

PERSEPSI MAHASISWA VOKASI KESEHATAN TERHADAP MULTIPLATFORM DIGITAL PADA KULIAH BAHASA INGGRIS SECARA DARING

Karmilah

Program Studi Administrasi Rumah Sakit Politeknik Al Islam Bandung

Karmilah30394@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi abad 21 semakin berkembang dengan cepat, terutama di bidang Pendidikan. Hal ini sangat membantu Pembelajaran *online* yang harus menggunakan teknologi agar peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat mengembangkan kompetensi mereka di mana saja dan kapan saja, Tujuan Penelitian adalah untuk mendapatkan informasi tentang persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi multiplatform digital selama perkuliahan Bahasa Inggris secara daring. Aplikasi yang digunakan diantaranya *zoom, google meet, google classroom, quizizz, crowd buzzer, genially, dan youtube*. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berfokus pada kata secara deskriptif. Survei disebarakan kepada 66 orang mahasiswa dan wawancara kepada 6 mahasiswa untuk mengklarifikasi survei yang telah diisi dan menambahkan pertanyaan yang tidak terdapat dalam survey. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa mereka menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan multiplatform digital selama perkuliahan daring, walaupun masalah jaringan internet masih menjadi kendala. Berdasarkan wawancara kepada enam orang mahasiswa. Mereka mengungkapkan bahwa penggunaan multiplatform digital dapat membantu mereka dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan suasana yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Multiplatform, Persepsi Siswa, Teknologi abad 21

HEALTH VOCATIONAL STUDENT'S PERCEPTION OF DIGITAL MULTI-PLATFORM TOWARD ONLINE ENGLISH CLASS

ABSTRACT

The use of 21st century technology is growing rapidly, especially in the field of education. This is very helpful for online learning that we must use technology, so that students can have more meaningful learning experience and can develop their competencies anywhere and anytime. The aim of the research was to obtain information about students' perceptions of using on digital multiplatform applications during online English lectures. The applications used include zoom, google meet, google classroom, quizizz, crowd buzzer, genially, and youtube. This research method used a qualitative method that focused on descriptive words. The survey was distributed to 66 students and interviewed 6 students to clarify the survey that had been filled out and add questions that were not included in the survey. They showed a positive attitude towards using digital multiplatforms during online lectures, even though internet network problems were still an obstacle. Based on interviews to six students. They revealed that the use of digital multiplatforms can help them learn English in an interactive and fun atmosphere.

Keywords: *Multiplatform, Student's Perception, 21st Teaching Education*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa dunia yang berkembang dalam jumlah pengguna dan bahasa resmi dari 50 negara serta bahasa terkemuka untuk komunikasi global, bisnis dan bahasa ketiga yang paling banyak digunakan di seluruh dunia (Kristal, 2013). Bahasa Inggris dikenal sebagai bahasa Kedua atau bahasa asing (ESL/EFL) untuk membantu pelajar memperoleh penguasaan dalam belajar bahasa Inggris di sebagian besar negara di dunia. Berbagai teori dan metodologi telah digunakan untuk mengembangkan proses pembelajaran bahasa Inggris dan masih berkembang hingga saat ini (Khan, 2021). Di abad 21 ini, menguasai Bahasa Inggris sama pentingnya dengan menguasai teknologi, agar mampu bersaing dengan orang lain di seluruh dunia.

Perkembangan kesehatan dunia sangat menjanjikan. Pengetahuan dan keterampilan profesional juga terus ditingkatkan untuk menghadapi tantangan yang semakin tak terbendung. Terutama penguasaan pengetahuan dan keterampilan profesional dalam bahasa asing, yaitu bahasa Inggris adalah kunci utama kelancaran komunikasi. (Setiatin, Trimastuti, & Christinawati, 2022)

Tantangan bagi para profesional kesehatan adalah banyaknya rumah sakit yang terakreditasi JCI (*Joint Commission Accreditation*). Kita harus bisa berbahasa Inggris untuk menghadapi asesor dari berbagai negara. Hal ini sangat membantu untuk kompetensi keterampilan klasifikasi klinis, kompilasi penyakit, dan masalah kesehatan lainnya, dan prosedur klinis menggunakan ICD 10 (*International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*). (Setiatin, Trimastuti, & Christinawati, 2022)

