

LAPORAN STUDI LITERATUR
STUDI LITERATUR MENGENAI PENGARUH DAN EFEKTIVITAS
PENERAPAN SARANA PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN



Disusun oleh:

Nama : Elizabeth Anielia Setyoko NRP : 5303018002

PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
2021

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Studi Literatur dengan judul **Studi Literatur Mengenai Pengaruh dan Efektivitas Penerapan Sarana Pembelajaran Digital sebagai Media Pembelajaran** telah diujikan dan disetujui sebagai bukti bahwa mahasiswa:

Nama : Elizabeth Anielia Setyoko

NRP : 5303018002

Telah menyelesaikan sebagian kurikulum Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya guna memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Surabaya 7 Januari 2022

Dosen Pembimbing



Ir. L. M. Hadi Santosa., M.M., IPM.

NIK.531.98.0343

Ketua Program Studi



Ir. Julius Mulyono, S.T., M.T., IPM.

NIK. 531.97.0299

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Studi Literatur dengan judul **STUDI LITERATUR MENGENAI PENGARUH DAN EFEKTIVITAS PENERAPAN SARANA PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN** ini merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dinyatakan dalam teks. Seandainya diketahui bahwa Laporan Studi Literatur ini ternyata merupakan hasil karya orang lain, maka saya sadar dan menerima konsekuensi bahwa Laporan Studi Literatur ini tidak dapat saya gunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Surabaya, 7 Januari 2022

Yang menyatakan,



Elizabeth Aniel Setyoko

5303018002

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
LAPORAN STUDI LITERATUR

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai Mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Elizabeth Aniela Setyoko

NRP : 5303018002

Menyetujui Laporan Studi Literatur saya dengan judul **STUDI LITERATUR MENGENAI PENGARUH DAN EFEKTIVITAS PENERAPAN SARANA PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN** untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lainnya (*Digital Library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi Laporan Studi Literatur ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 7 Januari 2022

Yang bersangkutan,



Elizabeth Aniela Setyoko

5303018002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan bimbingan-Nya studi literatur ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis memegang salah satu kata-kata bijak yang dilontarkan oleh Najwa Shihab yaitu “Ingatlah kehidupan kampus dengan terus mengasah. Jangan habiskan waktumu untuk berkeluh kesah”. Saat pertama kali masuk ke dunia perkuliahan, seorang mahasiswa memiliki banyak peluang untuk berkembang, didukung oleh kebiasaan dan lingkungan sekitarnya. Perihal apa yang dirasakan, semua bersumber dari diri sendiri. Rasa sedih, stress, dan *down* adalah salah satu pelajaran yang dapat mahasiswa gunakan sebagai cara untuk ingin terus berkembang dan lebih baik dari sebelumnya.

Beberapa pembelajaran hidup diatas menemani penulis selama menyelesaikan laporan studi literatur dengan judul “Studi Literatur mengenai pengaruh dan efektivitas penerapan sarana pembelajaran digital sebagai media pembelajaran” sampai akhir. Penulis yang terlebih dahulu sudah menentukan topik permasalahan tetap memperhatikan dan menggunakan kaidah penulisan laporan dari awal hingga akhir pengerjaan studi literatur ini. Penulis juga memilah banyak artikel khususnya artikel internasional sebagai studi utama yang akan dibandingkan dan dijadikan sebagai pendukung penulisan.

Dalam penyusunan Laporan Studi Literatur ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak lain yang telah membantu penyusunan maupun yang memberikan dukungan:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan bimbingan-Nya sehingga Laporan Studi Literatur dapat selesai dengan baik.
2. Bapak Ir. Julius Mulyono, S.T., M.T., IPM. selaku Ketua Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

3. Bapak Dr. Ivan Gunawan, S.T., M.MT. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Kerja Praktek (Studi Literatur) dan Dosen Penguji yang telah membantu penulis dan teman-teman mahasiswa dalam penyusunan dan penyelesaian laporan.
4. Ibu Lusia Permata Sari Hartanti, S.T., M.Eng., IPM. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan untuk penyusunan laporan sampai akhir.
5. Bapak Ir. L. M. Hadi Santosa., M.M., IPM. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis mengenai topik dan penyusunan laporan.
6. Keluarga terutama orang tua dan teman-teman yang telah memberikan motivasi dan semangat selalu kepada penulis sehingga laporan dapat selesai.

