

# MEMAKSIMALKAN PENGGUNAAN PROGRAM KOMPUTER PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN PROPOSAL PENELITIAN KEBAHASAAN

**Zubaedah Wiji Lestari<sup>1</sup>, Hamdan Hidayat<sup>2</sup>**

Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia<sup>1,2</sup>

[zubaedah.wijilestari@gmail.com](mailto:zubaedah.wijilestari@gmail.com)

## ABSTRAK

Pengembangan Proposal Penelitian Kebahasaan adalah Mata kuliah prasyarat sebelum mahasiswa membuat proposal dan mengikuti seminar judul di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Nusantara. Pada pembelajaran mata kuliah Pengembangan Proposal Penelitian Kebahasaan di semester ini diintegrasikan penggunaan beberapa program komputer untuk mempermudah teknis penulisan proposal. Untuk itu, studi ini bertujuan memberikan penggunaan program komputer dalam Mata kuliah ini. Selanjutnya studi ini juga memerikan evaluasi kegiatan pembelajaran dan respons mahasiswa terhadap penggunaan program komputer dalam proses pembelajaran. Data diperoleh dari observasi, jurnal refleksi, video dan penyebaran kuesioner pada mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran Pengembangan Proposal Penelitian Kebahasaan dengan menggunakan beberapa program komputer. Lebih lanjut, hasil kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan program komputer memberi kemudahan pada mahasiswa dalam penyusunan Proposal Penelitian Kebahasaan. Selanjutnya penggunaan program komputer pada mata kuliah ini dapat digunakan saat mahasiswa menyusun tugas akhir dan dapat digunakan pula pada mata kuliah lainnya.

**Kata Kunci:** Program Komputer, Proposal Penelitian Kebahasaan

## PENDAHULUAN

Pengembangan Proposal Penelitian adalah salah satu mata kuliah yang diberikan pada mahasiswa semester tujuh di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Nusantara. Mata kuliah ini adalah prasyarat bagi mahasiswa sebelum mereka membuat proposal penelitian tugas akhir dan mengikuti seminar proposal. Materi yang ada dalam mata kuliah ini mencakup seluruh informasi yang terkait dengan teori yang berkenaan dengan penulisan tugas akhir, isi yang ada pada tugas akhir, dan bagaimana mahasiswa sebagai peneliti dapat memperoleh informasi untuk menjadikan penelitiannya sebagai tugas akhir yang utuh dan baik. Mata kuliah ini mendapat perhatian lebih dibanding mata kuliah lainnya, karena diusulkan oleh penulis sebagai salah satu mata kuliah dalam program Penguasaan Dosen di Sekolah (PDS).

PDS merupakan strategi peningkatan kompetensi dosen LPTK yang dapat memberikan pengalaman nyata mengelola pembelajaran di sekolah. Pengalaman tersebut pada akhirnya akan diimplementasikan dalam pembelajaran di LPTK untuk menyiapkan guru masa depan. Tujuan PDS adalah untuk mewujudkan negara Indonesia yang maju, modern, demokratis, dan berkeadilan diperlukan sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Sumber

daya yang unggul hanya dapat dihasilkan dari pendidikan yang unggul dengan guru-guru yang unggul, dan guru-guru yang unggul hanya dihasilkan melalui pendidikan guru yang unggul di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang unggul. Lebih lanjut Program PDS di sekolah telah memberi pengalaman sangat berharga bagi Dosen untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di LPTK sehingga hasilnya pun dapat dirasakan oleh mahasiswa. Untuk mengimplementasikan pengalaman yang telah diperoleh tersebut maka pada tahun 2019 dikembangkan program lanjutan PDS di LPTK. Dosen yang telah mengikuti program PDS perlu mengevaluasi perkuliahan yang sudah berlangsung, melakukan inovasi pembelajaran yang menggambarkan suasana nyata pembelajaran di sekolah (Panduan Program Bantuan Penugasan Dosen di Sekolah, 2019).

