



PENGARUH MEDIA KOMUNIKASI DAN METODE *TECHNOLOGY-ENHANCED LEARNING* TERHADAP PENGUASAAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PERTANIAN DAN PEMBANGUNAN MATARAM

THE INFLUENCE OF MEDIA COMMUNICATION AND TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING METHOD TO ENGLISH PROFICIENCY SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PERTANIAN AND PEMBANGUNAN

I Wayan Wijatmika Dananjaya

Ilmu Komunikasi Hindu Program Pascasarjana Institut Agama Hindu Gde Pudja Mataram

E-mail: dananjaya@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 17-06-2024

Revised : 19-06-2024

Accepted : 21-06-2024

Published : 25-06-2024

Abstract

Nowadays, the advancement of technology is able to give many people opportunities to learn something new. Foreign language learning such as English learning can be done through Technology and various media communication. There were some phenomena where people able to learn English just from consuming media only. Therefore, this research was done to discover the Influence of Media Communication and Technology Enhanced Learning to English Proficiency Sekolah Menengah Kejuruan Pertanian and Pembangunan. This is research is quantitative research with ex post facto method. The population of this research is students of SMKPPN Mataram in which sampling was done with margin of error 10% and concluded that at least 78 respondents were to be needed. The technique to gather data for this research is from questionnaire which resulted in: 1) the influence level of media communication is 3.8% for low level, 77.5% for medium, and 18.8% for high. 2) the influence level of technology-enhanced learning is 3.8% for low, 78.8% for medium, and 17.5% for high. 3) the English proficiency level of the students are valued in 42.5% at medium level and 57.5% at high level. 4) the influence of media communication is mostly seen in audio-visual media communication such as game for the students used as models. 5) Technology-enhanced learning method does not significantly influential for the student's English proficiency. 6) simultaneously, media communication and technology-enhanced learning have significant influence towards student's English proficiency

Keywords: media communication, Technology-enhanced learning, English Proficiency

Abstrak

Dewasa ini, teknologi semakin berkembang dan mulai memberikan banyak kesempatan kepada orang – orang yang ingin belajar sesuatu. Pembelajaran Bahasa asing seperti Bahasa Inggris juga mulai dapat digunakan melalui teknologi dan juga media – media komunikasi. Bahkan terdapat beberapa fenomena yang mana beberapa pihak dapat mempelajari Bahasa Inggris hanya dengan mengkonsumsi media. Untuk itu penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari Pengaruh Media Komunikasi Dan *Technology-enhanced learning* Terhadap Penguasaan Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah Kejuruan Pertanian Dan Pembangunan Mataram. Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa –



siswi SMKPPN Mataram yang mana kemudian menggunakan Teknik sampling dengan margin of error sebesar 10% adalah sebanyak 78 orang. Adapun Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah menggunakan kuesioner. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa 1) tingkat pengaruh dari media komunikasi adalah sebesar 3.8% untuk tingkat rendah, 77.5% untuk tingkat sedang, dan 18.8% untuk tingkat tinggi. 2) tingkat pengaruh dari *technology-based learning* adalah 3.8% untuk yang tingkat rendah, 78.8% untuk yang tingkat sedang, dan 17.5% untuk yang memiliki tingkat pengaruh tinggi. 3) tingkat penguasaan Bahasa Inggris siswa SMKPP Mataram adalah sebesar 42.5% untuk yang tingkat sedang dan 57.5% untuk yang tingkat tinggi. 4) pengaruh media komunikasi lebih banyak terlihat pada media komunikasi audio-visual seperti *game* yang mana banyak dijadikan model bagi siswa. 5) metode *Technology-enhanced learning* tidak terlalu berpengaruh kepada penguasaan Bahasa Inggris siswa. 6) secara simultan, media komunikasi dan *technology-enhanced learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap penguasaan Bahasa Inggris siswa