Dunia abad 21 telah mengubah gaya hidup manusia dengan menggunakan teknologi hampir di semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah berkembang sangat cepat dan dapat membantu mahasiswa mengalami perkuliahan yang otentik dan bermakna yang melibatkan usaha dan perilaku mereka yang memberikan suasana belajar yang menarik (Fatimah, 2017). Selain itu, teknologi dapat menyediakan lebih banyak sumber belajar. Ini adalah bagian sentral dari pendidikan abad ke-21 yang akan mempersiapkan mahasiswa berkualitas masa depan yang terampil dalam menggunakan teknologi canggih.

Teknologi telah digunakan dalam proses pembelajaran bahasa dan telah berkembang dibandingkan dengan metode perkuliahan tradisional saat ini. Teknologi telah memperpendek jarak dan mempermudah proses komunikasi antar pelajar baik secara *online* maupun *offline*. Teknologi memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Teknologi menilai dosen menciptakan strategi pengajaran yang inovatif dengan menyediakan kegiatan yang menarik dan membantu siswa meningkatkan kompetensinya. Apalagi mahasiswa yang disebut sebagai generasi Z dengan mudah memperbarui dan mendapatkan informasi dengan bantuan teknologi. Mereka dengan mudah mencari materi dari internet dan meningkatkan keterampilan mereka dengan teknologi pendidikan yang disediakan di gadget mereka. Mahasiswa sudah bisa mendapatkan materi sebelum dosen menjelaskannya di kelas. Pemanfaatan teknologi di era ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan kerja kolaboratif dan mudah terhubung dengan orang lain seperti penutur asli untuk meningkatkan kemampuan bahasanya. (Fatimah, 2017).

Banyak aplikasi pembelajaran dari internet yang dapat digunakan guru dan siswa untuk belajar yang memberikan kesempatan untuk saling berinteraksi secara virtual dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini, penulis meneliti beberapa aplikasi pembelajaran yang digunakan selama kuliah bahasa Inggris *online*, yaitu:

A. Zoom

Zoom merupakan aplikasi yang dapat menghadirkan kelas virtual, sehingga guru dan siswa dapat bertemu tatap muka secara virtual (Khalis, 2020). Aplikasi zoom paling banyak digunakan untuk

kegiatan pembelajaran tatap muka secara daring karena proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif dengan menyediakan beberapa fitur yang menarik (Maulana, 2021).

B. *Google Classroom*

Google Classroom merupakan aplikasi yang dapat membuat ruang kelas *online*, dapat menjadi media penyampaian materi, mendistribusikan dan mengumpulkan tugas, serta mengevaluasi tugas yang telah dikumpulkan siswa. Selain itu *Google classroom* menyediakan fitur upload video atau menautkan link video dari youtube dan terdapat forum diskusi sehingga dosen dapat membuka diskusi kelas seperti di facebook yang dapat ditanggapi dan dikomentari. Aplikasi ini resmi diluncurkan pada Agustus 2014. (Kusuma, 2019).

C. *Google Meet*.

Google meet adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang *user friendly*. *G meet* dapat diakses melalui *Google Chrome* dan *login* melalui email dan telah digunakan. *Google meet* dapat bergabung langsung melalui *google classroom* dengan *login ke Classroom* mata pelajaran. Platform ini gratis, dan dapat diikuti oleh peserta dan waktu yang tidak terbatas jika menggunakan domain perguruan tinggi. Dengan menggunakan *Google meet*, kita bisa berkomunikasi langsung menggunakan video. Jika peserta sudah mendownload aplikasinya, peserta tinggal mengklik link yang diberikan oleh dosen. Jadi, Aplikasi ini cocok untuk belajar mengajar (Nurulita.S, 2021)

D. *Quizizz*.

Pada aplikasi ini siswa dapat menjawab kuis atau pertanyaan dengan tampilan yang menarik. Dengan keterbatasan waktu, akan lebih menantang bagi siswa untuk menyelesaikannya. Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Quizizz* dibandingkan dengan aplikasi lainnya antara lain adanya *leaderboard* yang memungkinkan peserta kuis untuk mengetahui skor dan rating peserta kuis dibandingkan dengan peserta lainnya. Selain itu, aplikasi *quizizz* juga dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *PowerPoint*.

