



Pelatihan Aplikasi ENFORCE dalam Mempromosikan Independent Learning bagi Siswa Jurusan Manajemen Perkantoran SMKS Budi Dharma Dumai

Sri Wahyuni^{1*}, Estika Satriani², Fauzul Etfita³, Asnawi⁴

^{1*,2,3}Pendidikan Bahasa Inggris, ⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Islam Riau

*Corresponding Author. Email: wahyunis@edu.uir.ac.id

Abstract: This service aims to increase the knowledge and capability of SMKS Budi Dharma Dumai students regarding the application of ENFORCE in promoting independent learning. This service method employed training with three stages: first, the pre-activity stage; second, the core activity stage; and third, the evaluation stage. The number of participants in this dedication was nine tenth-grade students majoring in Office Management. The instrument for evaluating this activity used a questionnaire and was analyzed descriptively. The results of this dedication showed that most students favorably responded that ENFORCE was very useful in learning English for office because the material was presented in an exciting and precise manner. From personalization, authenticity, and connectivity, this application is easily accessible, provides original resources, and provides opportunities for self-study. After participating in this training, students stated that they would use this application as an additional learning reference at school and home.

Abstrak: Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMKS Budi Dharma Dumai mengenai aplikasi *ENFORCE* dalam mempromosikan *independent learning*. Metode pengabdian ini menggunakan pelatihan melalui 3 (tiga) tahapan yaitu; *pertama*, tahap pra-kegiatan; *kedua*, tahap kegiatan inti; dan *ketiga*, tahap evaluasi. Jumlah peserta pengabdian ini sebanyak 9 siswa kelas X jurusan manajemen perkantoran. Instrumen evaluasi kegiatan ini menggunakan angket dan dianalisis secara deskriptif. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa seluruh siswa menyatakan setuju dan sangat setuju *ENFORCE* sangat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa inggris untuk perkantoran karena materi disampaikan dengan menarik dan jelas. Dari aspek personalisasi, keaslian, dan konektivitas, aplikasi ini dapat dengan mudah diakses, menyediakan sumber asli, dan memberikan kesempatan untuk belajar mandiri. Setelah berpartisipasi dalam kegiatan ini, siswa menyatakan akan menggunakan aplikasi ini sebagai referensi pembelajaran tambahan di sekolah dan di rumah.

Article History:

Received: 06-12-2022
Reviewed: 02-01-2023
Accepted: 13-01-2023
Published: 11-02-2023

Key Words:

Training;
ENFORCE;
Independent Learning; Office;
Smartphone.

Sejarah Artikel:

Diterima: 06-12-2022
Direview: 02-01-2023
Disetujui: 13-01-2023
Diterbitkan: 11-02-2023

Kata Kunci:

Pelatihan; *ENFORCE*;
Independent Learning;
Perkantoran; Gawai.

How to Cite: Wahyuni, S., Satriani, E., Etfita, F., & Asnawi, A. (2023). Pelatihan Aplikasi ENFORCE dalam Mempromosikan Independent Learning bagi Siswa Jurusan Manajemen Perkantoran SMKS Budi Dharma Dumai. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(1), 121-130. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v4i1.6610>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v4i1.6610>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Siswa harus mampu mengembangkan nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya untuk membuat keputusan yang bertanggung jawab dan mengambil tindakan yang tepat terkait dengan pembelajaran mereka sendiri selama proses pembelajaran mandiri (Arista & Kuswanto, 2018; Gamage et al., 2021; Mukhlis et al., 2018). Selain itu, belajar mandiri dipromosikan dengan menyediakan kesempatan dan pengalaman yang mendorong motivasi, rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan kemandirian, yang didasarkan



pada pemahaman siswa tentang minat dan menghargai pembelajaran untuk kepentingan mereka sendiri (Peel, 2020; Tran, 2019). Oleh karena itu, tanggung jawab pendidik adalah untuk memfasilitasi kesempatan dan pengalaman tersebut. Namun, penting untuk ditekankan bahwa belajar mandiri tidak hanya melibatkan kebebasan kepada pembelajar, tetapi juga melibatkan pendidik berpikir tentang bagaimana tahapan pembelajaran dalam menciptakan lingkungan yang mengarah pada tahapan pembelajaran mandiri (Loeng, 2020; Sam et al., 2012).