Kata Kunci: Media Komunikasi, *Technology-enhanced learning*, Penguasaan Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Media komunikasi sendiri menurut Daryanto (2011: 25) adalah “Alat perantara yang sengaja dipilih komunikator untuk menghantarkan pesannya agar sampai ke komunikan”. Jadi dapat dikatakan contoh – contoh diatas seperti merpati, telepon, dan bahkan manusia dapat dikatakan sebagai media komunikasi. jenis – jenis media komunikasi dapat dibagikan menurut saluran, cara penyebaran, dan kehadiran fisik. Adapun manfaat dari penggunaan media komunikasi ini dapat dibagi menjadi beberapa hal seperti. Meningkatkan efektivitas komunikasi, efisiensi komunikasi, mempertahankan keaslian pesan yang ingin disampaikan, memotivasi komunikan untuk melakukan sesuatu. Meningkatkan produktivitas, penyampaian informasi, memperjelas informasi, dan lain sebagainya.

Salah satu fungsi dari media komunikasi yang sering didengar adalah mempelajari bahasa baru. Banyak orang yang jika ditanya “bagaimana belajar bahasa asing?” biasanya menjawab dengan antara lain “belajar di sekolah”, “bermain *game*”, “membaca buku”, atau “menonton film” jawaban – jawaban yang diberikan sering mengindikasikan bahwa media komunikasi memiliki peranan besar dalam pembelajaran suatu bahasa asing. Komunikasi sebagai cara untuk mempercepat penguasaan suatu bahasa adalah hal lumrah yang sudah diketahui banyak orang. Sehingga banyak orang biasa menyebutkan “Jika mau cepat belajar suatu bahasa, pergilah ke tempat yang mana bahasa itu digunakan”. Lalu bagaimana dengan menggunakan media komunikasi lain seperti buku dan film? Apakah media tersebut juga merupakan hal yang bisa digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran bahasa? Nyatanya hal – hal seperti film sudah digunakan sebagai salah satu media yang digunakan oleh guru untuk mempercepat suatu pembelajaran bahasa dan juga untuk memberikan variasi di kelas.

Di era globalisasi ini yang semakin mudahnya mendapat informasi, banyak murid – murid mulai menggunakan media komunikasi massa seperti film, buku, dan *game* untuk mempelajari bahasa asing. Selain itu, media komunikasi ini juga bisa digunakan sebagai motivasi untuk mempelajari suatu bahasa. Seseorang bisa saja merasa tertarik untuk menguasai suatu bahasa setelah menonton sebuah film menggunakan bahasa asing yang membuat mereka tertarik. Fenomena ini terbilang sering terjadi di kehidupan sekarang ini. Sebagai contoh, sekelompok orang yang sering menonton serial TV berbahasa korea cenderung ingin mempelajari bahasa korea tersebut. Ini juga terjadi dengan orang – orang



yang sering menonton serial TV animasi berbahasa jepang atau menonton film – film berbahasa inggris yang disediakan oleh saluran TV tertentu. Tak hanya di TV, di internet pun sering dijumpai hal – hal yang bisa memicu pembelajaran bahasa asing. Internet sebagai salah satu media komunikasi memiliki banyak jenis cara untuk memotivasi seseorang untuk mempelajari suatu hal. Salah satunya adalah bahasa asing. Banyak terdapat *game* yang digunakan untuk memacu penguasaan bahasa di dalamnya. Selain itu, internet dapat menghibingkan pelajar dengan pengguna asli dari bahasa yang ingin dikuasai melalui sosial media. Mereka dapat bercengkerama satu sama lain dengan terkadang penutur asing dapat mengkoreksi kesalahan yang dilakukan.

Namun ini tidak berarti sekolah tidak lagi memiliki peran dalam penguasaan bahasa asing. Media – media komunikasi ini hanyalah sebagai alat pembantu, seseorang masih memerlukan pendamping dalam proses pembelajaran untuk menunjukkan yang mana kiri atau kanan, yang mana benar atau salah dalam proses pembelajaran. Sehingga muncullah sebuah metode pembelajaran terhadap siswa yang Bernama *Technology-enhanced learning* atau pembelajaran berbasis teknologi.

Technology-enhanced learning atau pembelajaran berbasis teknologi adalah suatu metode pembelajaran yang mana seorang pengajar menggunakan bantuan – bantuan dari teknologi seperti *video*, laptop, proyektor, E-book, dan teknologi – teknologi lainnya yang akan membantu pembelajaran siswa. Pembelajaran model ini baru sering digunakan saat terjadi wabah COVID-19 yang memaksa sekolah-sekolah diliburkan sehingga para pengajar harus menggunakan bantuan teknologi seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, dan *ZOOM* agar pembelajaran tetap berjalan.

