



**PENGEMBANGAN APLIKASI *MOBILE LEARNING LET'S LEARN*
MENGUNAKAN ANDROID TERHADAP KECAKAPAN BERBAHASA
INGGRIS MATERI *DESCRIPTIVE TEXT* PADA SISWA KELAS X DI
SMA NEGERI 1 BAWANG**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1
untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh:

Reza Ardian

1102412073

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Mobile learning Let’s learn* Menggunakan Android Terhadap Kecakapan Berbahasa Inggris Materi *Descriptive text* Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bawang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

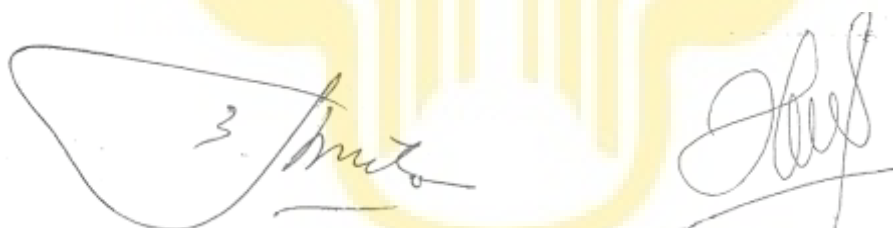
Hari : Selasa

Tanggal : 2 Agustus 2016

Semarang, 2 Agustus 2016

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

Heri Triluqman BS, S.Pd, M.Kom

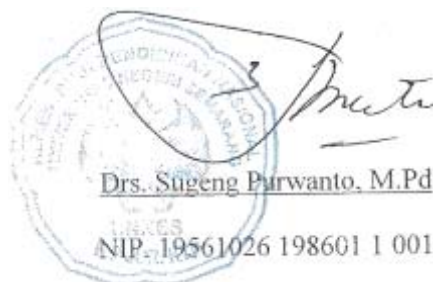
NIP. 19561026 198601 1 001

NIP. 19820114 200501 1 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 19561026 198601 1 001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian skripsi
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal


Panitia :

Ketua


Sekretaris

Ketua Penguji

Dr. SUNGKOWO EDY
MULYONO, S.Pd., M.Si.
NIP. 19680704200501100


Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 19561026 198601 1 001

Penguji I


Drs. Haryanto
NIP. NIP 19550515 198403 1 002

Penguji II/Pembimbing

Penguji III/Pembimbing



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 19561026 198601 1 001



Heri Triluqman BS, S.Pd, M.Kom
NIP. 19820114 200501 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 18 Agustus 2016



Reza Ardian

NIM. 1102412073



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“ Selalu ada jalan ketika kita selalu berusaha dan berdoa. Nothing is impossible, as long as we believe”

Persembahan :

- ✓ *Ayah (Muhammad Makmun) dan Ibu (Sri Jumartini) serta kakak (Erma Elliana) dan adikku (Adib El Khilla) yang selalu mendukungku hingga selesai tersusunnya skripsi ini.*
- ✓ *SMA N 1 Bawang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian*
- ✓ *Teman – teman seperjuangan TP 12 yang selalu memberikan bantuan.*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Mobile learning Let’s learn Menggunakan Android Terhadap Kecakapan Berbahasa Inggris Materi Descriptive text* Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bawang” dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyusun skripsi dan menyelesaikan dengan sebaik-baiknya, namun mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan agar skripsi ini benar-benar dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin dan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian di SMA N 1 Bawang, Batang.

3. Drs. Haryanto., dosen penguji I, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
4. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi sekaligus sebagai dosen pembimbing pertama yang senantiasa memberikan bimbingan, selalu sabar dalam membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Heri Triluqman Budisantoso, S.Pd, M.Kom., dosen wali serta dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
6. Drs. Saefudin., kepala SMA Negeri 1 Bawang atas ijin dan bantuan dalam penelitian skripsi ini
7. Sri Endang Kartini, M.Pd., guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMA Negeri 1 Bawang atas bantuan selama penelitian
8. Bapak dan ibu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
9. Siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Bawang atas partisipasinya dalam penelitian.
10. Bapak, ibu dan keluarga besarku yang telah memberikan segala macam fasilitas, dukungan, doa, dan nasehatnya kepada penulis.