SMKS Terpadu Budi Dharma berada di bawah yayasan Budi Dharma di Kota Madya Dumai Provinsi Riau. Kepala sekolah SMK Budi Dharma saat ini adalah ibu Indah Kurnia Sari S.Pd. Saat ini SMK Budi Dharma sudah memiliki empat jurusan/ program studi yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Akuntansi (AK), Manajemen Perkantoran, dan Kimia Industri. SMKS Budi Dharma terus mengikuti perkembangan zaman dan teknologi terbaru, dengan membuka jurusan-jurusan yang baru dan banyak dibutuhkan saat ini khususnya untuk kota Dumai. Selain itu SMKS Budi Dharma juga gencar melakukan pembaharuan-pembaharuan pada sarana dan prasarana, menyediakan perangkat dan peralatan teknologi terbaru. Namun berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara langsung dengan kepala sekolah SMKS Budi Dharma Dumai, ketersediaan bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi masih sangat belum memadai dalam mendukung proses pembelajaran khususnya jurusan/ program studi manajemen perkantoran yang pembelajarannya berpusat pada keterampilan peserta didik.

Lebih lanjut, berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SMKS Budi Dharma, disampaikan bahwa proses pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional dengan bahan ajar berupa buku dan lembar kerja siswa. Sistem pembelajaran yang ada belum mampu meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa. Faktanya, bahan ajar adalah komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Muhammed, 2014; Sung et al., 2016). Minimnya ketersediaan bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi ini adalah salah satu faktor kendala dalam meningkatkan keterampilan peserta didik untuk jurusan manajemen perkantoran dalam meningkatkan keterampilan *English for office*. Selain itu, bahan ajar harus mampu meningkatkan *independent learning* untuk dapat meningkatkan keterampilan peserta didik karena pembelajaran yang diterapkan di SMKS Budi Dharma menggunakan pendekatan *skill-centered approach*.

Secara letak geografis, SMKS Budi Dharma ini berada di pusat kota Dumai yang beralamat di jalan Bintang No. 63 B Kelurahan Bintang Kecamatan Dumai Kota Kode Pos 28812. Ini merupakan salah satu kelebihan SMKS Budi Dharma, dimana akses jalan lebih mudah dicapai dari segala penjuru kota Dumai dan transportasi umum juga tersedia dan dapat menjangkau sekolah ini. Dengan keuntungan secara letak geografis, SMKS Budi Dharma diminati oleh Sebagian besar siswa yang berasal dari kota Dumai dengan latar belakang dari keluarga dengan *income* menengah ke bawah. Dengan kata lain, peserta didik di SMS Budi Dharma Dumai mampu membeli gawai.

Berdasarkan kondisi faktual SMKS Budi Dharma saat ini yakni kurangnya ketersediaan bahan ajar yang berbasis teknologi dan keuntungan yang dimiliki secara letak geografis dapat menjadi urgensi dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan mengimplementasikan hasil penelitian yang telah menghasilkan aplikasi *English for office* dengan fitur yang dapat mengakomodir pembelajaran mandiri melalui fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut dan juga yang dapat diakses secara gratis melalui *smartphone* berbasis *android* (Wahyuni & Etfita, 2019, 2020). Sehingga tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa jurusan manajemen