E. *Crowd Buzzer*.

Crowd Buzzer merupakan platform digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk evaluasi pemahaman siswa secara hidup, sehingga membuat kelas menjadi lebih interaktif dan menarik, karena siswa harus cepat menekan tombol BUZZ jika ingin menjawab soal. tekan tombol BUZZ dengan cepat, nama akan muncul di layar utama.

F. *Genially*.

Genially adalah aplikasi berbasis web yang mudah digunakan dan gratis yang digunakan untuk membuat konten visual interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menyempurnakan situs web/blog atau sebagai alat komunikasi mandiri (misalnya untuk presentasi, infografis, laporan, poster, atau panduan). Aplikasi *Genially* memiliki beberapa keunggulan, antara lain, Anda tidak perlu menjadi *programmer* atau desainer untuk membuat proyek digital yang cantik dan unik. Itu juga memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai macam konten pihak ketiga dari lebih dari 1.700 penyedia. *Genially* juga bekerja dengan *cloud*, sehingga dapat diakses atau dimodifikasi dari mana saja. Selain itu, setiap *Genially* dapat dengan mudah dibagikan melalui jejaring sosial atau WhatsApp. Aplikasi ini dirancang dengan ukuran besar dan jangkauan luas karena dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan (pendidikan), menyebarkan berita (media), atau untuk menarik pelanggan (pemasaran). (<https://www.genial.ly/>, 2021)

G. Youtube

Youtube adalah situs web berbagi video tempat pengguna dapat mengunggah, berbagi, dan melihat video secara online (Handayani, 2020). Youtube dibuat pada tahun 2005, dan didirikan oleh Chad, stevechen, dan Jawal Karim, karyawan di Perusahaan PayPal. Youtube dimulai sebagai usaha teknologi dengan 11,5 juta investasi. Nama domainnya adalah www.youtube.com, kemudian

berkembang dan berkembang. Lebih dari 100 video per hari. Youtube diklasifikasikan sebagai situs web yang paling banyak dikunjungi ketiga di internet. Menurut penelitian Khalid (2012), video di Youtube menggabungkan visual kontekstual dengan bahasa lisan, dan memberi siswa pemahaman yang lebih baik tentang peristiwa dalam memori untuk waktu yang lama. Menggunakan Youtube di kelas virtual menarik minat dan perhatian siswa untuk berada dalam situasi tersebut. Ini dianggap sebagai sumber belajar bahasa interaktif. Melalui Youtube, siswa dapat berkomentar dan bertanya tentang video. (Khalid, 2012)

pengertian dan sikap. Persepsi akan sangat mempengaruhi keberhasilan suatu kegiatan, khususnya pembelajaran daring. Peserta akan aktif meningkatkan peran dan pemanfaatan teknologi yang mendukung perkuliahan daring. Stimulus yang diterima membangun persepsi yang berbeda-beda, ada persepsi positif dan persepsi negatif meskipun berada dalam kondisi belajar yang sama. Hal ini karena setiap manusia memiliki sudut pandang yang berbeda, dan rangsangan yang diterima mungkin berbeda. Persepsi dipengaruhi oleh karakteristik objektif, ekspektasi, dan Persepsi adalah proses penerjemahan rangsangan di otak yang diterima oleh panca indera dan menghasilkan pengalaman sebelumnya.

