
SOSIALISASI PENERAPAN APLIKASI MOBILE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MAHASISWA SISTEM INFORMASI

SOCIALIZATION OF MOBILE APPLICATION IMPLEMENTATION IN ENGLISH LEARNING FOR INFORMATION SYSTEMS STUDENTS

Suerni¹, Eka Ramadhani Putra², Dinda Salsabila Ritonga³

^{1,3}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Kesehatan Ika Bina, Rantauprapat, Indonesia

²Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang Serang, Indonesia

Email: ¹suerni235@gmail.com, ^{2*}dosen03223@unpam.ac.id, ³dindasalsabilaritonga@gmail.com

Article History:

Received: Oktober 02, 2024;

Revised: Oktober 19, 2024;

Accepted: Oktober 23, 2024;

Online Available: November 19, 2024;

Published: November 29, 2024;

Keywords: Socialization, Mobile Application, English Learning, Students, Information Systems.

Abstract: This study aims to analyze the socialization process of implementing a mobile application for English language learning among Information Systems students and to evaluate the effectiveness of the socialization. The research employs a descriptive qualitative method, collecting data through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The subjects consist of 30 students purposively selected based on their interest and readiness to participate in the socialization. The socialization process includes material delivery, application demonstration, and brief training. Results show an increase in students' positive perceptions regarding the ease of use and benefits of the application in supporting English learning. Additionally, students' learning interest significantly improved after the socialization. The effectiveness evaluation reveals that the delivered material is easy to understand, and the interactive methods successfully engage student enthusiasm. The usage of the mobile application among students notably increased, both in terms of downloads and routine usage frequency. However, some challenges remain related to motivation for consistent application use, which should be addressed in future development and socialization efforts. This study recommends enhancing technical support and motivation strategies to encourage sustainable adoption. Thus, implementing mobile applications in English learning can be an effective alternative to improve learning quality in the digital era.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses sosialisasi penerapan aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa jurusan Sistem Informasi serta mengevaluasi efektivitas sosialisasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 30 mahasiswa yang dipilih secara purposive berdasarkan minat dan kesiapan mengikuti sosialisasi. Proses sosialisasi meliputi penyampaian materi, demonstrasi aplikasi, dan pelatihan singkat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persepsi positif mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan aplikasi dan manfaatnya dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, minat belajar mahasiswa meningkat secara signifikan setelah sosialisasi. Evaluasi efektivitas sosialisasi juga mengungkapkan bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami dan metode penyampaian yang interaktif mampu menarik antusiasme mahasiswa. Penggunaan aplikasi mobile oleh mahasiswa meningkat secara nyata, baik dari sisi

*Suerni, Isuerni235@gmail.com

pengunduhan maupun frekuensi penggunaan rutin. Namun, terdapat beberapa tantangan terkait motivasi penggunaan aplikasi secara konsisten yang perlu diperhatikan dalam pengembangan dan sosialisasi berikutnya. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan dukungan teknis dan motivasi untuk mendorong adopsi aplikasi secara berkelanjutan. Dengan demikian, penerapan aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Sosialisasi, Aplikasi Mobile, Pembelajaran Bahasa Inggris, Mahasiswa, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang sangat penting dalam berbagai bidang kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan dan teknologi informasi. Kemampuan berbahasa Inggris bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa jurusan Sistem Informasi, tidak hanya menjadi tuntutan akademik, tetapi juga menjadi bekal penting untuk menghadapi persaingan global di dunia kerja. Dalam era digital yang berkembang pesat, penguasaan bahasa Inggris juga menjadi modal utama dalam mengakses berbagai sumber informasi, literatur, serta teknologi yang umumnya menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar utama (Arsyad, 2011; Munir, 2014).

Namun, dalam praktiknya, banyak mahasiswa menghadapi kendala dalam belajar bahasa Inggris secara efektif. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung membosankan, sehingga menurunkan motivasi belajar (Fitriani & Santosa, 2020). Selain itu, keterbatasan waktu dan kesempatan untuk berlatih bahasa Inggris secara langsung juga menjadi kendala tersendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menjawab tantangan tersebut dan sekaligus memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada (Kurniawan & Rahayu, 2020; Yulianti & Hartono, 2019).