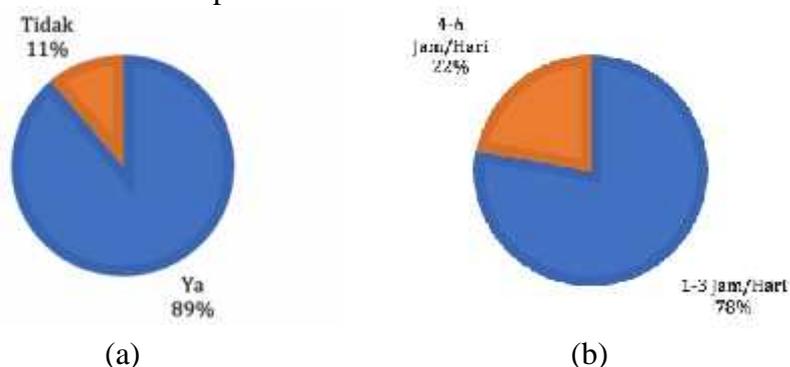
perkantoran SMKS Budi Dharma Dumai mengenai aplikasi *ENFORCE* dalam mempromosikan *independent learning*.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan pelatihan melalui 3 (tiga) tahapan yaitu; *pertama*, tahap pra-kegiatan; *kedua*, tahap kegiatan inti; dan *ketiga*, tahap evaluasi. Pada tahap pra-kegiatan, siswa peserta diminta untuk bergabung ke *WhatsApp Grub* dan mengisi angket terkait dengan kepemilikan dan frekuensi penggunaan gawai. Selanjutnya, pada tahap kegiatan inti, pameri menjelaskan aplikasi *ENFORCE* dan sekaligus simulasi penggunaan aplikasi tersebut. Setelah kegiatan diselenggarakan, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian melalui angket yang didesain dengan *google form*. Terdapat 2 (dua) angket dalam tahap evaluasi ini. Pertama adalah angket kegiatan secara umum. Untuk menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan digunakan *slovin formula* untuk angket kegiatan secara umum. Angket kedua adalah angket implementasi *ENFORCE* dalam mempromosikan pembelajaran mandiri. Angket implementasi *ENFORCE* terdiri dari 3 (tiga) indikator yakni personalisasi, keaslian, dan konektivitas. Angket ini diadaptasi dari Lai & Zheng (2018). Untuk menganalisis hasil angket kedua digunakan *interval assessment* dan dipaparkan secara deskriptif.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMKS Budi Dharma Dumai melalui tiga tahapan yakni pra-kegiatan, kegiatan inti, dan evaluasi kegiatan. Sebelum kegiatan inti, 9 siswa kelas X jurusan Manajemen Perkantoran yang merupakan responden dalam kegiatan ini diminta untuk bergabung ke dalam grup *WhatsApp* dan mengisi angket melalui *google form* dengan pranala: <https://bit.ly/PKM-ENFORCE>. Indikator dari angket tersebut adalah mengenai kepemilikan gawai, frekuensi Penggunaan gawai, dan aktivitas yang biasa dilakukan dengan menggunakan gawai tersebut. Dari hasil angket yang telah didistribusikan, diperoleh informasi sebanyak 8 orang siswa (88.9%) mempunyai gawai dan 1 orang siswa (11.1%) tidak mempunyai gawai. Terkait dengan frekuensi Penggunaan gawai tersebut, 7 orang siswa (77.8%) menghabiskan waktu 1-3 jam per hari dan 2 orang siswa (22.2%) menghabiskan waktu 4-6 jam per hari. Informasi terkait kepemilikan dan frekuensi Penggunaan gawai divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Kepemilikan (a) dan Frekuensi Penggunaan Gawai (b)

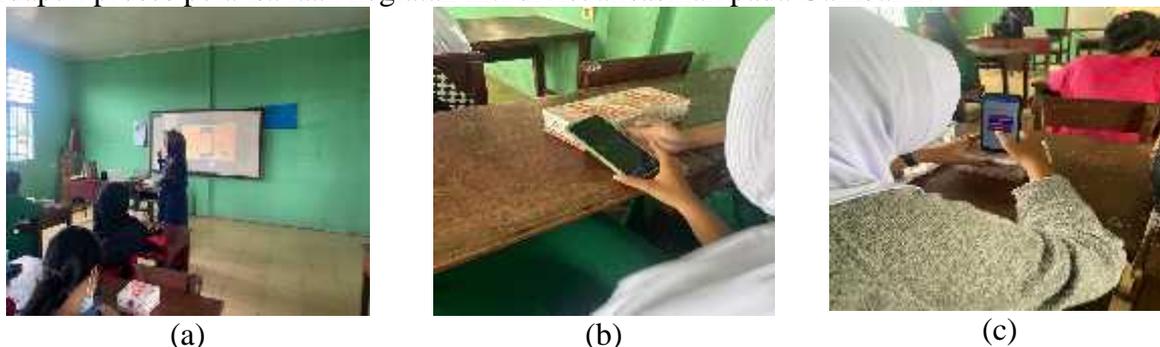
Sedangkan untuk informasi terkait dengan aktifitas yang biasa dilakukan oleh siswa dengan menggunakan gawai dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Aktifitas Gawai