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan persepsi siswa tentang pembelajaran *online*. Hasil penelitian Arianto (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris *online*

meskipun ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran *online* karena berbagai alasan, salah satunya karena mereka belum terbiasa di depan komputer selama lebih dari satu jam dan koneksi internet tidak bagus. (Arianto & Permatasari, 2022)

Studi lain menunjukkan bahwa penggunaan *multiplatform* dalam pembelajaran *online* yaitu Jenis media yang digunakan antara lain *Google Classroom dan Meetings, Zoom, WhatsApp Group, Kahoot, Youtube, dan Quizizz*, dengan media *Moodle* paling banyak digunakan sebesar 43% dan media *Quizizz* paling sedikit digunakan sebesar 2%. Persepsi siswa tentang suka dan tidak suka, 3 media favorit teratas adalah *WhatsApp Group* (41,7%), *Zoom* (28,2%) dan *Google Classroom and Meetings* (8,7%) sedangkan 3 media teratas yang paling tidak disukai adalah *Zoom* 53,4%, *Youtube* adalah 15,6% dan *Moodle* adalah 12,6%. (Ferdiana, 2020)

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Menurut Creswell metode kualitatif digunakan untuk menekankan pemahaman dan pendalaman masalah individu atau kelompok sebagai masalah sosial (Creswell, 2015). Penelitian ini dilaksanakan di Politeknik Al Islam Bandung. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa vokasi kesehatan Politeknik Al Islam Bandung sebanyak 66 Orang dan 6 orang perwakilan dari tiap prodi untuk diwawancara.

Peneliti menggunakan studi kasus dan purposive sampling untuk mendapatkan data. Penggunaan purposive sampling adalah untuk membantu peneliti mendapatkan informasi yang sedalam-dalamnya dari mahasiswa. Peneliti menyebarkan angket dan wawancara yang berfokus pada persepsi mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris secara *online*.

Penelitian ini menyediakan satu set kuesioner dan wawancara untuk mengumpulkan data. Survei dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian yang ditujukan kepada mahasiswa. Kuesioner tertutup digunakan sebagai instrumen untuk penelitian ini untuk mengumpulkan persepsi siswa tentang umpan balik korektif lisan yang diberikan dosen di kelas mereka. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi dari Calsiyao (2015) dan Elsaghayer (2014). Kuesioner terdiri dari 17 item berupa pernyataan dengan lima alternatif jawaban skala likert yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju (Muslem, 2021).

Teknik wawancara semi-terstruktur digunakan pada penelitian ini karena pertanyaan harus diperpanjang berdasarkan tanggapan peserta. Hal itu dimaksudkan untuk mendapatkan informasi spesifik dari siswa tentang pandangan mereka terhadap multiplatform digital yang digunakan selama pembelajaran bahasa Inggris *online*. Pertanyaan tambahan dalam wawancara ini telah disusun berdasarkan analisis kuesioner untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam tentang persepsi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta setuju dengan penggunaan multiplatform digital selama kelas bahasa Inggris *online*. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan multiplatform digital sebagai teknologi pembelajaran *online* interaktif dianggap sebagai lingkungan belajar yang positif dan eksperiensial oleh para peserta. Lebih lanjut, Maulana (2020) dalam kajiannya membagi mahasiswa. persepsi ke dalam tiga kategori, belajar-mengajar, kemampuan dosen, dan infrastruktur. Kuesioner menggunakan pertanyaan tertutup. Ada yang sangat setuju, setuju, ragu-ragu, sangat tidak setuju, dan tidak setuju. Angket dibagi menjadi tiga kategori yaitu Aspek Pengalaman Belajar, Aspek Kapasitas Dosen, dan Sarana Prasarana. Berikut adalah hasil kuesioner yang dibagikan kepada 66 mahasiswa.

Tabel 1. Aspek Pengalaman belajar

No	Pernyataan	Persentase Rata-rata	Skala skor
1	Saat belajar sendiri, saya lebih memahami materi yang dipelajari	54.5	3(ragu-ragu)
2	Dengan menggunakan multiplatform digital akan meningkatkan keterampilan dan kemampuan bahasa Inggris saya	36.4	4 (setuju)
3	Materi sumber online memberi kesempatan untuk melakukan segala jenis aktivitas dalam belajar bahasa Inggris	43.9	4 (setuju)
4	Dengan menggunakan sumber online, saya dapat melakukan beberapa tugas dengan bebas	39.4	4 (setuju)
5	Belajar online memaksa saya untuk belajar mandiri	37.9	4 (setuju)
6	Kemudahan dalam mengirimkan tugas	56.1	4 (setuju)