Melalui pengalaman tersebut dan dengan diumumkannya kurikulum Merdeka yang memberikan sebuah kebebasan bagi pengajar dalam pembelajaran dikelas, semakin banyak pendidik yang menggunakan metode ini terutama dengan fakta bahwa sekarang ini Smartphone yang merupakan hasil dari teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari – hari yang menjadikan alat tersebut dimiliki Sebagian besar siswa. Banyak para pengajar mulai mengirimkan materi yang baru saja diajarkan melalui whatsapp ataupun melakukan sebuah pembelajaran daring saat seorang pengajar sedang bertugas diluar daerah.

Technology-enhanced learning tidak hanya berlaku didalam kelas saja. Metode ini juga bisa digunakan oleh para pelajar secara otodidak dengan teknologi yang mereka miliki. Beberapa aplikasi sudah dapat membantuk siswa jika menemukan kesulitan dalam pembelajaran dikelas seperti misalnya *Duolingo*. *Duolingo* adalah suatu aplikasi populer yang sudah digunakan banyak orang saat mereka ingin mempelajari suatu Bahasa. Jenis Bahasa yang disediakan oleh aplikasi ini sangatlah banyak bahkan *Duolingo* memberikan kesempatan seseorang untuk mempelajari Bahasa. Pada tahun 2022 dilaksanakan sebuah penelitian yang melihat perkembangan pengguna *Duolingo* dalam mempelajari bahasanya dan menemukan bahwa kemampuan yang didapat pengguna dalam hal membaca dan mendengarkan hampir setara dengan anak kuliah semester empat yang membuktikan keefektifan aplikasi ini (Jiang, 2022). Aplikasi pembelajaran tidaklah sendiri, hal – hal seperti bermain *game* juga termasuk kedalam pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan seorang pemain sebenarnya menyerap informasi – informasi dari *game* tersebut yang menjadikan mereka terkadang melakukan pembelajaran otodidak tanpa mereka sadari.

Melihat fenomena ini tentu memberikan gambaran terhadap kita bahwa teknologi sekarang dapat memudahkan seseorang dalam mempelajari sesuatu. Banyak sekolah –



sekolah juga sekarang mencoba menerapkan metode pembelajaran ini kepada peserta didiknya dan memudahkan para pengajar. SMKPP termasuk ke dalam sekolah di Mataram yang sudah memberikan pembelajaran bahasa Inggris dan juga mulai mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas. Bahkan beberapa murid di sekolah memberikan presentasi menggunakan bahasa Inggris saat membawakan presentasi hasil laporan mereka saat PKL menggunakan laptop dan proyektor. Murid – murid di sekolah ini tentunya sama dengan murid pada umumnya yang cepat bosan dalam pembelajaran sehingga diperlukan suatu variasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan gairah mereka dalam mempelajari bahasa Inggris sehingga hal – hal seperti *game* dan juga aplikasi interaktif yang ada dapat menggugah semangat mereka kembali.