Aktifitas	Tidak pernah (%)	Sering (%)
<i>Making phone calls</i>	11.1	88.89
<i>SMS</i>	44.4	55.56
<i>WhatsApp</i>	0	100
<i>Taking photos/ videos</i>	0	100
<i>Recording voice</i>	11.1	88.89
<i>Surfing the internet</i>	11.1	88.89
<i>Sending e-mail</i>	22.2	77.78
<i>Checking e-mail</i>	11.1	88.89
<i>Accessing Instagram</i>	0	100
<i>Accessing YouTube</i>	22.2	77.78
<i>Accessing Facebook</i>	33.3	66.67
<i>Accessing TikTok</i>	0	100

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa mayoritas responden menggunakan gawai untuk kepentingan personal dengan kategori frekuensi ‘sering’ seperti menggunakan *WhatsApp* (100%), mengakses *TikTok* (100%), mengakses *Instagram* (100%), mengambil foto/ video (100%), merekam suara (88.89%), membuat panggilan telfon (88.89%), mengakses internet (88.89%), memeriksa *e-mail* (88.89%), mengirim *e-mail* (77.78%), mengakses *YouTube* (77.78%) mengakses *Facebook* (66.67%), dan mengirim SMS (55.56%). Berdasarkan pada Tabel 1 dapat diimplikasikan bahwa aktifitas yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan gawai hanya untuk mendapatkan hiburan seperti mengakses sosial media, mengakses internet, dan melakukan aktifitas pribadi lainnya. Selain itu, Informasi ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Barton et al. (2021) dan Nasrullah & Khan (2015) terkait dengan kecendrungan menggunakan gawai untuk tujuan hiburan dapat menurunkan motivasi belajar dan perlu usaha mengarahkan penggunaan gawai untuk tujuan yang positif (McCardle et al., 2017; Meng et al., 2020).

Selanjutnya, kegiatan inti dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 2 September 2022. Pada tahap ini, pelatihan dilaksanakan secara langsung dengan memaparkan materi yang ada pada modul terkait *ENFORCE* yang telah disiapkan oleh narasumber Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd. yang merupakan pengembang *ENFORCE* dan pembicara kunci yang menguasai pengoperasian aplikasi dalam pelatihan tersebut. Adapun materi yang disampaikan yakni cara menginstalasi dan penjelasan fitur-fitur *ENFORCE*. Selama penjelasan materi, siswa juga dibimbing sampai dengan aplikasi terinstalasi di gawai siswa masing-masing. Setelah materi dijelaskan, siswa juga diminta untuk mengerjakan *quiz* yang ada pada aplikasi tersebut. Adapun proses pelaksanaan kegiatan inti divisualisasikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyampaian Materi (a), Instalasi *ENFORCE* (b), Pelaksanaan Quiz (c)



Setelah pelatihan dan pendampingan diselenggarakan, dilaksanakan tahap evaluasi melalui angket yang didistribusikan kepada siswa melalui *google form*. Tahap ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian secara umum dan implementasi *ENFORCE* secara khusus. Adapun hasil dari evaluasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian dan Implementasi *ENFORCE*

Pernyataan	1	2	3	4
	Sangat tidak setuju (%)	Tidak setuju (%)	Setuju (%)	Sangat setuju (%)
Materi PkM sesuai dengan kebutuhan saya	0	11.1	22.2	66.7
Kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai harapan	0	11.1	22.2	66.7
Cara pemateri menyajikan materi PkM menarik	0	0	22.2	77.8
Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	11.1	22.2	66.7
Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM	0	11.1	44.4	44.4
Saya berminat untuk mengikuti kegiatan PkM selama sesuai kebutuhan saya	0	0	55.6	44.4
Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	0	11.1	33.3	55.6
Setiap keluhan/ pertanyaan/ permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat	0	0	33.3	66.7
Saya mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan	0	0	55.6	44.4
Kegiatan PkM berhasil meningkatkan pengalaman belajar mandiri saya	0	11.1	44.4	44.4
Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan	0	22.2	22.2	56.6
Secara Umum, saya puas terhadap kegiatan PkM	0	0	33.3	66.7