Dari tabel di atas, aspek pertama yaitu aspek pengalaman belajar. Pernyataan pertama, Sebagian besar mahasiswa ragu-ragu bahwa mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih baik jika mereka belajar sendiri, karena hasil tes quisnya tidak memuaskan. Ini menunjukkan bahwa mereka tidak dapat belajar secara mandiri. Seorang pembelajar dewasa harus dapat belajar secara mandiri, Hal ini menarik untuk dipelajari karena menurut teori karakteristik belajar orang dewasa harus dapat mandiri. Pembelajaran orang dewasa lebih mengarah pada proses pendewasaan, ia akan berubah dari sifat ketergantungan menuju kemampuan mengarahkan diri sendiri (Sihombing, 2019). Hal ini dapat menjadi catatan bagi seorang dosen, bagaimana membuat proses belajar mengajar dapat memfasilitasi mahasiswa untuk mandiri, sehingga dapat mengelaborasi ilmu sebanyak-banyaknya.

Tabel 2. Aspek Kapasitas Dosen

	Pernyataan	Persentase rata-rata	Skala skor
1	Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya dan berdiskusi selama kelas daring	63.6	4 (setuju)
2	Dosen menyebutkan tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran	65.2	4 (setuju)
3	Dosen selalu mendampingi kelas selama kelas daring hingga selesai	56.1	4 (setuju)

Tabel di atas menunjukkan bahwa pernyataan ke dua yaitu dosen selalu menyebutkan tujuan pembelajaran sebelum perkuliahan dimulai memiliki persentase tertinggi yang dijawab oleh Hal ini merupakan aspek yang penting dalam memulai perkuliahan, agar dosen senantiasa fokus terhadap tujuan yang ingin dicapai.

Tabel 3. Aspek sarana dan prasarana

No	Pernyataan	Persentase Rata2	Skala skor
1	Sumber belajar <i>online</i> lebih efektif dan fleksibel dalam kelas bahasa Inggris	37.9	3(ragu-ragu)
2	Multi platform digital yang digunakan selama kelas online mudah diakses	45.5	4 (setuju)
3	Sumber perkuliahan tersedia dengan baik	50	4 (setuju)
4	Saya memiliki peralatan yang baik untuk mengikuti kelas online	53	4 (setuju)
5	Saya tidak punya masalah dengan koneksi internet	31.8	2 (setuju)

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa koneksi jaringan internet merupakan masalah utama pada perkuliahan *online*, karena ketika para mahasiswa hadir tatap muka secara daring, sinyalnya sering menghilang, walaupun sumber pembelajaran tersedia dengan baik.

Beberapa temuan terkait penggunaan *Digital Multiplatform*:

A. *Digital Multiplatform* dapat meningkatkan kreativitas dosen dan mahasiswa. Pemanfaatan teknologi mendorong dosen untuk meningkatkan kreativitasnya. Pengajar dapat meningkatkan pengembangan profesionalnya saat menyiapkan materi yang diberikan kepada siswa. Misalnya pada saat menyampaikan materi menggunakan presentasi *Genially*, kita dapat membuat presentasi yang menarik dengan menambahkan beberapa gambar, slide powerpoint dan video serta membuat gerakan-gerakan menarik yang dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan pengalaman, menggunakan teknologi sangat meningkatkan kreativitas. Dosen biasanya ingin membuat mahasiswa senang saat belajar. Menggunakan *Genially*, *Quizizz* dan *Google Classroom* sangat mendorong pengajar untuk menjadi dosen yang kreatif. Ada banyak hal yang dapat dilakukan dosen menggunakan aplikasi ini dan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik.