Berkaca dari latar belakang di atas, didapatkan enam rumusan masalah yakni: 1) Bagaimana tingkat pengaruh media komunikasi terhadap penguasaan Bahasa Inggris siswa di SMKPP Mataram? 2) Bagaimana tingkat pengaruh metode *Technology-enhanced learning* terhadap penguasaan Bahasa Inggris siswa di SMKPP Mataram? 3) Bagaimana tingkat penguasaan bahasa Inggris siswa di SMKPP Mataram? 4) Apakah ada pengaruh media komunikasi terhadap penguasaan Bahasa Inggris siswa di SMKPP Mataram? 5) Apakah ada pengaruh metode *Technology-enhanced learning* terhadap penguasaan Bahasa Inggris siswa di SMKPP Mataram? 6) Apakah ada pengaruh media komunikasi dan metode *Technology-enhanced learning* secara simultan terhadap penguasaan Bahasa Inggris siswa di SMKPP Mataram?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Metode ini digunakan dikarenakan fenomena yang akan diteliti telah terjadi yakni keterkaitan antara media komunikasi dengan penguasaan Bahasa Inggris siswa yang mana media komunikasi seperti telepon genggam, *game*, *film*, dan lain sebagainya sudah masuk ke kehidupan sehari – hari siswa dan berpengaruh terhadap penguasaan Bahasa Inggris mereka. Penelitian ini menggunakan lokasi SMKPP Mataram dikarenakan sekolah ini telah menerapkan pembelajaran yang mana teknologi telah membantu dalam pembelajaran. Sekolah ini juga menjadi salah satu sekolah yang pertama kali menggunakan *paperless test* yang mana saat ujian tidak menggunakan kertas dan menggunakan *smartphone* atau *laptop* sebagai media tes. Penelitian menggunakan sampel sebanyak 80 siswa SMKPP Mataram dengan instrument penelitian kuesioner. Data kemudian akan dianalisis dengan melewati beberapa tahapan tes seperti: Uji validitas, Uji Korelasi, Uji realibilitas, Uji asumsi klasik, dan kemudian regresi linear berganda.

PEMBAHASAN

1. Deskripsi Tingkat Pengaruh Media Komunikasi

Untuk mengetahui tingkat pengaruh dari media komunikasi, tingkat pengaruh *Technology-enhanced learning*, dan tingkat penguasaan Bahasa Inggris, maka diperlukan beberapa acuan sebagai berikut:

$X < Mi - SDi$ = Rendah

$Mi - SDi < X < Mi + SDi$ = Sedang

$X > Mi + SDi$ = Tinggi



Ket:

Mi = Mean Ideal

SDi = Standar Deviasi Ideal

Variabel X1 yakni media komunikasi memiliki item pernyataan sebanyak 9 dengan skala satu sampai empat. Maka didapat hitungan seperti:

Ket:

L = 9

H = 36

$$R = H - L$$

$$R = 36 - 9$$

$$R = 27$$

Sedangkan untuk mencari mean ideal (Mi) akan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mi = \frac{H + L}{2}$$

$$Mi = \frac{36 + 9}{2}$$

$$Mi = \frac{45}{2}$$

$$Mi = 27.5$$

Kemudian untuk mencari standar deviasi ideal akan menggunakan rumus berikut:

$$SDi = \frac{R}{6}$$

$$SDi = \frac{27}{6}$$

$$SDi = 4.5$$

Didapatkan untuk variabel X1, mean ideal (Mi) adalah 27.5 dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 4.5. Sehingga untuk tingkat pengaruh dari media komunikasi didapatkan nilai presentase sebesar:

		kategori			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	3	3.8	3.8	3.8
	sedang	62	77.5	77.5	81.3
	tinggi	15	18.8	18.8	100.0
	Total	80	100.0	100.0	



Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat pengaruh dari media komunikasi pada siswa SMKPP Mataram adalah sebesar 3.8% untuk tingkat rendah, 77.5% untuk tingkat sedang, dan 18.8% untuk tingkat tinggi.

2. Deskripsi Tingkat Pengaruh *Technology-enhanced learning*

Dikarenakan item pernyataan dan skala untuk X2 yakni *technology-enhanced learning* sama dengan X1, maka mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi) yang berlaku adalah sama yakni 27.5 untuk Mi dan 4.5 untuk SDi. Sehingga tingkat pengaruh yang didapatkan oleh variable ini adalah:

		kategori			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	1.00	3	3.8	3.8	3.8
	2.00	63	78.8	78.8	82.5
	3.00	14	17.5	17.5	100.0
Total		80	100.0	100.0	

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa tingkat presentase dari variable X2 adalah 3.8% untuk yang tingkat rendah, 78.8% untuk yang tingkat sedang, dan 17.5% untuk yang memiliki tingkat pengaruh tinggi.

