

## Pemanfaatan Teknologi Web Sebagai Media Interaktif dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Mahasiswa

Oleh: Ida Murni Saan  
Universitas Negeri Padang

### Abstract

*There has been much written about e-learning practice however little attention has been given to e-learning theory. This paper presents ten hypotheses for e-learning in an attempt to focus attention on the underlying principles that apply to e-learning in various situations. This principle sets e-learning as a means of education as opposed to a mode of education. In other words, e-learning involves the use of a number of technological tools that can be applied in various contexts; it is not a distinctive educational system in itself. Instead, e-learning is a means by which these education models can be implemented. Students can be encouraged to construct their own knowledge using technology tools based on Web Technology such as e-learning itself, e-Book, Web Blog, and those same tools can also be used to present materials that deliberately lead students to pre-determined conclusions in highly structured ways.*

**Kata kunci :** *Web Technology, e-learning, e-Book, Web Blog.*

### PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kemajuan teknologi dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (RISTEK, 2006). Tercakup dalam definisi tersebut adalah semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi. Istilah TIK atau *Information and Communication Technology (ICT)*, muncul setelah berpadunya teknologi komputer, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya, dan teknologi komunikasi sebagai sarana penyebaran informasi pada paruh kedua abad ke-20.

Pada bidang pendidikan, perkembangan TIK tentunya dapat memberikan dimensi baru dalam hal kemampuan untuk mendapatkan literasi atau referensi bagi para pengajar maupun mahasiswa. Berbagai sumber yang dapat dijadikan referensi bagi kalangan akademik pada saat ini terasa lebih mudah untuk diperoleh.

Berbeda jika kita bandingkan pada era sekitar 10 atau 15 tahun yang lalu, ketika kita akan mencari bahan penelitian yang akan dijadikan sebagai referensi, akan terasa sulit dan kita hanya

bergantung pada buku-buku dan penelitian-penelitian sebelumnya.

Perkembangan ilmu yang terjadi selama ini tidaklah berlangsung secara tiba-tiba, melainkan terjadi secara bertahap. Perkembangan ilmu terjadi karena manusia selalu dihadapkan pada tantangan alam, situasi dan kondisi yang memacu daya kreativitasnya. Selalu terdapat dorongan untuk membuat manusia melangkah ke arah kemajuan dan dorongan tersebut adalah rasa ingin tahu.

Untuk membangun sistem pendidikan Indonesia yang berkualitas diperlukan adanya dukungan seluruh komponen secara menyeluruh dan berkesinambungan. Perkembangan global saat ini menuntut adanya perkembangan dari segi kualitas sumber daya manusia. Dunia pendidikan Indonesia telah mengalami banyak transformasi, mulai dari metode, fokus, kurikulum, dan lainnya.

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di Indonesia telah memiliki sejarah yang cukup panjang. Inisiatif menyelenggarakan siaran radio pendidikan dan televisi pendidikan sebagai upaya melakukan penyebaran informasi ke satuan-satuan pendidikan yang tersebar di seluruh nusantara, merupakan wujud dari kesadaran untuk mengoptimalkan pendaya-gunaan teknologi dalam membantu proses pembelajaran masyarakat. Kelemahan utama siaran radio maupun televisi pendidikan adalah tidak adanya interaksi imbal-balik yang seketika. Siaran bersifat searah, dari

nara sumber belajar atau fasilitator kepada pembelajar.

Teknologi komputer dengan kemampuannya mengolah dan menyajikan tayangan multimedia (teks, grafis, gambar, suara, dan *movie*) memberikan peluang baru untuk mengatasi kelemahan yang tidak dimiliki siaran radio dan televisi. Bila televisi hanya mampu memberikan informasi searah (terlebih-lebih bila materi tayangannya adalah materi hasil rekaman), pembelajaran berbasis teknologi web memberikan peluang berinteraksi baik secara sinkron (*real time*) maupun asinkron (*delayed*). Pembelajaran berbasis webdi internet memungkinkan terjadinya pembelajaran secara sinkron dengan keunggulan utama bahwa pembelajar maupun fasilitator tidak harus berada di satu tempat yang sama.