B. *Digital Multiplatform* dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih baik. *Digital Multi-Platform* sebagai media pembelajaran tentunya dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Metode sebelumnya dimana dosen hanya menjelaskan materi dengan menggunakan media tradisional seringkali membuat mahasiswa bosan untuk belajar. Costley (2014) berpendapat bahwa teknologi merupakan kontributor yang kuat untuk pembelajaran jika digunakan untuk memperdalam keterlibatan siswa dalam kurikulum yang bermakna secara intelektual dan otentik. Teknologi dapat menciptakan kegiatan yang menarik dan bervariasi bagi siswa sehingga mereka dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. Terbukti dari temuan penelitian ini bahwa media memberikan peluang untuk kegiatan kolaboratif. Berdasarkan

wawancara, responden mengatakan, Penggunaan *Zoom dan G meet* memberikan kesempatan untuk berinteraksi antar siswa di kelas virtual dan melakukan kegiatan kolaboratif dengan teman.

C. *Digital Multiplatform* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Mengajar bukan hanya proses penyampaian materi tetapi juga proses melibatkan siswa untuk belajar. Mereka harus mampu memiliki motivasi belajar agar dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu, guru harus menyediakan kegiatan dan alat yang dapat memotivasi mereka untuk belajar. Granito dan Chernobilsky (2012) menunjukkan, Karena siswa merespons teknologi secara positif dan termotivasi oleh teknologi, guru harus melakukan upaya sadar untuk menciptakan aktivitas yang mencakup beberapa bentuk alat teknologi. Penelitian ini juga membuktikan bahwa teknologi dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar. Responden mengatakan, Saat dosen menyampaikan materi dengan presentasi *Genially*, motivasi saya benar-benar meningkat.

D. Multiplatform digital dapat membantu menilai Pembelajaran dengan cepat dan akurat Selain membantu guru menyampaikan materi, Multiplatform juga membantu menilai kemampuan siswa dengan mudah terbukti dengan penggunaan aplikasi *quizzz* yang dapat menilai kuis siswa dengan mudah dan cepat. Kita tidak perlu menghitung jawaban benar yang diberikan oleh siswa. Tetapi sistem secara otomatis melakukannya.

E Penggunaan Multiplatform digital Dapat membantu memahami materi dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara dengan 6 orang mahasiswa berpendapat bahwa dengan menggunakan aplikasi digital multiplatform dapat membantu menggali lebih jauh materi secara aktif dan interaktif.

KESIMPULAN

Sebagian besar mahasiswa Politeknik Al Islam, Bandung menunjukkan persepsi positif terhadap Multiplatform digital yang digunakan selama Kelas Bahasa Inggris *online*. Mahasiswa percaya bahwa alat-alat itu mudah diakses, mudah menyerahkan tugas, dan banyak kegiatan dan latihan yang tersedia. Selain itu sebagian besar mahasiswa memiliki peralatan yang baik, meskipun tidak memiliki koneksi internet yang baik, namun dosen selalu menemani mereka selama kelas Bahasa Inggris *online*. Karena menurut survei, mereka belum belajar secara mandiri. Oleh karena itu, mereka sepakat bahwa sumber *online* tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa Inggris mereka. Konsep persepsi merupakan komponen pertimbangan penting yang diharapkan dapat memicu motivasi dan kinerja siswa dalam belajar bahasa Inggris dalam pembelajaran daring melalui multiplatform digital. Semua hal tersebut telah terbukti mendapat tanggapan baik atau persepsi positif dari para siswa melalui angket dan sesi wawancara.