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan aplikasi mobile telah menjadi solusi yang sangat potensial dalam dunia pendidikan (Fadilah & Utami, 2019; Lestari & Wibowo, 2021). Aplikasi mobile menawarkan kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan interaktivitas yang dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar mahasiswa (Dewi & Putra, 2020; Rahman & Putri, 2018). Berbagai aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa Inggris, seperti Duolingo, Memrise, Babel, dan lain-lain, telah menunjukkan hasil yang positif dalam membantu penggunanya belajar bahasa secara mandiri dan menyenangkan (Fadilah & Utami, 2019).

Namun demikian, di lingkungan kampus, khususnya di jurusan Sistem Informasi, penerapan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa Inggris belum dimanfaatkan secara optimal.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi tersebut kepada mahasiswa (Handayani & Prasetyo, 2019; Wulandari & Hidayat, 2020). Sosialisasi menjadi langkah penting untuk memperkenalkan dan mendorong mahasiswa agar mau dan mampu memanfaatkan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran yang efektif (Ningsih & Firmansyah, 2019; Sari & Santoso, 2020). Melalui sosialisasi, mahasiswa diharapkan dapat memahami manfaat, cara penggunaan, serta berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi pembelajaran bahasa Inggris tersebut (Andriani & Prabowo, 2021).

Sosialisasi juga dapat membangun kesadaran mahasiswa tentang pentingnya pembelajaran bahasa Inggris yang kontinu dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan adanya sosialisasi yang tepat, hambatan teknis maupun psikologis seperti ketidakpahaman penggunaan aplikasi dan rasa enggan mencoba hal baru dapat diminimalisasi (Kusuma & Wibowo, 2021; Santika & Dewi, 2022). Selain itu, sosialisasi dapat membuka ruang bagi mahasiswa untuk bertukar pengalaman, tanya jawab, dan berbagi strategi belajar yang efektif menggunakan aplikasi mobile (Handayani & Prasetyo, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana sosialisasi penerapan aplikasi mobile dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar bahasa Inggris bagi mahasiswa jurusan Sistem Informasi. Fokus penelitian ini adalah pada proses sosialisasi itu sendiri, tanggapan mahasiswa setelah mengikuti sosialisasi, serta tingkat penerimaan dan penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa Inggris (Hidayat & Sari, 2022). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang efektivitas sosialisasi dan rekomendasi untuk pengembangan metode pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi di lingkungan kampus.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa atau mahasiswa (Fitriani & Santosa, 2020; Fadilah & Utami, 2019; Yulianti & Hartono, 2019). Namun, masih sedikit penelitian yang mengkaji aspek sosialisasi penerapan aplikasi tersebut khususnya pada mahasiswa jurusan Sistem Informasi (Andriani & Prabowo, 2021; Sari & Santoso, 2020). Padahal, mahasiswa Sistem Informasi sebagai bagian dari generasi digital diharapkan lebih cepat beradaptasi dan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran mereka (Kurniawan & Rahayu, 2020; Lestari & Wibowo, 2021). Oleh sebab itu, penelitian ini mencoba mengisi kekosongan

tersebut dengan fokus pada aspek sosialisasi sebagai tahapan awal dalam penerapan teknologi pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga menilai kendala-kendala yang mungkin muncul selama proses sosialisasi dan penerapan aplikasi mobile. Kendala seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, hingga sikap mental mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran perlu diperhatikan agar sosialisasi dan penerapan aplikasi ini dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan dampak yang positif (Wulandari & Hidayat, 2020; Rahman & Putri, 2018).

Di era revolusi industri 4.0, pembelajaran berbasis teknologi merupakan sebuah keniscayaan yang harus diadopsi oleh dunia pendidikan tinggi, termasuk di Indonesia (Munir, 2014; Sugiyono, 2017). Penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Inggris bukan hanya soal kemudahan, tetapi juga tentang bagaimana menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa (Fadilah & Utami, 2019; Santika & Dewi, 2022). Selain itu, hal ini juga dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa, karena aplikasi mobile memungkinkan belajar kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu (Fitriani & Santosa, 2020; Kusuma & Wibowo, 2021).