Pemanfaatan teknologi *video conference* yang dijalankan berdasarkan teknologi web, memungkinkan pembelajar berada di mana saja sepanjang terhubung ke jaringan komputer. Selain aplikasi puncak seperti itu, beberapa peluang lain yang lebih sederhana dan lebih murah juga dapat dikembangkan sejalan dengan kemajuan TIK saat ini.

Pada penelitian ini akan dibahas tentang beberapa alternatif media yang dapat dimanfaatkan oleh dosen, mahasiswa, ataupun masyarakat umum dalam melakukan penyebaran ilmu pengetahuan (*sharing of knowledge*) seperti *Electronic Book* (e-Book), *Electronic Learning* (e-learning), dan beberapa aplikasi lainnya.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Teknologi Web

Teknologi *World Wide Web* (WWW) atau singkatnya web, seakan-akan telah menghilangkan batasan tempat dan waktu dalam berkomunikasi antar berbagai komunitas di segala penjuru dunia. Dengan begitu pesatnya arus internet, perkembangan teknologi web pun semakin hari semakin canggih saja. Pertama kali diperkenalkan dan dikembangkan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1989, Web versi 1.0 adalah langkah awal dunia internet (El Diablue, 2009).

Dengan teknologi ini, Internet dapat digambarkan layaknya sebuah papan pengumuman raksasa yang menyediakan berbagai informasi dari berbagai penjuru dunia. Disini konsumen hanya diberikan hak untuk mencari (*search*) and *read* (mencari dan membaca), sedangkan otoritas untuk menampilkan dan merubah content tetap dipegang oleh pemilik website sepenuhnya.

Istilah Web 2.0 pertama kali digemborkan oleh Tim O'Reilly dan dikembangkan sekitar tahun 2004. Sebenarnya Web 2.0 bukan merupakan teknologi baru, karena sama dengan Web 1.0, Web 2.0 masih dibangun dengan menggunakan *HyperText Markup Language* (HTML). Tidak seperti pendahulunya, Web 2.0 memungkinkan adanya komunikasi dua arah. Seorang pembaca dapat menayangkan kontennya sendiri atau memberikan tanggapan terhadap konten pengguna lain melalui aplikasi *guestbook*, *comment*, *polling*, dan lain-lain.

Dengan teknologi ini, kehidupan sosial di dunia maya sangat terasa. Jaringan sosial seperti *Friendster*, *MySpace*, *Facebook* dan lainnya membuat internet semakin terasa hidup. Pengguna internet tidak hanya dapat mencari informasi, tetapi juga dapat mencari teman, relasi bisnis atau bahkan pasangan hidup. Jaringan Luas. Konten Web yang awalnya sedikit, dapat berkembang dalam waktu yang relatif cepat. Setiap orang dapat memberikan kontribusinya dalam suatu website.

Hal ini menciptakan suatu jaringan informasi yang lebih luas dan dinamis. Jaringan Luas. Konten Web yang awalnya sedikit, dapat berkembang dalam waktu yang sangat cepat. Setiap orang dapat memberikan kontribusinya dalam suatu website. Hal ini menciptakan suatu jaringan informasi yang lebih luas dan dinamis.

Inilah terobosan terbaru dalam WWW. Web 3.0 menyempurnakan aspek interaksi dari Web 2.0. Teknologi ini menawarkan adanya interaksi lebih nyata yang bersifat virtual 3D. Dengan demikian, pengguna internet akan diberikan semua fasilitas layaknya dalam kehidupan nyata. Pengguna akan diberlakukan layaknya pengunjung butik dalam mendapatkan apa yang diinginkannya. Bukan seperti pengunjung supermarket yang harus mencari dan mendapatkan barangnya sendiri.

Sebagai teknologi yang masih dikembangkan, Web 3.0 memberikan gambaran yang cukup menjanjikan bagi industri WWW di masa depan. Perusahaan di dunia seperti *Google Co-Ops* dan *Secondlife* merupakan contoh beberapa perusahaan yang mulai melirik Web 3.0.