11. Teman-teman Teknologi Pendidikan angkatan 2012 tanpa terkecuali atas dukungan dan kebersamaannya

12. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya Peneliti berdoa semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya

Semarang, 18, Agustus 2016



Penulis



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Ardian, Reza. 2016. Pengembangan Aplikasi *Mobile learning Let's learn* Menggunakan Android Terhadap Kecakapan Berbahasa Inggris Materi *Descriptive text* Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bawang. Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Dosen Pembimbing: Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd dan Heri Triluqman B.S, S.Pd, M.Kom

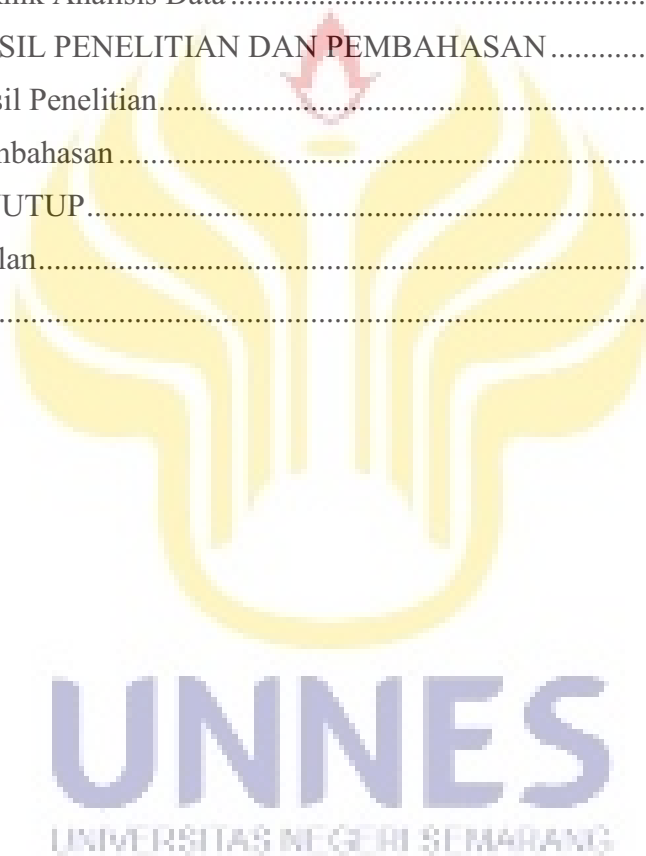
Kata Kunci : Kecakapan Berbahasa Inggris, Mobile learning, Pengembangan

Melalui pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bawang, ditemukan masalah mengenai keberhasilan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh rendahnya kecakapan berbahasa Inggris siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang efektif, fleksibel dan menyenangkan, sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, dalam ini adalah aplikasi *mobile learning lets learn*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan aplikasi *lets learn*, serta untuk mengetahui apakah penerapan aplikasi *lets learn* ini efektif untuk meningkatkan kecakapan berbahasa Inggris siswa kelas X. Metode yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi ini adalah metode penelitian Borg and Gall yang telah dimodifikasi Sukmadinata, dkk. Selain itu, untuk mengetahui keefektifan aplikasi terhadap kecakapan berbahasa Inggris siswa, dilakukan uji coba dengan menggunakan metode *Pre-Experimental Design – Pretest-Posttest One Controlled Group Design*. Hasil uji pengamatan keterampilan berbicara (*speaking*) menunjukkan angka sebesar 73%, hasil uji *n-gain* menunjukkan angka 0,3 dan hasil uji-t diperoleh *ttabel* sebesar 1,70. Sedangkan nilai *thitung* yang diperoleh sebesar 10,63648, maka dari itu *thitung* > *ttabel*, sehingga H_0 diterima. Jadi kesimpulannya, penggunaan aplikasi *lets learn* dapat mengaktifkan pembelajaran, hal itu ditandai dengan terjadinya komunikasi yang baik Antara guru dan siswa, tidak ada kesulitan bagi siswa dalam menerima materi dan pesan yang disampaikan guru. Saran bagi peneliti lain dalam mengembangkan aplikasi *mobile learning* adalah, untuk memperhatikan ukuran layar *smartphone* yang kecil, dan juga lebih memaksimalkan fasilitas *Speech recognizing* dan *input text*, sehingga kelemahan-kelemahan yang disebutkan peneliti dalam skripsi ini dapat diperbaiki.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Penegasan Istilah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Definisi Teknologi Pendidikan dan Kawasannya.....	11
2.2 Konsep Pembelajaran	14
2.3 Media Pembelajaran	15
2.4 <i>Mobile learning</i>	17
2.5 Media Pendukung <i>Mobile learning</i> Menggunakan Android.....	23
2.6 Kecakapan Berbahasa.....	27
2.7 Teks Deskriptif (<i>Descriptive text</i>)	35
2.8 Kerangka Berfikir	37
2.9 Hipotesis.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41