3. Deskripsi Tingkat Penguasaan Bahasa Inggris Siswa SMKPP Mataram

Untuk variabel Y karena memiliki jumlah item pernyataan sebanyak 12 butir dengan skala empat. Maka akan memiliki perhitungan Mean ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi) sebagai berikut:

Ket:

L = 12

H = 48

$$R = H - L$$

$$R = 48 - 12$$

$$R = 36$$

Untuk mencari mean ideal (Mi) akan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mi = \frac{H + L}{2}$$

$$Mi = \frac{48 + 12}{2}$$

$$Mi = \frac{60}{2}$$

$$Mi = 30$$

Sedangkan untuk standar deviasi ideal (SDi) akan didapatkan dalam hitungan sebagai berikut:



$$SDi = \frac{R}{6}$$

$$SDi = \frac{36}{6}$$

$$SDi = 6$$

Sehingga didapatkan Mean Ideal (Mi) sebesar 30 dengan Standar Deviasi Ideal (SDi) sebesar 6 untuk variabel Y yakni penguasaan bahasa inggris. Untuk tingkat penguasaan bahasa inggris siswa di SMKPP Mataram dapat ditampilkan dalam tabel berikut:

		Kategori			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	2.00	34	42.5	42.5	42.5
	3.00	46	57.5	57.5	100.0
Total		80	100.0	100.0	

Dapat dilihat jika tingkat penguasaan Bahasa inggris siswa adalah sebesar 42.5% untuk yang tingkat sedang dan 57.5% untuk yang tingkat tinggi.

4. Pengaruh Media Komunikasi Terhadap Penguasaan Bahasa Inggris

Dalam dewasa ini, media komunikasi sudah menjadi bagian integral dari kehidupan semua orang. Hal – hal seperti smartpone, TV, buku, dan radio sudah menjadi bagian hidup dan juga tentunya berpengaruh terhadap penggunanya, tak terkecuali dalam hal pembelajaran. Menurut teori belajar sosial oleh Bandura, seorang pelajar cenderung menggunakan sebuah model yang menjadi acuan dari pembelajaran mereka. Model ini tidaklah harus orang yang ada di dunia nyata seperti guru, tetapi juga orang – orang yang berada dalam imajinasi dan layar kaca. Dapat dilihat dari banyaknya siswa yang setuju dengan penggunaan media komunikasi audio-visual seperti *video* youtube dan film, besar kemungkinan mereka terkadang menggunakan referensi dari tokoh – tokoh didalamnya seperti halnya dalam pengucapan Bahasa Inggris (pronunciation). halnya dalam pengucapan Bahasa Inggris (pronunciation). seperti yang dapat dilihat pada gambar dibawah yang mana seorang siswa menuliskan kata – kata dalam Bahasa inggris yang umum terlihat pada media komunikasi *game* seperti “well played” atau “good *game*”. Kata – kata ini biasanya muncul pada saat akhir *game* untuk memberitahukan pada lawan atau kawan mereka bahwa permainan tadi adalah permainan yang bagus.

Melihat dari proses pada Social Learning Theory, siswa akan merasa tertarik atensinya pada saat permainan atau menonton *video*. Setelah itu, siswa akan masuk kedalam fase retention atau pengulangan yang mana siswa akan mengulang kalimat – kalimat yang mereka dengar dari *game* atau *video*. Setelah terus melakukan pengulangan, mereka kemudian akan mereproduksi kembali kalimat – kalimat tersebut dan digunakan untuk kalimat sehari – harinya. Setelah fase inilah para pengajar akan berperan untuk menuntun siswa yang telah memiliki perbankan kata agar mereka mengetahui bagaimana cara mengolah kata maupun kalimat yang mereka dapatkan tersebut.

Sehingga dapat dikatakan bahwa benar media komunikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap penguasaan bahasa inggris siswa SMKPP Mataram.



5. Pengaruh *Technology-enhanced learning* terhadap penguasaan Bahasa Inggris

Metode pembelajaran berbasis teknologi atau (*technology-enhanced learning*) sudah lama digunakan oleh para pengajar untuk membantu halnya dalam pembelajaran. Yang paling berkesan adalah saat pandemic COVID-19 yang mana semua pengajar mau tidak mau harus menggunakan teknologi lebih intens untuk melakukan pembelajaran. Ini dijadikan dasar bagi banyak pengajar untuk mulai menggunakan teknologi lebih lanjut seperti zoom meeting ketika guru sedang melakukan tugas diluar kota, memberikan materi melalui e-book atau Whatsapp, atau bahkan menggunakan paperless test seperti yang digunakan di SMKPP Mataram.