Bukan hanya di negara-negara maju, di Indonesia pun ada yang mulai mengembangkan Web 3.0, yaitu *Li'L Online* (LILO) *Community*. Namun, di Indonesia, perkembangan Web 3.0 mungkin akan sedikit terseok. Perlu diketahui, bahwa untuk mendukung Web 3.0 dibutuhkan kecepatan akses internet yang memadai dan

spesifikasi komputer yang tidak enteng, dengan harga yang tentunya tidak murah.

Untuk itu, kita hanya bisa berharap agar kelak harga komputer dan biaya koneksi internet di Indonesia jadi lebih terjangkau oleh masyarakat. Ditambah lagi dengan pertumbuhan jasa provider Internet di Indonesia juga sangat mempengaruhi bagi masyarakat kita untuk lebih kompetitif dalam memilih layanan provider tersebut. Namun kondisi ini juga sangat diperlukan peranan pemerintah untuk lebih bijaksana dan profesional, terutama dalam mengatur dan mengeluarkan regulasi tentang pelaksanaan TIK di masyarakat luas (Loyalty, 2009).

### Media

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat Bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Kata media itu sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “ medium “ yang berarti “ pengantar atau perantara “, dengan demikian dapat diartikan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Norton, 2001).

Penggunaan media tidak harus membawa bungkusan berita-berita semua, siswa cukup dapat mengawasi suatu berita. Dari pendapat tersebut dapat dihubungkan bahwa penyampaian materi pelajaran dengan cara komunikasi masih dirasakan adanya penyimpangan pemahaman oleh siswa. Masalahnya adalah bahwa siswa terlalu banyak menerima sesuatu ilmu dengan verbalisme. Apalagi dalam proses belajar mengajar yang tidak menggunakan media dimana kondisi siswa tidak siap, akan memperbesar pekuang terjadinya verbalisme.

Ada beberapa alasan memilih media dalam proses belajar mengajar, yakni (Santosa, 2005): 1) ada berbagai macam media yang mempunyai kemungkinan dapat kita pakai di dalam proses belajar mengajar, 2) ada media yang mempunyai kecocokan untuk menyampaikan informasi tertentu, 3) ada perbedaan karakteristik setiap media, 4) ada perbedaan pemakai media tersebut, dan 5) ada perbedaan situasi dan kondisi tempat media dipergunakan.

### Media Berbasis TIK

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis TIK merupakan hal yang tidak mudah.

Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut, dalam hal ini media yang digunakan adalah Komputer dan LCD Proyektor.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (Idwan, 2009).

Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media Komputer dan LCD Proyektor merupakan media rancangan yang mana didalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit computer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor.

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau *user* dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (*computer network/Internet*) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan.

Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah negara yang telah maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (*feedback*) yang segera kepada pemakainya.

### Terhadap Minat Belajar Bagi Mahasiswa

Globalisasi ditandai dengan kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mendorong terjadinya perubahan di berbagai sektor, tak terkecuali duni pendidikan pun mengalami perubahan tersebut, seiring dengan perkembangan masyarakat yang bertumpu pada “masyarakat berbasis pengetahuan” (*knowledge-based society*). Sistem pembelajaran pun mengalami perubahan paradigma, yaitu dari paradigma yang berpusat pada “mengajar” menjadi

berpusat pada “belajar”. Paradigma yang berpusat belajar berorientasi pada pencapaian tujuan dalam rangka mempersiapkan siswa menjadi manusia yang dapat belajar secara mandiri (*independent learners*).

Pembelajaran berbasis komputer di era globalisasi saat ini sudah menjadi keharusan. Infrastruktur dan budaya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan syarat utama dalam memacu perkembangan TIK diantaranya pelaku TIK, termasuk penyedia, perancang, dan pemakai TIK. Dalam dunia pendidikan integrasi TIK pada proses pembelajaran sudah banyak diterapkan, namun masih ada beberapa kendala yang dihadapi pihak sekolah sebagai unsur pendidikan dalam menerapkan pembelajaran berbasis komputer, diantaranya biaya yang harus disediakan (Rahayu, 2008).

Dengan memanfaatkan media teknologi informasi pada proses belajar mengajar, tentunya akan meningkatkan minat dan prestasi siswa karena dapat lebih termotivasi untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya.