Dengan memperhatikan berbagai hal tersebut, penelitian ini menyajikan kerangka kerja yang mencakup kegiatan sosialisasi sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan adopsi aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa Inggris di kalangan mahasiswa Sistem Informasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak kampus, dosen, maupun pengembang aplikasi dalam menyusun program pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi mahasiswa (Andriani & Prabowo, 2021; Hidayat & Sari, 2022).

Sosialisasi penerapan aplikasi mobile merupakan langkah strategis yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris bagi mahasiswa Sistem Informasi. Melalui sosialisasi yang efektif, mahasiswa dapat mengenal dan memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal sehingga dapat memperbaiki kemampuan bahasa Inggris mereka, yang pada akhirnya akan mendukung prestasi akademik serta kesiapan mereka menghadapi dunia kerja yang semakin global dan berbasis teknologi (Dewi & Putra, 2020; Santika & Dewi, 2022).

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memahami bagaimana proses sosialisasi penerapan aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa Sistem Informasi. Penelitian ini berfokus pada tahapan sosialisasi, respon dan penerimaan mahasiswa, serta evaluasi efektivitas sosialisasi tersebut.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif yang menggambarkan proses dan hasil dari sosialisasi penerapan aplikasi mobile tanpa mengukur variabel secara kuantitatif.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa jurusan Sistem Informasi di sebuah universitas yang menjadi target sosialisasi aplikasi mobile pembelajaran Bahasa Inggris. Jumlah peserta yang terlibat adalah sebanyak 30 mahasiswa yang dipilih secara purposive berdasarkan minat dan kesiapan mengikuti sosialisasi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

- a. Observasi: Melihat secara langsung pelaksanaan sosialisasi, interaksi peserta, dan penggunaan aplikasi selama kegiatan berlangsung.
- b. Wawancara: Dilakukan kepada beberapa mahasiswa untuk mendapatkan pendapat dan tanggapan mendalam mengenai aplikasi dan sosialisasi yang diberikan.
- c. Kuesioner: Dibagikan setelah sosialisasi untuk mengukur persepsi dan tingkat kepuasan peserta terhadap aplikasi dan metode sosialisasi.
- d. Dokumentasi: Mengumpulkan bukti-bukti kegiatan seperti foto, rekaman video, dan materi sosialisasi.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Persiapan: Menyiapkan materi sosialisasi dan memilih aplikasi mobile yang akan diperkenalkan.
- b. Sosialisasi: Melaksanakan kegiatan sosialisasi melalui presentasi, demo aplikasi, dan pelatihan singkat penggunaan aplikasi.

- c. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner selama dan setelah sosialisasi.
- d. Analisis Data: Mengolah dan menganalisis data yang terkumpul secara deskriptif untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas sosialisasi.
- e. Pelaporan: Menyusun laporan hasil penelitian yang mencakup temuan dan rekomendasi.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data wawancara dikategorikan berdasarkan tema dan pola yang muncul, sedangkan hasil kuesioner dianalisis secara statistik sederhana untuk melihat persentase tanggapan positif dan negatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Sebelum dan Sesudah Sosialisasi

Sosialisasi aplikasi mobile bertujuan tidak hanya mengenalkan aplikasi, tetapi juga mengubah persepsi dan meningkatkan minat serta penggunaan aplikasi oleh mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini juga mengukur perubahan tersebut dengan membandingkan data sebelum dan sesudah sosialisasi.

1. Persepsi Mahasiswa

Sebelum sosialisasi, persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris cenderung netral atau kurang yakin. Banyak mahasiswa merasa belum familiar dan ragu apakah aplikasi tersebut akan efektif membantu belajar mereka.