Tetapi sayangnya pesatnya laju teknologi ini tidak diimbangi dengan kemampuan dari penggunaannya. Seperti yang didapat dari kuesioner, 20% dari total responden mengatakan bahwa mereka tidak setuju dengan pernyataan item no.14 sehingga dapat dikatakan bahwa mereka belum mahir dalam menggunakan program Microsoft seperti Word, Excel, atau Powerpoint. Ini juga diperkuat dengan 11.3% responden mengatakan tidak setuju dengan pernyataan no.13 dengan 1.3% bahkan mengatakan sangat tidak setuju. Ini disebabkan oleh dua hal, pertama adalah kurangnya akses terhadap teknologi seperti laptop diluar area sekolah dan yang kedua adalah kurang maksimalnya penggunaan teknologi yang sudah dimiliki seperti smartphone.

Para siswa SMKPP Mataram terbiasa menggunakan fasilitas computer sekolah pada saat diberikan tugas yang mengharuskan penggunaan laptop seperti pembuatan makalah atau persiapan presentasi. Ini dikarenakan karena selain petunjuk yang biasa diberikan guru pada penggunaan laptop yang memudahkan pengerjaan, juga disebabkan oleh beberapa anak yang belum memiliki computer atau laptop dirumah masing – masing. Beberapa siswa SMKPP Mataram tergolong dalam masyarakat kurang mampu yang mengakibatkan mereka belum dapat memiliki computer atau laptop dirumah, sehingga computer atau laptop yang disediakan pihak sekolah sangat membantu.

Selain diatas, kurang maksimalnya penggunaan teknologi yang digunakan juga menjadi dasar dalam kurangnya pengaruh metode ini pada penguasaan Bahasa Inggris. Kebanyakan siswa masih terpaku dalam penggunaan smartphone hanya untuk kesenangan dan media komunikasi antar individu. Terlihat dari item pertanyaan no. 4 yang mana 51.2% responden mengatakan sangat setuju dengan pernyataan sering menonton *video/ film/* atau bermain *game*. Jika mengasumsikan bahwa 51.2% ini tidak memiliki alat lain untuk melakukan hal – hal dalam item pernyataan, maka dapat disimpulkan segala kegiatan tersebut dilakukan menggunakan smartphone. Teori *uses and gratifications* pun berlaku disini karena walaupun mereka sering menonton *video* atau film, para siswa kurang dalam mengkonsumsi konten *video* yang dapat membantu dalam pembelajaran. Ini dikarenakan para siswa terlebih dahulu mementingkan kebutuhan masing – masing seperti fisiologis, keamanan, cinta, penghargaan, dan aktualisasi diri. Saking seringnya para siswa lebih mementingkan kebutuhan ini, tanpa sadar mereka akan memilih media – media yang mereka konsumsi yang hanya akan berisi seputar mereka saja.

Sehingga ini menjadikan tingkat pengaruhnya juga dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga kurang maksimal.



6. Pengaruh Media Komunikasi Dan *Technology-enhanced learning* Terhadap Penguasaan Bahasa Inggris

Secara simultan, media komunikasi dan *technology-enhanced learning* dapat diandalkan dalam penguasaan Bahasa Inggris siswa. Walaupun tidak sampai kepada tingkat lanjut, tetapi sudah cukup untuk memberikan siswa SMKPP jalur awal dalam menguasai Bahasa Inggris. Dewasa ini juga sudah banyak *video – video* pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat diakses dalam telepon genggam masing – masing siswa. Bahkan para pengajar juga dapat menyebarkan *video* edukasi ini melalui whatsapp untuk menunjang pembelajaran siswa secara lebih lanjut. Kenapa hanya *video*? Ini dikarenakan kurangnya minat untuk belajar melalui bacaan seperti yang dapat dilihat dari hasil kuesioner. *uses & gratifications* memainkan peran disini yang mana para siswa lebih memilih menonton *video* daripada membaca buku. Dapat dilihat dari perbandingan 51.2% sangat setuju dan 42.5% responden setuju terhadap pernyataan no.4 dibandingkan dengan hanya 6.3% sangat setuju dan 53.8% setuju terhadap pernyataan no.7 tentang penggunaan media komunikasi cetak. Sehingga para pengajar bisa memanfaatkan hal ini selama *video* atau film yang mereka gunakan dapat menarik perhatian dan juga para siswa dapat menarik informasi dari *video* atau film tersebut.