## PEMBAHASAN

Pada prinsipnya penelitian ini memberikan *sharing* pengetahuan dan pengalaman tentang pemanfaatan dan penerapan media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terutama dalam menggunakan teknologi web yang menghususkan diri sebagai media pembelajaran seperti *Electronic Book (e-Book)*, *Electronic Learning (e-learning)*, *Electronic Magazine (e-Zine)*, *e-Laboratory*, *Web Blog*, dan *Content Management System*.

### *Electronic Book (e-Book)*

Buku elektronik atau e-Book adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk yang ringkas dan dinamis. Pada e-Book dapat diintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun movie sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional. e-Book tidak lain adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer (Wibawanto, 2007).

e-Book ini berupa file dengan format beragam, ada yang berupa pdf (*portable document format*) yang dapat dibuka dengan program *Acrobat Reader* atau sejenisnya. Ada juga yang dengan bentuk format htm, yang dapat dibuka dengan browsing atau internet explorer secara

offline. Ada juga yang berbentuk format *executable (exe)*.

Jenis e-Book paling sederhana adalah yang sekedar memindahkan buku konvensional menjadi bentuk elektronik yang ditayangkan oleh komputer. Dengan teknologi ini, ratusan buku dapat disimpan dalam satu keping CD atau compact disk (kapasitas sekitar 700MB), DVD atau digital versatile disk (kapasitas 4,7 sampai 8,5GB), ataupun flashdisk (saat ini kapasitas yang tersedia sampai 4GB).

Bentuk yang lebih kompleks dan memerlukan rancangan yang lebih cermat ada pada misalnya Microsoft Encarta dan Encyclopedia Britannica yang merupakan ensiklopedi dalam format multimedia. Format multimedia memungkinkan e-Book menyediakan tidak saja informasi tertulis tetapi juga suara, gambar, movie dan unsur multimedia lainnya. Penjelasan tentang satu jenis musik, misalnya, dapat disertai dengan cuplikan suara jenis musik tersebut sehingga pengguna dapat dengan jelas memahami apa yang dimaksud oleh penyaji.

Pada kebanyakan e-Book menggunakan bentuk format pdf, karena lebih mudah dalam mempergunakannya dan mudah dalam mengolah security. Cara membuka e-book ini sangat mudah. Anda dapat mendownload program tersebut (*Acrobat Reader 5.0* dan *WinZip 8.0*) di berbagai situs, seperti [www.download.com](http://www.download.com).

### *Electronic Learning (e-learning)*

Beragam definisi dapat ditemukan untuk *e-learning*. Victoria L. Tinio, misalnya, menyatakan bahwa *e-learning* meliputi pembelajaran pada semua tingkatan, formal maupun nonformal yang menggunakan jaringan komputer (intranet maupun ekstranet) untuk pengantaran bahan ajar, interaksi, dan/atau fasilitasi. Untuk pembelajaran yang sebagian prosesnya berlangsung dengan bantuan jaringan internet, sering disebut sebagai *online learning*.

Definisi yang lebih luas dikemukakan pada *working paper* SEAMOLEC, yakni *e-learning* adalah pembelajaran melalui jasa elektronik (Seamolec, 2003). Meski beragam definisi namun pada dasarnya disetujui bahwa *e-learning* adalah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi elektronik sebagai sarana penyajian dan distribusi informasi. Dalam definisi tersebut tercakup siaran radio maupun televisi pendidikan sebagai salah satu bentuk *e-learning*. Meskipun per definisi radio dan televisi pendidikan adalah salah satu bentuk *e-learning*, pada umumnya disepakati bahwa *e-*

*learning* mencapai bentuk puncaknya setelah bersinergi dengan teknologi web.

*Internet-based learning* atau *web-based learning* dalam bentuk paling sederhana adalah *web-site* yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi-materi pembelajaran. Cara ini memungkinkan pembelajar mengakses sumber belajar yang disediakan oleh nara sumber atau fasilitator kapanpun dikehendaki. Bila diperlukan, dapat pula disediakan *mailing-list* khusus untuk situs pembelajaran tersebut yang berfungsi sebagai forum diskusi.