Dapat dilihat pada Tabel 2, pada kegiatan ini materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan siswa dan dilaksanaksn sesuai dengan harapan (88.9%). Terkait dengan cara penyajian materi, peserta berpendapat bahwa materi disampaikan secara jelas dan mudah dipahami (88.9%) serta menarik (100%). Selanjutnya terkait dengan waktu penyajian, peserta percaya bahwa sudah sesuai (88.8%) dan berminat untuk mengikuti kegiatan (100%). Selama proses instalasi, peserta juga berpendapat bahwa seluruh anggota PkM yang terlibat juga sangat membantu dalam proses tersebut (88.9%) dan selalu memberikan jawaban atau menindaklanjuti permasalahan yang dihadapi (100%). Di samping itu, siswa juga merasakan manfaat langsung dari kegiatan PkM ini (100%) dikarenakan dapat meningkatkan pengalam



belajar mandiri (88.8%). Harapan siswa, kegiatan ini dapat dilaksanakan secara berkelanjutan (78.8%). Secara umum, siswa merasa puas terhadap kegiatan PkM (100%).

Selanjutnya, evaluasi secara spesifik terhadap pelaksanaan implementasi *ENFORCE*. Evaluasi ini dibagi menjadi 3 (tiga) bagian yaitu personalisasi, keaslian, dan konektivitas. Hasil dari evaluasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5.

Tabel 3. Interpretasi Hasil Implementasi *ENFORCE* dalam Aspek Personalisasi

Pernyataan	1	2	3	4
	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
<i>ENFORCE</i> memberikan dukungan langsung untuk pembelajaran bahasa Inggris saya	0	0	2	7
<i>ENFORCE</i> memungkinkan saya untuk belajar bahasa Inggris kapan saja dan di mana saja	0	0	2	7
<i>ENFORCE</i> membantu saya memahami dan menggunakan bahasa target kapanpun dan dimanapun saya membutuhkannya	1	0	4	4
<i>ENFORCE</i> memungkinkan saya untuk belajar bahasa Inggris yang dipersonalisasi secara mandiri di luar ruang kelas	0	0	3	6
<i>ENFORCE</i> adalah media pembelajaran yang fleksibel, karena dapat diakses kapan saja, di mana saja	0	0	0	9
<i>ENFORCE</i> membantu memperluas pengalaman belajar bahasa Inggris saya di luar kelas	0	0	2	7
<i>ENFORCE</i> meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris saya secara mandiri	0	1	3	5
<i>ENFORCE</i> memberikan kesempatan untuk bertindak mandiri dalam belajar bahasa Inggris	0	0	2	7
Jumlah Frekuensi				72
Jumlah Skor Rata-rata				265
Jumlah Skor Maksimal				288
Persentase Rata-rata				92%
Interpretasi	Sangat bermanfaat			

Dapat dilihat pada Tabel 3, implementasi *ENFORCE* dalam meningkatkan pembelajaran mandiri dirasakan sangat bermanfaat dalam hal personalisasi bagi peserta. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase rata-rata 92% yang masuk ke dalam kategori sangat bermanfaat. Hal tersebut didukung oleh mudahnya mengakses aplikasi *ENFORCE* baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Wahyuni & Etfita, 2019). Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Steel & Levy (2013) dimana pembelajaran mandiri akan meningkat jika pembelajaran tersebut tanpa batas ruang dan waktu. Lebih lanjut, implementasi *ENFORCE* juga dilihat dalam aspek keaslian. Evaluasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.