Sesuai pernyataan di atas bahwa dosen perlu melakukan inovasi pembelajaran di kampus berdasarkan pengalaman dosen mengajar di sekolah menengah. Inovasi perlu dilakukan agar para calon guru memiliki pengetahuan-pengetahuan baru yang diperlukan pada saat mereka menjadi guru. Untuk itu penelitian ini dilakukan sejalan dengan tujuan tersebut, yaitu melakukan inovasi pembelajaran. Berdasar pengalaman sebelumnya saat melakukan pengajaran di sekolah, bahwa inovasi berupa penggunaan teknologi berupa pemaksimalan media sosial maupun program komputer secara proporsional dapat membantu proses pembelajaran. Kenyataan di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fayomi (2019) yang melakukan investigasi dan penerapan inovasi dalam pengajaran untuk menjembatani kesenjangan antara pengajaran dan penelitian. Selain melihat proses pemaksimalan teknologi dalam proses pembelajaran, studi ini juga dilakukan untuk mengetahui respons mahasiswa berkenaan dengan hal tersebut. Berbagai inovasi yang dilakukan di dalam proses pengajaran di perguruan tinggi memaksimalkan calon guru untuk secara aktif belajar untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka baik itu kemampuan dalam hal konten maupun keterampilan yang termasuk kategori *softskill* seperti keterampilan berkomunikasi, kepemimpinan, kolaborasi dll. Penelitian sejenis juga telah dilakukan oleh berbagai peneliti, salah satunya Wahidin, dkk. (2017) yang melakukan implementasi model pembelajaran aktif untuk meningkatkan kemampuan calon guru sebelum mereka mengajar. Penelitian Wahidin, dkk. (2017) dilakukan karena berdasar observasi para calon guru menemukan banyak kendala saat mereka mengajar dalam kelas sebenarnya, terutama yang berkenaan dengan kemampuan *softskills*.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif dipilih agar dapat mengetahui secara mendalam proses pembelajaran yang dilakukan (Frankel, Wallen & Hyun, 2012). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah, lembar observasi, jurnal harian, rekaman video, dan lembar kuesioner yang diberikan secara daring kepada mahasiswa. Instrumen yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian lebih dari satu agar data yang diperoleh dapat terjaga validitasnya (Sugiyono, 2013). Partisipan yang terlibat dalam studi ini adalah satu kelas semester tujuh terdiri atas dua puluh lima orang mahasiswa. Data yang diperoleh diolah secara kualitatif dengan mengelompokkan data atas dua bagian. Bagian pertama adalah data yang diperoleh dari hasil observasi dan jurnal refleksi untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama. Bagian kedua adalah data

yang didapat melalui rekaman dan kuesioner yang diisi mahasiswa secara daring untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini terbagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama akan memerikan proses pembelajaran mata kuliah Pengembangan Proposal Penelitian Kebahasaan di mana digunakan beberapa program komputer. Penggunaan teknologi pada pembelajaran dimaksudkan agar mahasiswa siap untuk menghadapi kehidupan dunia nyata di mana mereka kelak akan terus menerus menggunakan teknologi dalam melakukan pekerjaannya. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Salam (2019) yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sebagai pendekatan yang holistik.

### **Penggunaan Program Komputer pada Mata Kuliah Pengembangan Proposal Penelitian**

Kegiatan PDS dilakukan selama satu semester, kurang lebih sebanyak enam belas pertemuan beserta ujian tengah dan akhir semester. Dalam artikel ini Penulis hanya akan memerikan proses pembelajaran selama tujuh pertemuan awal. Beberapa program komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran ini antara lain: *google classroom*, *google form*, dan *mendeley desktop*. Selain itu dikenalkan pula beberapa sumber rujukan literature seperti *sciencedirect.com*, *doaj.org.*, *proquest.com* dan *ebscohost.com*. Di pelajaran berikutnya Penulis juga akan mengenalkan program *kahoot*, yang dapat digunakan sebagai asesmen pada proses pembelajaran. Penggunaan program komputer pada pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan sebagai salah satu bentuk penilaian alternatif (Brown & Abeywickrama, 2012).

#### **Pertemuan 1**

Pada pertemuan pertama ini diskusi dibuka dengan bahasan mengenai tujuan perkuliahan yaitu Pengembangan Proposal Penelitian Kebahasaan. Diskusi mengangkat pentingnya mata kuliah sebagai tahapan dalam penyelesaian studi mahasiswa. Mahasiswa diingatkan kembali mengenai pentingnya menyelesaikan kuliah tepat waktu. Diskusi kemudian bergulir ke arah materi yang akan dibahas selama perkuliahan. Tugas, sumber belajar, bentuk ujian tengah semester dan akhir semester dibahas agar mahasiswa mendapat gambaran tentang apa yang akan mereka lakukan selama 15 pertemuan kedepan. Pada pertemuan ini juga disampaikan bahwa pada pengajar mata kuliah ini adalah tim pengajar yang terdiri dari dua orang dosen. Disampaikan pula bahwa akan digunakan beberapa program komputer untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yaitu untuk pengelolaan tugas-tugas mahasiswa dan untuk memudahkan mahasiswa membuat proposal penelitian untuk tugas akhir. Program komputer tersebut yaitu yang berkenaan dengan pencarian dan pengelolaan referensi.