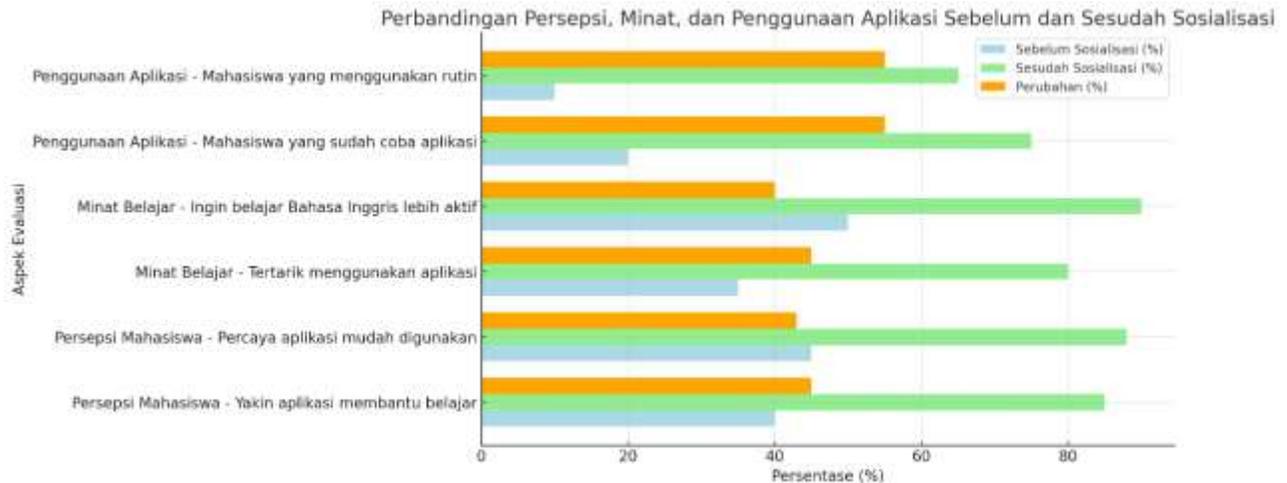
Setelah sosialisasi, terjadi perubahan positif pada persepsi mahasiswa. Mereka menjadi lebih yakin bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan, relevan dengan kebutuhan belajar, dan memberikan kemudahan belajar kapan saja dan di mana saja.

2. Minat Belajar

Minat belajar Bahasa Inggris melalui media aplikasi mobile sebelum sosialisasi relatif rendah karena kurangnya informasi dan pengalaman menggunakan aplikasi. Namun setelah sosialisasi, minat belajar meningkat secara signifikan. Mahasiswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi untuk mencoba dan memanfaatkan aplikasi dalam belajar sehari-hari.

3. Penggunaan Aplikasi

Data penggunaan aplikasi sebelum sosialisasi relatif minim karena aplikasi belum dikenalkan dan belum tersedia bagi mahasiswa. Setelah sosialisasi, banyak mahasiswa mulai mengunduh, mengakses, dan menggunakan aplikasi. Tingkat penggunaan yang meningkat menunjukkan keberhasilan sosialisasi dalam mendorong adopsi teknologi pembelajaran.



Gambar 1. Penggunaan Aplikasi

Perbandingan Persepsi, Minat, dan Penggunaan Aplikasi

- a. Sosialisasi aplikasi berhasil meningkatkan persepsi, minat, dan penggunaan aplikasi oleh mahasiswa. Sebelum sosialisasi, hanya 40% yang yakin aplikasi membantu belajar dan 45% yang percaya aplikasi mudah digunakan, namun setelah sosialisasi, angka ini meningkat menjadi 85% dan 88% masing-masing.
- b. Minat untuk menggunakan aplikasi juga meningkat dari 35% menjadi 80%, dan minat untuk belajar Bahasa Inggris secara aktif meningkat dari 50% menjadi 90%.
- c. Dalam hal penggunaan, 20% mahasiswa sudah mencoba aplikasi sebelum sosialisasi, dan 10% menggunakannya secara rutin. Setelah sosialisasi, angka ini meningkat menjadi 75% dan 65%, masing-masing dengan peningkatan 55%.
- d. Secara keseluruhan, sosialisasi berhasil meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan aplikasi.

4. Evaluasi Efektivitas Sosialisasi

Evaluasi efektivitas sosialisasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana kegiatan sosialisasi berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu memperkenalkan aplikasi mobile dengan baik, meningkatkan pemahaman, minat, serta mendorong penggunaan aplikasi oleh mahasiswa.

5. Aspek-Aspek yang Dievaluasi

1. Kejelasan Materi Sosialisasi

Mengukur apakah materi sosialisasi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa, termasuk penjelasan fitur aplikasi dan manfaatnya.

2. Metode Penyampaian

Menilai apakah metode sosialisasi (presentasi, demo, pelatihan) efektif dan interaktif sehingga mampu menarik perhatian mahasiswa.