Tabel 4. Interpretasi Hasil Implementasi ENFORCE dalam Aspek Keaslian

Pernyataan	1	2	3	4
	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
ENFORCE membuat pengalaman belajar bahasa saya lebih otentik	0	0	3	6
ENFORCE meningkatkan kesediaan saya untuk berpartisipasi dalam acara pendidikan yang diselenggarakan dengan bahasa sasaran	0	0	4	5
ENFORCE meningkatkan partisipasi saya dalam komunitas sosial bahasa target	0	0	2	7
ENFORCE meningkatkan keaslian sumber daya dan aktivitas pembelajaran bahasa saya	0	0	4	5
Jumlah Frekuensi			36	
Jumlah Skor Rata-rata			131	
Jumlah Skor Maksimal			144	
Persentase Rata-rata			91%	
Interpretasi			Sangat bermanfaat	

Berdasarkan pada Tabel 4, siswa merasakan bahwa *ENFORCE* dapat menyajikan keaslian dalam belajar bahasa inggris untuk perkantoran. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase rata-rata 91% yang masuk ke dalam kriteria ‘sangat bermanfaat’. Keaslian dari konten yang ada dalam aplikasi tersebut dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar serta dapat menambah referensi belajar bahasa inggris untuk perkantoran (Wahyuni & Eftita, 2019, 2020). Sebagai tambahan, hasil implementasi *ENFORCE* juga dilihat dalam aspek konektivitas. Hasil evaluasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Interpretasi Hasil implementasi ENFORCE dalam Aspek Konektivitas

Pernyataan	1	2	3	4
	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
ENFORCE meningkatkan interaksi saya dengan orang lain dalam bahasa target	0	0	4	5
ENFORCE meningkatkan interaksi saya dengan orang lain dalam bahasa target	0	1	4	4
ENFORCE meningkatkan koneksi saya dengan pelajar sebaya dari bahasa target	0	0	5	4
ENFORCE meningkatkan hubungan saya dengan komunitas bahasa target	1	0	4	4
ENFORCE membuat pengalaman belajar bahasa saya di dalam dan di luar kelas lebih banyak terhubung	1	0	2	6
ENFORCE dapat membawa sumber belajar otentik ke dalam kelas bahasa	0	0	2	7



Pernyataan	1	2	3	4
	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
Jumlah Frekuensi				54
Jumlah Skor Rata-rata				187
Jumlah Skor Maksimal				216
Persentase Rata-rata				87%
Interpretasi	Sangat bermanfaat			

Pada Tabel 5 diperoleh hasil evaluasi terkait implementasi *ENFORCE* yang diukur dari aspek konektivitas, siswa merasakan aplikasi ini dapat menjadi perantara dalam berkomunikasi bahasa Inggris untuk perkantoran. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai presentase rata-rata 87% yang masuk ke dalam kategori sangat bermanfaat. Selain itu, hasil kegiatan ini juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa aplikasi gawai dapat meningkatkan koneksi pembelajar dalam berinteraksi menggunakan bahasa Inggris untuk tujuan tertentu (Ma, 2016; C. Steel, 2012).

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dipaparkan, rencana tindak lanjut bagi tim pengabdian adalah perlu dilakukan pendampingan secara langsung kepada peserta didik sampai berhasil meningkatkan nilai bahasa Inggris untuk perkantoran. Kegiatan ini tidak cukup hanya dilakukan di luar jam efektif belajar tetapi perlu dilakukan praktik langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, perlu diadakannya penyamaan persepsi antara tim pengabdian, kepala sekolah, dan guru Bahasa Inggris terkait dengan aplikasi *ENFORCE* untuk pembelajaran *English for Office*.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa seluruh siswa menyatakan setuju dan sangat setuju *ENFORCE* sangat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk perkantoran karena materi disampaikan dengan menarik dan jelas. Dari aspek personalisasi, keaslian, dan konektivitas, aplikasi ini dapat dengan mudah diakses, menyediakan sumber asli, dan memberikan kesempatan untuk belajar mandiri. Setelah kegiatan ini dilakukan, siswa menyatakan akan menggunakan aplikasi ini sebagai referensi belajar tambahan di sekolah dan di rumah.

Saran

Saran bagi pihak sekolah adalah menyusun kebijakan agar *ENFORCE* dapat dimanfaatkan sebagai referensi tambahan pada mata pelajaran *English for Office*. Selanjutnya, bagi guru Bahasa Inggris juga perlu dibekali pengetahuan terkait *Technology Enhanced Learning* (TEL) untuk menciptakan pengalaman belajar yang mandiri, interaktif, dan reflektif. Selain itu, saran bagi siswa merefleksikan hasil penerapan *ENFORCE* dalam memahami mata pelajaran *English for Office*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Riau yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMKS Budi Dharma Dumai yang telah memfasilitasi baik tempat, waktu, maupun siswa sehingga kegiatan pengabdian ini dapat dilaksanakan dengan lancar.