#### **Pertemuan 2**

Pada pertemuan ini kegiatan yang dilakukan terutama diskusi mengenai bagaimana sejatinya penelitian dilakukan. Awal diskusi dilakukan dengan mengedepankan bagaimana dan dari mana seorang calon peneliti dapat menemukan masalah untuk diteliti. Mahasiswa

diajak untuk mengemukakan pengalaman mereka saat bertemu dengan kejadian yang membuat mereka tertarik untuk ingin tahu lebih banyak, karena sumber penelitian dapat diperoleh dari berbagai sumber terutama dengan mengedepankan pengalaman sensorik (Fraenkel, dkk, 2012). Mahasiswa juga mengemukakan pendapat ketika mereka dihadapkan dengan masalah yang menantang mereka untuk menyelesaikannya. Pengajar dalam beberapa kesempatan menganalogikan materi yang disampaikan agar mahasiswa memahami materi dengan mudah. Selain itu diskusi juga mengangkat isu dan kejadian nyata yang terjadi di sekitar mahasiswa agar mahasiswa lebih peduli pada lingkungan sekitar. Diharapkan mahasiswa dapat menemukan topik penelitian yang sesuai dengan minat mereka, berkenaan dengan masalah di sekitar lingkungan kehidupan mereka dan hasil penelitiannya dapat memiliki kontribusi nyata. Selain dari pengalaman lingkungan sekitar, ide penelitian juga bisa didapatkan dari banyak membaca artikel ilmiah dari berbagai jurnal. Untuk itu dalam pengajaran ini juga diinformasikan mengenai jurnal bereputasi berisi penelitian kebahasaan dan bagaimana cara mengakses artikelnya secara penuh.

### **Pertemuan 3**

Pertemuan ketiga mendiskusikan materi penulisan daftar pustaka dalam menulis proposal penelitian. Pembelajaran ini bertujuan agar mahasiswa mampu menyusun daftar pustaka dalam menulis proposal penelitian dengan lebih mudah dengan bantuan program komputer. Di awal materi diberikan dengan cara ceramah dan diskusi yang dilanjutkan dengan praktik mencari dan menemukan pustaka yang relevan dengan topik kajian masing-masing mahasiswa. Saya menyampaikan pentingnya melakukan daftar pustaka dalam penulisan tugas akhir, dilanjutkan dengan penjelasan langkah-langkah menemukan, mengolah, dan menyusun daftar pustaka.

Secara umum mahasiswa tampak antusias dalam mengikuti perkuliahan meskipun beberapa di antara mereka ada yang tampak masih bingung dalam mencerna materi yang disampaikan. Oleh karena itu terbuka kesempatan untuk melakukan tanya jawab. Beberapa rujukan daftar pustaka diinformasikan kepada mahasiswa, seperti *sciencedirect.com*; *doaj.org*; *proquest.com*; *ebSCOhost.com*; dan lain-lain.

Pembelajaran dilanjutkan dengan praktik menemukan daftar pustaka yang relevan dengan topik kajian masing-masing mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk mencermati topik mereka masing-masing, kemudian membuat daftar kata kunci yang berkaitan dengan topik untuk keperluan pencarian di *database* jurnal. Setelah mahasiswa mempunyai daftar kata kunci kemudian mereka diminta untuk memilih salah satu laman *database* jurnal. Berdasarkan kata kunci tersebut mereka memulai pencarian pustaka yang relevan. Untuk keperluan pembelajaran pada pertemuan ini masing-masing mahasiswa minimal memilih 3 artikel yang relevan dengan topik kajian mereka masing-masing. Kriteria relevan didasarkan pada: pertama judul; kedua dari abstrak.

Setelah mahasiswa menemukan artikel yang relevan, pembelajaran dilanjutkan dengan membuat pengutipan pustaka. Kegiatan ini berguna untuk menemukan poin penting dari suatu artikel seperti, tujuan dan masalah penelitiannya; metode yang digunakan; dan hasil/temuan penelitian. Poin-poin tersebut dicatat yang disebut dengan "*kutipan pustaka*" yang berisikan nama penulis, tahun terbit, judul artikel, nama jurnal, edisi/volume, halaman, dan ringkasan poin-poin penting.