Fasilitas *e-learning* yang lengkap disediakan oleh perangkat lunak khusus yang disebut perangkat lunak pengelola pembelajaran atau LMS (*learning management system*). LMS mutakhir berjalan berbasis teknologi web sehingga dapat diakses dari manapun selama tersedia akses ke internet (Wibawanto, 2007).

Fasilitas yang disediakan meliputi pengelolaan siswa atau peserta didik, pengelolaan materi pembelajaran, pengelolaan proses pembelajaran termasuk pengelolaan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan komunikasi antara pembelajar dengan fasilitator-fasilitatornya. Fasilitas ini memungkinkan kegiatan belajar dikelola tanpa adanya tatap muka langsung di antara pihak-pihak yang terlibat (administrator, fasilitator, peserta didik atau pembelajar). 'Kehadiran' pihak-pihak yang terlibat diwakili oleh *email*, kanal *chatting*, atau melalui *video conference*.

### Media Aplikasi Lainnya

Selain e-Book dan fasilitas *e-learning*, berbagai aplikasi lain bermunculan dan kadang saling berintegrasi sehingga menimbulkan sinergi sebagai dampak ikutan perkembangan TIK terutama internet. E-zine dari kata e-magazine, merupakan bentuk digital dari majalah konvensional. Penerbitan majalah berformat digital memungkinkan ditekannya ongkos produksi karena tidak perlu mencetak dan distribusi karena sekali diupload ke server, seluruh dunia bisa mengaksesnya.

Pemutakhiran isinya juga dapat dilakukan dengan sangat cepat sehingga perkembangan mutakhir dapat disajikan dengan lebih cepat. Termasuk dalam kategori e-zine ini adalah *e-newspaper* yang berfokus pada berita terkini dan *e-journal* yang memfokuskan diri pada laporan hasil-hasil penelitian.

*E-laboratory*, merupakan bentuk digital dari fasilitas dan proses-proses laboratorium yang dapat

disimulasikan secara digital. Pada dasarnya, perangkat lunak ini adalah perangkat lunak animasi dan simulasi yang dapat dikemas dalam keping CD, DVD maupun disajikan pada web-site sebagai *web-based application* (perangkat lunak yang berjalan pada jaringan internet).

Blog atau weblog adalah perkembangan mutakhir di bidang *web-based application*. Ide semula adalah menyediakan fasilitas *electronic diary* atau buku harian elektronik untuk remaja. Pengguna dapat mengisi buku harian tersebut semudah menulis email, mengunggah (*upload*) ke server hanya dengan meng-klik ikon, dan hasilnya adalah tayangan tulisan di layar browser.

Pemakai internet di manapun berada dapat melihat publikasi tersebut dengan mengakses alamat situs, misalnya: <http://www.nofrihendritp@blogspot.com>

Dari sisi kandungan isi, blok sekarang banyak berisi gagasan, ide, dan opini pribadi tentang satu masalah yang menarik secara subyektif.

Meskipun akurasi informasi yang tersaji masih bisa diperdebatkan, tetapi yang penting adalah blog memungkinkan seseorang tanpa pengetahuan desain website dapat dengan mudah membuat website pribadi dan mengelola maupun memutakhirkan isinya dengan sangat mudah. Kemudahan lain adalah tersedianya banyak server blog gratis. Dalam konteks pemanfaatannya bagi proses pembelajaran, kandungan isi blog pembelajar, misalnya, dapat menjadi umpan balik bagi fasilitator.

### Pengaruh Penggunaan Media TIK Pemanfaatan Media E-Learning

Dibandingkan dengan proses belajar mengajar yang konvensional atau tradisional, *e-learning* memang memiliki beberapa kelebihan diantaranya (Santosa, 2005): 1) *E-learning* dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih, 2) Ekonomis (dalam kasus tertentu), 3) *E-learning* dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis (dalam kasus tertentu), 4) *E-learning* dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis (dalam kasus tertentu), dan 5) *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/ materi, peserta didik dengan guru maupun sesama peserta didik.

Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu

peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dari sisi pengajar atau dosen, *e-learning* memiliki keunggulan diantaranya adalah: 1) Melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir, 2) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya, dan 3) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik.