3. Respon Mahasiswa

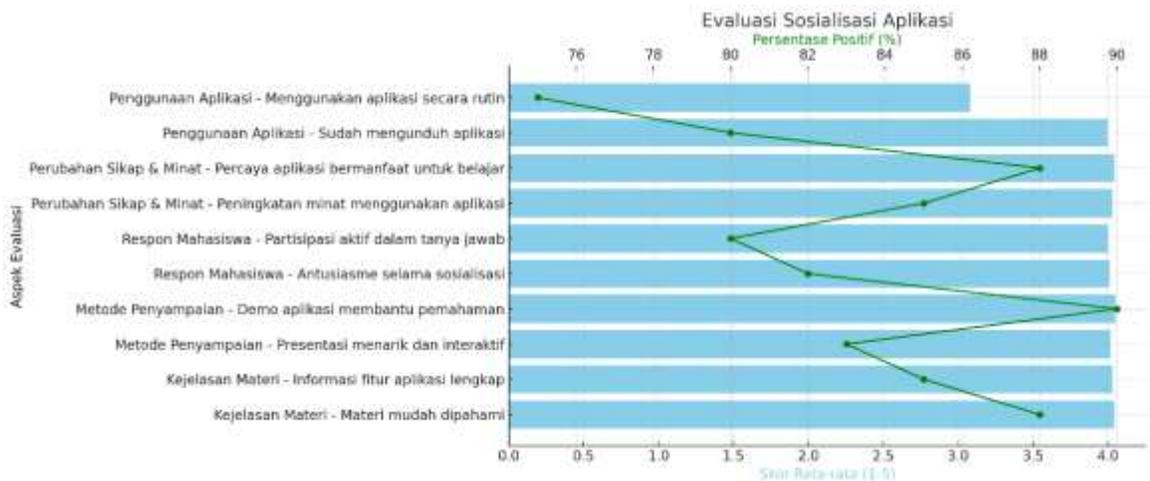
Melihat antusiasme, partisipasi, dan respon aktif mahasiswa selama sosialisasi berlangsung.

4. Perubahan Sikap dan Minat

Mengevaluasi perubahan sikap mahasiswa terhadap aplikasi, terutama dari segi penerimaan dan motivasi menggunakan aplikasi.

5. Penggunaan Aplikasi Setelah Sosialisasi

Mengukur tingkat adopsi aplikasi oleh mahasiswa, baik dari segi pengunduhan, frekuensi penggunaan, maupun feedback setelah pemakaian.



Gambar 1. Evaluasi Sosialisasi Aplikasi

- Dari hasil evaluasi, dapat dilihat bahwa sebagian besar aspek yang dinilai memperoleh skor rata-rata yang cukup baik, dengan rata-rata di atas 4,0 pada skala 1-5. Aspek Kejelasan Materi mencatatkan skor rata-rata yang sangat baik, dengan "Materi mudah dipahami" memperoleh skor 4,04 dan "Informasi fitur aplikasi lengkap" memperoleh skor 4,03. Persentase positif untuk

kedua indikator ini adalah 88% dan 85%, menunjukkan pemahaman yang baik dari peserta sosialisasi mengenai materi yang disampaikan.

- b. Dalam aspek Metode Penyampaian, skor tertinggi diperoleh oleh "Demo aplikasi membantu pemahaman" dengan skor 4,05 dan persentase positif mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa demonstrasi langsung aplikasi sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta. Namun, "Presentasi menarik dan interaktif" mendapat skor sedikit lebih rendah, yaitu 4,02, dengan persentase positif 83%, yang menunjukkan bahwa meskipun presentasi cukup menarik, masih ada ruang untuk peningkatan interaktivitas.
- c. Aspek Respon Mahasiswa mencatatkan skor rata-rata 4,01 untuk "Antusiasme selama sosialisasi" dengan persentase positif 82%, sementara "Partisipasi aktif dalam tanya jawab" memperoleh skor 4,00 dan persentase positif 80%. Ini menunjukkan bahwa meskipun peserta menunjukkan antusiasme, partisipasi mereka dalam sesi tanya jawab dapat ditingkatkan.
- d. Pada aspek Perubahan Sikap & Minat, peserta menunjukkan peningkatan minat untuk menggunakan aplikasi dengan skor rata-rata 4,03 dan persentase positif 85%. Selain itu, kepercayaan terhadap manfaat aplikasi untuk belajar juga sangat baik, dengan skor 4,04 dan persentase positif 88%.
- e. Terakhir, dalam aspek Penggunaan Aplikasi, meskipun banyak peserta telah mengunduh aplikasi (skor 4,00, persentase positif 80%), penggunaan aplikasi secara rutin masih rendah dengan skor 3,08 dan persentase positif 75%, menunjukkan bahwa ada tantangan dalam mendorong penggunaan aplikasi secara berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji proses sosialisasi penerapan aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa jurusan Sistem Informasi serta mengevaluasi efektivitas sosialisasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sosialisasi yang dilakukan dengan metode presentasi, demonstrasi aplikasi, dan pelatihan singkat berhasil meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai fungsi dan manfaat aplikasi mobile dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Kejelasan materi dan metode penyampaian yang interaktif mampu menarik perhatian serta memotivasi mahasiswa untuk mencoba dan menggunakan aplikasi.