Di tengah merebaknya Covid-19, para siswa sepakat bahwa pembelajaran daring adalah cara terbaik untuk melanjutkan kegiatan pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti juga menemukan bahwa siswa diakomodasi dengan penggunaan multiplatform digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak lembaga Politeknik Al Islam Bandung yang telah memberikan dana penelitian kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminatun, D. (2019). . ICT in University: How Lecturers Embrace Technology for Teaching. *Jurnal SMART*, 71-80.
- Arianto, Y., & Permatasari, F. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Online di Universitas Kahuripan di Kediri pada Mata kuliah Bahasa Inggris Teknik. *Koulutus*, 52-70.
- Ayu, M. (2020). . Online learning: Leading e-learning at higher education. *The Journal of English Literacy and Education*,, 47-54.
- Combes, S. M. (2022, May 6). *Doing Survey Research | Step-by-Step Guide & Examples*. Diambil kembali dari scribbr: <https://www.scribbr.com/methodology/survey-research/>
- Creswell, J. (2015). *Riset pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Crystal, D. (2013). *A global language English in the World*. Routledge.
- Emaliana, E. (2016). Faktor yang memengaruhi Kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa Pendidikan administrasi Perkantoran. Jogyakarta. *Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 11-16.
- Erarlan, A. (2017). EFL Students' Attitudes towards e-Learning and Effect of an Online Course on Students' Success in English. *The Literacy Trek* , 3 (2) , 80-101.
- F, Z. (2019). Integrating Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. . *Internasional Journal High Education*, 37-43.
- Fadil, V. (2020). *Berada di Peringkat 74, Kecakapan Bahasa Inggris Indonesia Masih Rendah*. Dipetik January Wednesday, 2023, dari <https://wartaekonomi.co.id/>
- Fatimah, A. S. (2017). Teaching In 21st Century: Students-Teachers' Perceptions Of Technology Use In The Classroom. *Script Journal*, 124-135.
- Ferdiana, S. (2020). Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Media Daringpada Program Studi S1 Ilmu Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabayaselama Masa Pandemi Corona Virus Disease(COVID-19). *Indonesian Journal of Science Learning*, 5-11.
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Youtube pada saat Covid 19 Untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Vocabulary dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12-18.
- Khalid, A.-z. (2012). The Use of Youtube in Teaching English Literature . *International Journal of Linguistics*, 525-551.
- Khalis, S. &. (2020). Keaktifan siswa dalam pembelajaran hafalan al-qur'an menggunakan zoom. *Al-Tadzkiyah Jurnal Pendidikan Islam*, 275-293.
- Khan, R. M. (2021). Learner's Perception on What'sApp Integration as a learning Tool to Develop EFL Vocabulary for Speaking Skill . *International Journal Of Language Education*, 1-14.
- Kusuma, A. B. (2019). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Google Classroom. *Jurnal Lahjah Arabiyah*.
- Maulana, H. A. (2021). Persepsi Mahaiswa Terhadap Pembelajaran Daring di Pendidikan Tinggi Vokasi: Studi Perbandingan antara Penggunaan Google Classroom dan Zoom Meeting. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 188-195..
- Muslem, A. (2021). Students' Perception Toward Oral Corrective Feedback in Speaking Classes: . *International Journal of Language Education*, 244-259.
- Nurulita, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Goole Meet Pada mata kuliah Teknik Proyeksi Bisnis. *Jurnal Ilmiah Manajemen Surya Pasca Scientia*.

- Pustika, R. (2019). The Implementation of Reading Instruction in the EFL Classroom. *Eternal*, 75-78.
- Rahardjo, M. (2017). *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sari. (2018). Patterns of Teaching-Learning Interaction in the EFL Classroom. Teknosastik. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 41-48.
- Sari dan Oktaviani, L. (2021). Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID- 19 Pandemic. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 41-47.
- Sari, F. (2020). Exploring English Learners' Engagement and Their Roles in the Online Language Course. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 349-361.
- Setiatin, S., Trimastuti, W., & Christinawati, S. (2022). Communicative Competence Bahasa Inggris Bagi Perkam Medis dan Informasi Kesehatan (PMIK). *Intervensi Komunitas*, 3(2), 119-125.
- Sihombing, E. (2019). Konsep dan strategi Pembelajaran orang Dewasa. *Jurnal Edukasi Kultura*, 1-6.
- Suliman, N. (2014). Using E-Learning to Develop EFL Student's language Skills and Activate Their Independent Learning. *Creative Education*.
- Swarniti, M. W. (2021). 2021Efektivitas Penggunaan Aplikasi QuizizzDalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran* (hal. 134-144). Malang: Universitas negeri Malang.
- Syarief, K. &. (2020). Keaktifan siswa dalam pembelajaran hafalan al-qur'an menggunakan zoom. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Tan, P. J. (2019). Empirical Study of How the Learning Attitudes of College Students toward English E-Tutoring Websites . *MDP sustainability*.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (t.thn.). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *Internasional Journal High Education*, 37-43.