### **Pemanfaatan Media Web Blog**

Berbeda dengan *e-learning*, pemanfaatan Web Blog lebih kepada memberi kemampuan dosen dan mahasiswa dalam hal menulis baik dalam tulisan ilmiah maupun tulisan non-ilmiah. Seperti kita ketahui bahwa salah satu titik lemah bagi mahasiswa adalah dalam hal menulis terutama dalam bentuk karya ilmiah.

Sehubungan dengan peningkatan kemampuan menulis, pemanfaatan media blog sangatlah sesuai dengan karakteristik pembelajaran menulis. Dengan blog, mahasiswa bisa menulis apapun pada bagian blog yang telah ada, termasuk memberi tambahan penekanan atau informasi dengan media lain yang juga telah tersedia, seperti audio, video, atau link ke alamat laman (situs) relevan lainnya.

Secara teknis, membuat blog tidaklah sulit, karena tidak memerlukan pengetahuan pemrograman dan sintaks yang rumit. Mahasiswa hanya tinggal mengisi slot-slot yang sudah ada, seperti halnya mengetik, kemudian tinggal dipublikasikan dan blog mereka sudah bisa dilihat oleh seluruh orang didunia. Jika ada kesalahan, hal tersebut bisa langsung diperbaiki. Jadi, membuat blog sangatlah mudah, sepanjang ada koneksi.

Blog sebagai wadah curahan ide dan tulisan mahasiswa akan sangat bermanfaat bagi mereka karena blog sebagai media online mampu memberikan audiens riil bagi tulisan mahasiswa. Jika selama ini, dosen adalah satu-satunya orang yang membaca tulisan mahasiswa, dengan media blog, tulisan mereka dapat dibaca oleh teman-teman mereka, baik yang sekelas maupun di luar kelas, bahkan di tempat-tempat lain, orang tua mereka, dan mereka yang memiliki akses ke internet.

Tanpa disadari, potensi audiens riil ini memberikan 'tuntutan' sekaligus kesempatan bagi mahasiswa untuk menunjukkan hasil karya mereka yang terbaik. Diharapkan hal ini juga akan memberikan motivasi yang lebih baik bagi peningkatan kompetensi menulis mahasiswa.

Lebih lanjut, sesuai dengan beberapa faktor yang telah disebutkan sebelumnya, blog dipercaya akan sangat membantu peningkatan prestasi mahasiswa dalam pembelajaran menulis. Rasional tindakan tersebut adalah sebagai berikut (Santosa, 2005): 1) Mahasiswa akan dibiasakan untuk berkerja melewati proses kegiatan menulis, mulai dari outline, membuat draft, sampai tulisan final dimana di setiap proses tersebut. Hasil tulisan mahasiswa dari outline, draft sampai tulisan final yang telah disetujui atau dikoreksi di-*upload* di blog mereka sehingga memberi kebanggaan dan dorongan untuk berbuat yang terbaik untuk ditunjukkan ke semua orang yang memiliki akses ke blog mereka, 2) Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan *peer correction*, dimana mereka bisa saling melihat dan memberi komentar pekerjaan temannya untuk hasil yang lebih baik sebelum dikoreksi oleh dosen. Hal ini sudah barang tentu akan membantu dosen juga mengingat mengoreksi tulisan mahasiswa tidaklah mudah mengingat jumlah kelas dan mahasiswa yang diajar, 3) Dari awal, standar penilaian yang akan digunakan untuk mengoreksi pekerjaan mahasiswa diberikan dan dijelaskan sehingga masing-masing pihak paham akan apa yang semestinya ditekankan atau diperbaiki, dan 4) Untuk memberi kreativitas dan inovasi, media blog akan digunakan. Mahasiswa akan dijelaskan terlebih dahulu bagaimana membuat blog, kemudian mengisi tulisan di dalamnya, dan bagaimana memberi komentar atas tulisan teman-temannya melalui media tersebut. Kemudian, seluruh blog mahasiswa didaftarkan oleh dosen dalam suatu wadah blog baru. Hal ini bertujuan mirip seperti mailing list (hal yang sama bisa dilakukan dengan media *RSS/Rich Summary Site Feed/Really Simple Syndicate*) dimana ketika seseorang yang meng-*upload* tulisan, sistem blog itu akan secara otomatis 'memberi tahu' pemilik blog lainnya yang sudah tergabung dalam suatu wadah tadi. Ini akan jauh memudahkan mahasiswa dan dosen. Jika tidak, agak sulit tampaknya untuk mengetahui apakah seseorang sudah menulis sesuatu atau belum kecuali yang bersangkutan memang sengaja masuk ke blog temannya.