Di tahap awal, mahasiswa mengalami kesulitan, namun setelah diberikan penjelasan dan contoh akhirnya mereka dapat memahami dan mampu melakukannya sendiri. Setelah mampu membuat "*kutipan pustaka*" selanjutnya mahasiswa dikenalkan dengan penggunaan aplikasi komputer pengelola referensi "Mendeley". Mahasiswa dikenalkan bagaimana cara memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mengelola referensi. Langkah-langkah penggunaan disampaikan kemudian mereka mempraktikkannya masing-masing. Untuk keperluan penulisan proposalnya masing-masing, mahasiswa diminta untuk mengumpulkan artikel-artikel yang relevan sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing.

Untuk pertemuan selanjutnya pengajar akan memandu mahasiswa untuk menyusun hasil *literature review* ke dalam proposal penelitian. Hal ini diperlukan untuk menghindari plagiasi, dengan menitikberatkan pada teknik penulisan seperti pengutipan, parafrase, dan lain-lain.

#### **Pertemuan 4**

Kegiatan diawali dengan tanya jawab mengenai etika dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah sanksi apabila seseorang membuang sampah sembarangan, atau sanksi sosial apabila seseorang berbohong. Diskusi berlanjut dengan mengemukakan isu mengenai etika dalam penelitian seperti tidak menyebutkan nama partisipan, meminta izin saat akan melakukan penelitian, menghindari pemuatan data yang akan merugikan partisipan penelitian, dan plagiarisme. Selain diskusi, mahasiswa juga melakukan analisa berkenaan pelanggaran yang mereka temui pada artikel yang dibaca.

#### **Pertemuan 5**

Pada pertemuan ini materi yang didiskusikan mengenai variabel, hipotesis dan asumsi penelitian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan memberikan pemicu berupa kata dan kejadian yang berhubungan dengan materi. Kegiatan ini dilakukan agar mahasiswa dapat mudah mengingat dan paham banyak istilah terkait dengan materi yang biasanya dirasakan sulit untuk dipahami. Berkenaan dengan istilah variabel, meski ada beberapa variabel yang terlibat dalam penelitian, namun setidaknya ada dua variabel dasar yang wajib diketahui oleh seorang peneliti. Selanjutnya diskusi berlanjut dengan menarik mundur pada perbedaan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hal ini dilakukan dengan tujuan mahasiswa mengetahui istilah yang biasanya diasosiasikan dengan penelitian kualitatif atau penelitian kuantitatif. Pada pembelajaran ini mahasiswa secara aktif belajar membedakan kalimat apakah termasuk hipotesis atau asumsi. Selanjutnya mahasiswa mencoba membuat hipotesis atau asumsi sesuai dengan topik bebas. Sumber pembelajaran selain buku sumber juga menggunakan sumber bacaan autentik yaitu artikel dari berbagai jurnal yang telah diunduh oleh mahasiswa dari tautan yang telah diberikan pada mereka. Artikel yang dibaca haruslah berasal dari jurnal bereputasi dan sesuai dengan topik yang akan diteliti oleh mahasiswa dalam penelitian tugas akhir mereka.

#### **Pertemuan 6**

Pada pertemuan ini materi yang dibahas adalah mengenai cara mengambil sampel dan partisipan dalam penelitian. Metode yang dilakukan adalah dengan diskusi dan melakukan simulasi. Pengajar dan mahasiswa mengawali diskusi dengan tanya jawab mengenai bagaimana cara menentukan partisipan yang sesuai dengan penelitian yang

akan dilakukan. Juga didiskusikan beberapa istilah yang biasa ditemui terkait dengan partisipan penelitian, seperti sampel, populasi, partisipan, pengambilan sampel acak, pengambilan sampel non acak, dll. Setelah tanya jawab diskusi dilanjutkan dengan penyampaian informasi mengenai penentuan partisipan secara pengambilan sampel acak, pengambilan sampel non acak. Pengambilan sampel dengan random dapat dilakukan dengan cara sederhana, sampel acak terstrata, sampel acak klaster dan sampel acak dua tahapan. Adapun untuk cara pengambilan sampel tidak acak terdapat dua cara yaitu berdasar tujuan khusus dan berdasar kenyamanan.