Surabaya, 12 November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

LAPORAN STUDI LITERATUR	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Sistematika Penulisan	4
BAB II: DASAR TEORI	6
2.1 Pembelajaran	6
2.2 Digital Learning	6
2.3 Manfaat Digital Learning	7
2.4 Kahoot!	7
2.5 Quizlet	9
2.6 Quizizz	10
2.7 Gamifikasi dalam Platform Pembelajaran	11
BAB III: METODE PENELITIAN	13
3.1 Menentukan Topik	14
3.2 Mencari Permasalahan dari Topik yang diambil	14
3.3 Menentukan Kriteria Artikel Literatur	14
3.4 Mengumpulkan Artikel Literatur	14
3.5 Memilah Artikel Literatur Utama	15
3.6 Menganalisis Artikel Literatur Utama	16
3.7 Menyusun Pembahasan	16

BAB IV: PEMBAHASAN DAN DISKUSI	17
4.1 Pembahasan.....	17
4.1.1 Studi Kasus I (Kahoot!).....	17
4.1.2 Studi Kasus II (Quizlet).....	18
4.1.3 Studi Kasus III (Quizizz)	19
4.2 Diskusi.....	24
BAB V: PENUTUP	28
5.1 Kesimpulan	28
5.2 Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LAMPIRAN	33

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identifikasi Masalah Studi Kasus I.....	18
Tabel 4.2 Identifikasi Studi Kasus II.....	19
Tabel 4.3 Identifikasi Studi Kasus III.....	21
Tabel 4.4 Persamaan dan Perbedaan Studi Kasus I, II dan III.....	21
Tabel 4.5 Lingkup Penelitian	22
Tabel 4.6 Perbedaan <i>Kahoot!</i> , <i>Quizlet</i> dan <i>Quizizz</i>	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Aplikasi <i>Kahoot!</i>	8
Gambar 2. Aplikasi <i>Quizlet</i>	9
Gambar 3. Aplikasi <i>Quizizz</i>	10
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian	13
Gambar 3.4 Skema Pemilihan Literatur	15

ABSTRAK

Pembelajaran dikenal sebagai salah satu bentuk interaksi antara siswa dengan tenaga pengajar agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Agar pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif dan berguna untuk siswa, diterapkan salah satu metode pembelajaran bersifat digital, yang dikenal dengan nama *Digital Learning*. Tujuan dilakukannya studi literatur ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara *Digital Learning Kahoot!*, *Quizizz* dan *Quizlet* serta bagaimana perubahan yang terjadi terhadap siswa setelah penggunaan *Digital Learning* dalam proses pembelajaran. Selain itu, dilihat juga apakah *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi ini dapat memberikan efek terhadap kosakata dan bahasa asing bagi siswa. Penelitian dalam studi literatur ini membandingkan penelitian berupa studi kasus dengan cara *content analysis*. Hasil dari studi literatur ini menunjukkan bahwa *Kahoot!*, *Quizlet*, dan *Quizizz* memiliki perbedaan dari beberapa hal yang meliputi fitur, kemudahan penggunaan, kemudahan akses, sampai bentuk penyajian pembelajarannya. Selain itu, ketiga platform pembelajaran memberikan dampak positif bagi perkembangan pengajaran dan pembelajaran pelajar.

Kata kunci : Pembelajaran, *Digital Learning*, *Kahoot!*, *Quizlet*, *Quizizz*, gamifikasi