KESIMPULAN

Setelah melakukan pengolahan data dan pembahasan, adapun beberapa kesimpulan dapat ditarik dari penelitian ini yakni antara lain adalah: Tingkat pengaruh dari media komunikasi pada siswa SMKPP Mataram adalah sebesar 3.8% untuk tingkat rendah, 77.5% untuk tingkat sedang, dan 18.8% untuk tingkat tinggi. Dilain sisi, *technology-enhanced learning* atau pembelajaran berbasis teknologi tingkat keberpengaruhannya adalah 3.8% untuk yang tingkat rendah, 78.8% untuk yang tingkat sedang, dan 17.5% untuk yang memiliki tingkat pengaruh tinggi. Tingkat penguasaan Bahasa Inggris siswa SMKPP Mataram adalah sebesar 42.5% untuk yang tingkat sedang dan 57.5% untuk yang tingkat tinggi. Media komunikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap penguasaan Bahasa Inggris yang mana pengaruh dari media komunikasi dapat dilihat dari penguasaan Bahasa Inggris siswa.penggunaan kata – kata yang muncul dalam media komunikasi seperti *game*. Ini terjadi karena para siswa menggunakan model yang terdapat pada media – media yang mereka konsumsi seperti *game, video, atau film*. Siswa terkadang mengutarakan ulang kalimat yang digunakan karakter – karakter tersebut. *technology-enhanced learning* kurang berpengaruh terhadap penguasaan Bahasa Inggris siswa karena kurangnya akses dan juga kurang maksimalnya penggunaan fasilitas yang telah ada karena hasil filterasi dari para siswa sendiri. Secara bersamaan, penggunaan media dan teknologi sebagai dasar dalam penguasaan Bahasa Inggris akan sangat terlihat jika dijalankan dengan lebih baik lagi. Para siswa sudah memiliki fondasi dari pengetahuan Bahasa Inggris yang didapatkan dari media komunikasi, jika mereka atau pengajar dapat memanfaatkan ini dengan bantuan teknologi, maka pengaruh dari keduanya akan semakin terlihat.

DAFTAR PUSTAKA

Adminlp2m. (2022, Agustus 12). *Technology Enhanced Learning (TEL) – Pengertian dan Contohnya*. Diambil kembali dari LP2M Universitas Medan Area: <https://lp2m.uma.ac.id/2022/08/12/technology-enhanced-learning-tel-pengertian-dan-contohnya/>



- Amilia, W. (2020). *Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru di SMA . E-Tech*, 1-4.
- Amin, B. O. (2020). *The Impact Of Social Media In English Language Learning . Journal Of Critical Reviews* , 3126-3135.
- Andriani, T. (2015). *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Sosial Budaya : Media Komunikasi Ilmu - Ilmu Sosial dan Budaya*, 127-150.
- Aswad, M. (2021). *Technology-enhanced learning in Indonesian EFL classes: The Case of Videoscribe. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 28-32.
- Badriyah, S. (t.thn.). *Media Komunikasi: Fungsi, Jenis, dan Pengertian Menurut Para Ahli*. Diambil kembali dari Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/media-komunikasi/>
- Bakeer, D. A. M. (2018). *Effects of Information and Communication Technology and Social Media in Developing Students' Writing Skill: A Case of Al-Quds Open University. International Journal of Humanities and Social Science*, 8(5). <https://doi.org/10.30845/ijhss.v8n5a5>
- Bartol, K.M. dan Martin, D.C. (1998), *Management, 3rd ed.*, Mcgraw Hill, New York, 268-297
- Bernard, K. J., & Dzandza, P. E. (2018). *Effect of social media on academic performance of students in Ghanaian Universities: A case study of University of Ghana, Legon. Library Philosophy and Practice*, 2018.
- Blake, dan Horalsen (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Briggs, L. J. (1991). *Instructional Design: Principles and Application*. New Jersey: Educational Technology Publications
- Cangara, Hafied. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cullen, E. (2023, march 27). *What is Technology Enhanced Learning (TEL)?* Diambil kembali dari Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/blog/interactive-classrooms/what-is-technology-enhanced-learning-and-why-is-it-important>
- Daryanto (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Defluer, M.L., dan Dennis, E.E. (2002). *Understanding Mass Communication*. Edisi ke-7. Houghton Mifflin Co.
- Devega, E. (2017, Oktober 10). *TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*. Diambil kembali dari Kominfo: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, Teori, Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti



- Farihah, F. (2014). *Pengaruh Self Efficacy Terhadap Stres Mahasiswa Angkatan 2010 Yang Menyusun Skripsi Fakultas Psikologi Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. Undergraduate Thesis, Universitas Islan Negeri Maulana Malik Ibrahim.*, 55–71. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/812>
- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardjana. Agus M., (2016). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hasan, M. M. (2020). *Effects Of New Media On English Language Learning Motivation At Tertiary. Advances In Language And Literary Studies*, 17-24.
- Hanan, S. (2021, Juni 24). Profil. Diambil kembali dari SMKPP NEGERI MATARAM: <https://smkppnmataram.distanbun.ntbprov.go.id/read/2/profil>
- Indriani. (2023, November 28). Riset sebut kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih rendah. Diambil kembali dari Antara: <https://www.antaraneews.com/berita/3845247/riset-sebut-kemampuan-bahasa-inggris-masyarakat-indonesia-masih-rendah>
- Jiang, X. (2022). *Evaluating The Reading And Listening Outcomes Of Beginning-Level Duolingo Courses. Foreign Language Annals*, 974-1002.
- Khan, I. U. (2016). *Effect Of Social Media On Enhancement Of English Learning Proficiency At University Level In Khyber Pakhtunkhwa. Iaset: Journal Of Humanities And Social Sciences*, 71-84.
- Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Owa, M. (t.thn.). *Technology Enhanced Learning: What It Is & Examples*. Diambil kembali dari Formplus: <https://www.formpl.us/blog/technology-enhanced-learning-what-it-is-examples>
- Prabowo. I. V. (2021). *Efektifitas Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas 1 SDN Kalikuning 3 Kecamatan Tulakan*. 5–16. https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/630/4/IVAN_KUKOH_PRABOWO_BAB_2_PI2021.pdf.
- Putri, Anggita Destiara. (2022). *Memahami 5 Cara Membuat Hipotesis*. Diakses pada 14 November 2023. <https://Katadata.co.id/amp/agung/lifestyle/63999c55cf468/Memahami-5-Cara-Membuat-Hipotesis>
- Rahman, A. (2018). *Desain Model Dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Studi Pendidikan*, 128-143.
- Rohmawati, Afifatu. (2015). *Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 15-32.
- Sari, I. M. D. (2018). *Pengaruh Lokasi, Kualitas Pelayanan dan Kualitas Produk Terhadap Loyalitas Nasabah Pada PT. Bank Muamalat Indonesia TBK. Cabang Kediri*. 50–63. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/7937/1/COVER.pdf>



- Sujarweni, V. Wiratna dan Lila Retnani Utami. (2023). *The Guide Book of SPSS*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi. (2018). Tim penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi* , FEBI IAIN Tulungagung, 2018, hal. 30. *Rasuli*, 54–76.
- Supriatno, D., & Romadhon, I. (2017). *Pengaruh Media Komunikasi Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskriptif Kuantitatif pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu)*. *Paradigma Madani*, 4(2), 65–74. <http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/PAR/article/download/192/187/373>
- Translation, T. (2023, Mei 30). *What is Technology Enhanced Learning and What are The Benefits*. Diambil kembali dari Terra Translation: <https://terratranslations.com/2023/05/30/technology-enhanced-learning-benefits/>
- Widarto. (2013). *Penelitian Ex post facto*. Yogyakarta
- Yuliara, I Made. (2016). *Modul Regresi Linear Berganda*. Bali. Universitas Udayana