Daftar Pustaka

- Arista, F. S., & Kuswanto, H. (2018). Virtual physics laboratory application based on the android smartphone to improve learning independence and conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1111a>
- Barton, B. A., Adams, K. S., Browne, B. L., & Arrastia-Chisholm, M. C. (2021). The effects of social media usage on attention, motivation, and academic performance. *Active Learning in Higher Education*, 22(1), 11–22. <https://doi.org/10.1177/1469787418782817>
- Gamage, K. A. A., Dehideniya, D. M. S. C. P. K., & Ekanayake, S. Y. (2021). The role of personal values in learning approaches and student achievements. *Behavioral Sciences*, 11(7), 1–23. <https://doi.org/10.3390/bs11070102>
- Lai, C., & Zheng, D. (2018). Self-directed use of mobile devices for language learning beyond the classroom. *ReCALL*, 30(3), 299–318. <https://doi.org/10.1017/S0958344017000258>
- Loeng, S. (2020). Self-directed learning: A core concept in adult education. *Education Research International*, 2020. <https://doi.org/10.1155/2020/3816132>
- Ma, Q. (2016). An evidence-based study of Hong Kong University Students' mobile-assisted language learning (MALL) experience. In *World-CALL: Sustainability and computer-assisted language learning* (Issue January, pp. 211–229).
- McCardle, L., Webster, E. A., Haffey, A., & Hadwin, A. F. (2017). Examining students' self-set goals for self-regulated learning: Goal properties and patterns. *Studies in Higher Education*, 42(11), 2153–2169. <https://doi.org/10.1080/03075079.2015.1135117>
- Meng, H., Cao, H., Hao, R., Zhou, N., Liang, Y., Jiang, L., Deng, L., Lin, Z., Lin, X., & Zhang, J. (2020). *Smartphone use motivation and problematic smartphone use in a national representative sample of Chinese adolescents: The mediating roles of smartphone use time for various activities*. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00004>
- Muhammed, A. A. (2014). The impact of mobiles on language learning on the part of english foreign language (EFL) university students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 136, 104–108. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.297>
- Mukhlis, S., Japar, M., Maksum, A., & Adiansha, A. A. (2018). Improving discipline and learning independence of PKn through reinforcement. *American Journal of Educational Research*, 6(7), 1033–1039. <https://doi.org/10.12691/education-6-7-22>
- Nasrullah, S., & Khan, M. S. (2015). The impact of time management on the students' academic achievements. *Journal of Literature, Languages, and Linguistics*, 11(1), 66–71. <https://www.researchgate.net/publication/313768789>
- Peel, K. L. (2020). Everyday classroom teaching practices for self-regulated learning. *Issues in Educational Research*, 30(1), 260–282.
- Sam, C., Keo, O., Ros, V., & Sophal, P. (2012). Factors promoting independent learning among foundation year students. *The Cambodian Reviews of Language Learning and Teaching*, 2(October), 37–52. <https://www.researchgate.net/publication/258008241>
- Steel, C. (2012). Fitting learning into life: Language students' perspectives on benefits of using mobile apps. *ASCILITE 2012 - Annual Conference of the Australian Society for Computers in Tertiary Education, November 2012*, 875–880.
- Steel, C. H., & Levy, M. (2013). Language students and their technologies: Charting the evolution 2006–2011. *ReCALL*, 25(3), 306–320. <https://doi.org/10.1017/S0958344013000128>



- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers and Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Tran, V. D. (2019). Does cooperative learning increase students' motivation in learning? *International Journal of Higher Education*, 8(5), 12–20. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n5p12>
- Wahyuni, S., & Etfita, F. (2019). Designing an android smartphone app for office english: Focus on students' opinions toward the app. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2), 152–158. <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-85070715632&partnerID=MN8TOARS>
- Wahyuni, S., & Etfita, F. (2020). Pengembangan Aplikasi Android sebagai Bahan Pengajaran. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 9(1), 53-65. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v9i1.271>