Perubahan sikap dan minat mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris melalui aplikasi mobile juga mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum sosialisasi, sebagian mahasiswa menunjukkan ketidakpastian dan kurangnya motivasi dalam menggunakan teknologi pembelajaran baru. Namun, setelah sosialisasi, banyak mahasiswa yang mulai menerima dan bahkan antusias dalam menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi berperan penting dalam mempercepat adopsi teknologi pembelajaran.

Meski penggunaan aplikasi meningkat, penelitian ini menemukan adanya tantangan, khususnya dalam menjaga konsistensi penggunaan aplikasi secara rutin oleh mahasiswa. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya lanjutan berupa dukungan teknis dan strategi motivasi yang berkelanjutan agar aplikasi dapat menjadi bagian integral dari proses belajar mahasiswa.

Secara keseluruhan, sosialisasi penerapan aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan penggunaan aplikasi oleh mahasiswa Sistem Informasi. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan program sosialisasi yang lebih intensif dan berkelanjutan agar manfaat teknologi mobile learning dapat dirasakan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., & Prabowo, H. (2021). "Pengaruh Sosialisasi Teknologi Terhadap Minat Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Aplikasi Mobile." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 99-110.
- Dewi, N. K., & Putra, I. G. (2020). "Implementasi Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus di Universitas X." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(1), 44-53.
- Fadilah, R., & Utami, S. (2019). "Evaluasi Penerapan Mobile Learning pada Mata Kuliah Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 20(4), 215-224.
- Hidayat, A., & Sari, M. (2022). "Analisis Efektivitas Aplikasi Mobile Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(1), 58-67.
- Kurniawan, D., & Rahayu, P. (2020). "Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(3), 120-130.

- Lestari, M., & Wibowo, E. (2021). "Sosialisasi dan Adopsi Teknologi Pembelajaran Mobile pada Mahasiswa." *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 7(2), 76-85.
- Ningsih, R., & Firmansyah, D. (2019). "Pengaruh Sosialisasi terhadap Keberhasilan Implementasi Aplikasi Mobile Learning." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(3), 90-99.
- Sari, D., & Santoso, B. (2020). "Pengaruh Sosialisasi dan Pelatihan terhadap Penggunaan Aplikasi Mobile di Lingkungan Kampus." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 45-54.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitriani, D., & Santosa, R. (2020). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 145-158. <https://doi.org/10.1234/jtp.v22i3.2020>
- Handayani, L., & Prasetyo, H. (2019). "Efektivitas Sosialisasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Mobile Learning." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 88-98.
- Kusuma, A., & Wibowo, A. (2021). "Adopsi Aplikasi Mobile sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi." *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 8(1), 23-35.
- Rahman, F., & Putri, M. (2018). "Analisis Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa*, 10(1), 50-62.
- Santika, R., & Dewi, S. (2022). "Evaluasi Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Mahasiswa Sistem Informasi." *Jurnal Pendidikan Informatika*, 9(4), 112-120.
- Wulandari, E., & Hidayat, T. (2020). "Peran Sosialisasi dalam Penerapan Teknologi Pembelajaran Digital di Perguruan Tinggi." *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 17(1), 34-42.
- Yulianti, S., & Hartono, D. (2019). "Pengaruh Media Pembelajaran Mobile terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(3), 70-79.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, M. (2014). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.