Dalam pembelajaran menulis, mahasiswa juga harus memahami pengetahuan akan elemen-elemen dasar tulisan, pengetahuan akan komponen-komponen yang membentuk suatu tulisan yang padu (*unity*) dan koheren (*coherence*), serta kompetensi menulis berdasarkan jenis-jenis tulisan.

Dalam hal ini, mahasiswa dapat menuangkan ide-idenya dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk tulisan yang baik dan efektif. Baik artinya paragraf tersebut merupakan suatu kesatuan yang padu dan koheren. Efektif dimaksudkan bahwa tulisan mereka nantinya mampu menarik perhatian pembaca sekaligus mampu menyampaikan pesan yang ingin dituangkan secara tepat dan baik.

Dengan memanfaatkan blog sebagai media jurnal online dalam pembelajaran menulis, kompetensi menulis mahasiswa dapat ditingkatkan. Peningkatan kompetensi ini diharapkan berimbas pada peningkatan kompetensi berbahasa Inggris mahasiswa yang meliputi aspek-aspek keterampilan bahasa lainnya, yaitu menyimak, membaca, dan berbicara serta komponen-komponen bahasa, seperti pelafalan, struktur, pilihan kata, kosakata, dan lainnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penjelasan dan uraian sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a) Perkembangan teknologi informasi sangat mempengaruhi pola pikir dan kebiasaan masyarakat dalam hal mencari informasi yang dibutuhkan.
- b) Teknologi Web menjadi garda terdepan dalam jembatan penyampaian dan penyebaran informasi.
- c) Adanya media *e-learning*, e-Book, dan Web Blog telah terbukti menjadi alternatif bagi kalangan pendidikan dalam berinteraksi dalam proses pembelajaran.
- d) Media TIK juga telah dianggap berhasil dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar bagi para siswa atau mahasiswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- El Diablue, *Perkembangan Teknologi Web*, <http://eldiablue.wordpress.com>, diakses Mei 2009.
- Hari Wibawanto, *Teknologi Informasi dan Komunikasi: Konsep dan Perkembangannya*. Seminar Tantangan dan Peluang Pembelajaran TI&K di Sekolah di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, 2007.
- Idwan, *Pembelajaran berazas media teknologi informasi*, <http://jurnal-media.com/tik/~idwan.pdf>, diakses Mei 2009.
- Kementerian Negara Riset dan Teknologi. 2006. Buku Putih. *Penelitian Pengembangan dan Penerapan IPTEK Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025*. Jakarta: Kementerian Negara Riset dan Teknologi.
- Loyalty Build, *Loyaltybuild winning customer*, <http://loyaltybuild.com/approach/loyaltybuild-approach.html>, diakses Mei 2009.
- Made Santosa, *Pemanfaatan Blog (Jurnal Online) Dalam Pembelajaran Menulis*, Universitas Pendidikan Ganesha, 2007.
- Norton, Priscilla; dan Spargue, Debra; (2001), *“Technology Teaching”*, Allyn and Bacon, Boston, USA.
- Rahayu, 2008. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia*. Jurnal Pendidikan dan Budaya (EDUCARE).
- Santosa, M. H. 2005. *Pengembangan Model Pembelajaran Diktatori Berbasis Multimedia (Multimedia-Based Dictatory Learning)* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dictation pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Negeri Singaraja. Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.
- SEAMOLEC. 2003. *e-Learning di Indonesia dan Prospeknya di Masa Mendatang. Makalah. Disajikan pada Seminar Nasional E-Learning perlu E-Library* di Universitas Kristen Petra Surabaya pada 3 Februari 2003.