### **Evaluasi dan Respons Mahasiswa Terhadap Berbagai Aspek Pembelajaran**

Selain menggambarkan kegiatan pembelajaran, penelitian ini juga memerikan hasil evaluasi kegiatan pembelajaran dan respons mahasiswa terhadap penggunaan program komputer pada Mata kuliah pengembangan proposal penelitian. Untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan mengetahui respons mahasiswa, Penulis menggunakan dua instrumen penelitian yaitu video dan kuesioner. Video kegiatan dibuat dengan merekam kegiatan dan mengobservasinya. Selain itu beberapa mahasiswa juga membuat kesaksian mengenai proses pembelajaran dan komentar mereka terhadap proses pembelajaran Video yang mereka buat dikirimkan kepada pengajar melalui aplikasi yang ada di telepon pintar.

Kuesioner diberikan kepada mahasiswa dan direspons oleh mahasiswa secara daring. Kuesioner diberikan pada mahasiswa melalui *google form* dan direspons oleh mahasiswa melalui telepon pintarnya. Kuesioner diberikan kepada mahasiswa setelah pertemuan ke 7 untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut pemberian kuesioner kepada mahasiswa bertujuan agar pengajar memperoleh masukan dan umpan balik dalam berbagai aspek pembelajaran.

Kuesioner terdiri dari sepuluh pertanyaan dalam bentuk tertutup dan terbuka. Hasil yang didapat kemudian diolah dan dinarasikan sebagai berikut:

- Dari 25 orang mahasiswa, hanya 21 mahasiswa yang memberikan respons pada kuesioner yang diberikan
- Berknaan dengan evaluasi kegiatan dalam pembelajaran Pengembangan Proposal Penelitian Kebahasaan, ada beberapa aspek yang ditanyakan kepada mahasiswa terkait: pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, intensitas pemanfaatan teknologi, dialog interaktif antara dosen dan mahasiswa, dan informasi sumber belajar secara daring dan luring, topik perkuliahan, manfaat materi bagi mahasiswa, kegiatan pembelajaran, penyampaian materi oleh dosen, pemahaman materi oleh mahasiswa,
- Dari 21 mahasiswa yang merespons kuesioner yang diberikan, semua memberikan respons positif dengan jawaban dan alasan beragam

Berikut adalah evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran dan respons yang diberikan mahasiswa terhadap pembelajaran pengembangan proposal penelitian kebahasaan dengan menggunakan beberapa program komputer.

- Merespons pertanyaan mengenai pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan materi, 21 orang mahasiswa menjawab YA dengan berbagai komentar dan alasan.

- Komentar yang diberikan mahasiswa antara lain: teknologi digunakan dalam penyediaan materi pembelajaran, teknologi digunakan dalam penyampaian materi (penggunaan proyektor), teknologi digunakan dalam pengumpulan tugas, teknologi digunakan dalam proses pembelajaran.
- Merespons pernyataan mengenai berbagai sumber belajar yang dapat diakses baik daring maupun luring. 21 partisipan mengatakan bahwa dosen menginformasikan nya dan mendorong mahasiswa untuk memperkaya ilmu pengetahuan dengan banyak mencari sumber belajar. Selain buku referensi yang di anjurkan, mahasiswa juga diminta mengunduh berbagai artikel yang sesuai dengan topik yang akan mereka ajukan dalam proposal penelitiannya. Selain itu mahasiswa juga memberi komentar mengenai informasi yang diberikan dosen perihal berbagai tautan yang dapat diakses dan berbagai program komputer yang dapat diperoleh tanpa membayar.
- Terkait pernyataan mengenai materi yang disampaikan, 21 partisipan mengatakan bahwa materi dapat dipahami dengan mudah. Ada beberapa komentar yang disampaikan oleh mahasiswa berkenaan dengan hal ini. Di antaranya bahwa pengajar menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan tidak bertele-tele. Selain itu mahasiswa juga berkomentar bahwa materi menjadi mudah dipahami karena pengajar banyak memberikan contoh yang sesuai dengan lingkungan sekitar. Adanya diskusi di akhir pertemuan berkenaan materi yang kurang dipahami oleh mahasiswa juga dianggap sebagai penguatan bagi mahasiswa. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengonfirmasi informasi yang diperolehnya dan menanyakan hal yang kurang dipahami.
- Pernyataan selanjutnya berkenaan dengan manfaat materi yang diberikan dengan pembuatan proposal penelitian tugas akhir yang akan dibuat oleh mahasiswa. Seluruh partisipan mengatakan bahwa materi yang diberikan dan pengenalan program komputer yang diberikan akan membantu mereka dalam pembuatan proposal penelitian, untuk selanjutnya juga dapat digunakan dalam penulisan tugas akhir mereka. Beberapa komentar mahasiswa juga mengungkapkan bahwa dengan materi yang diberikan mereka paham mengenai tahapan penulisan proposal penelitian tugas akhir. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Sausan (2019) bahwa teknologi dapat membantu siswa dalam belajar. Implementasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran. Jika siswa tertarik dengan apa yang diajarkan guru, tidak perlu meminta siswa untuk serius dalam belajar karena siswa akan aktif secara otomatis dan tidak akan merasa bosan karena belajar.
- Pertanyaan berikutnya berkenaan dengan respons mahasiswa mengenai kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Seluruh mahasiswa memberikan komentar bahwa pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran yang berlangsung dengan menyenangkan menjadikan mahasiswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan strategi pembelajaran pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) yang dikemukakan Djamarah (2010) bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling

utama tidak membosankan. Raj (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan melakukan intervensi pada pembelajaran yang dilakukan pada berbagai aspek. Ada beberapa alasan yang dikemukakan oleh mahasiswa di antaranya adalah penggunaan program komputer dan informasi dari berbagai situs amat menarik dan bermanfaat bagi penulisan proposal penelitian. Mahasiswa juga merasa bahwa pembelajaran dilakukan dengan interaktif karena selalu ada sesi diskusi dalam setiap pertemuan. Selain itu berbagai program komputer dan informasi mengenai tautan yang diberikan juga tidak hanya berguna dalam pengembangan penulisan proposal tapi juga untuk melakukan asesmen pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Berdasar temuan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan memaksimalkan bantuan teknologi membantu proses pembelajaran baik bagi pengajar maupun mahasiswa secara khusus dalam penelitian ini dalam proses pembelajaran Mata kuliah Pengembangan Proposal Penelitian Kebahasaan. Didapati bahwa program komputer yang digunakan dalam pembelajaran dapat digunakan untuk memudahkan siswa kelak dalam penulisan skripsi mereka. Untuk dapat memaksimalkan teknologi pengajar harus memilih dan memilah program komputer yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, respons yang diberikan oleh mahasiswa atas penggunaan program komputer positif. Dengan berbagai alasan dan jawaban yang dikemukakan oleh mahasiswa, pengajar memperoleh umpan balik dan kritik membangun untuk memperbaiki kekurangan yang ada, menambahkan hal yang kurang dan mempertahankan hal positif yang telah terjadi dalam proses pembelajaran. Untuk itu, pelaksanaan dengan menggunakan program komputer disarankan pula untuk dilakukan pada Mata kuliah lain sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Brown, D., & Abeywickrama (2012). *Language Assessment. Principles and Classroom Practice*. California. Longman.
- Djamarah (2010). *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fayomi O.S.I., dkk. (2019). An Innovation Concept towards Bridging the Gaps Between Teaching and Research. *Procedia Manufacturing*. Volume 35. May 2019. Dapat diakses secara daring melalui <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2019.06.022> Get rights and content
- Fraenkel. J.R., Wallen N.E., Hyun, H.H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education. 8th Edition*. New York. Mc Graw-Hill.
- Raj, S.N Rajesh, dkk. (2015). Joyful learning? The effects of a school intervention on learning outcomes in Karnataka. *International Journal of Educational Development*. Volume 40. Tersedia secara daring di <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2014.09.003> Get rights and content.
- Panduan Program Bantuan Penugasan Dosen di Sekolah, (2019).
- Salam, M. dkk. 2019. Technology integration in service-learning pedagogy: A holistic framework. *Telematic and Informatics*. Volume 38. May 2019. at diakses secara daring melalui <https://doi.org/10.1016/j.tele.2019.02.002>

- Sausan, Afifah (2019). Manfaat Implementasi Teknologi dalam Pendidikan. Diakses melalui <https://www.nurulfikri.ac.id/index.php/id/artikel/item/1623-manfaat- implementasi-teknologi-dalam-pendidikan> pada 20 November 2019
- Sugiyono, (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Wahidin, D., Muchtar, H.S., Sulastri, Y.L., Lestari, Z.W. 2017. The Implementation of Active Learning Model for Preparing Pre-Service Teachers. *GSTF Journal on Education (JEd)*. Vol 4, No 2 (2017) Dapat diakses secara daring melalui <http://dl6.globalstf.org/index.php/jed/article/view/1799/0>