3.1	Metode Penelitian.....	41
3.2	Lokasi Penelitian	46
3.3	Subjek Penelitian.....	46
3.4	Variabel Penelitian	47
3.5	Populasi Penelitian	47
3.6	Sample Penelitian	47
3.7	Teknik Pengumpulan data	47
3.8	Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	Hasil Penelitian.....	59
4.2	Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP.....		100
5.1	Simpulan.....	100
5.2	Saran.....	101



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	43
Tabel 3.2 Range Persentase dan Kriteria Produk.....	54
Tabel 3.3 Rentang Presentase Nilai Observasi	53
Tabel 3.4 Kriteria Besarnya Faktor Gain	55
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	71
Tabel 4.2 Penilaian Ahli Media 1	72
Tabel 4.3 Penilaian Ahli Media 2	72
Tabel 4.4 Uji Validitas Soal.....	76
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas	76
Tabel 4.6 Uji Taraf Kesukaran Soal.....	77
Tabel 4.7 Uji Daya Pembeda Soal	76
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	79
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	79
Tabel 4.10 Hasil Uji N-Gain	80
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>t</i> sample berpasangan (<i>paired-sample t test</i>)	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran	16
Gambar 2.2 Konsep Mobile Learning dari Tiga Area	18
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 3.1 Alur Metode Penelitian Pengembangan.....	42
Gambar 3.2 Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	46
Gambar 4.1 Halaman Awal Adobe Animate	62
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Halaman Awal	63
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Halaman Menu Utama	64
Gambar 4.4 Pembuatan Halaman Menu <i>Listening & Speaking</i>	65
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Segmen <i>Descriptive text</i>	66
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Halaman Menu <i>Reading&Writing</i>	67
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Segmen <i>Simple Present Tense</i>	68
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Segmen <i>Comparative Degree</i>	68
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Tes Evaluasi Akhir.....	69
Gambar 4.10 Revisi Media 1	83
Gambar 4.11 Revisi Media 2	83
Gambar 4.12 Revisi Media 3	84
Gambar 4.13 Opening dan Halaman Awal	85
Gambar 4.14 Halaman Menu Utama	86
Gambar 4.15 Halaman Materi <i>Listening&Speaking</i>	87
Gambar 4.16 Segmen <i>Pronunciation</i>	88
Gambar 4.17 Segmen <i>Descriptive Text</i>	89

Gambar 4.18 Halaman Materi <i>Reading&Writing</i>	90
Gambar 4.19 Segmen <i>Comparative Degree</i>	90
Gambar 2.20 Segmen Tes Evaluasi Akhir	91



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan	12
Bagan 2.2. Keberhasilan Pengajaran Keterampilan Berbicara	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	106
Lampiran 2 Angket Ahli Media 1	107
Lampiran 3 Angket Ahli Media 2	111
Lampiran 4 Kisi-Kisi Ahli Materi.....	115
Lampiran 5 Angket Ahi Materi.....	116
Lampiran 6 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media	121
Lampiran 7 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi	122
Lampiran 8 Daftar Nilai <i>Pretest</i>	123
Lampiran 9 Uji Validitas dan Tingkat Kesukaran Soal	124
Lampiran 10 Analisis Instrumen Soal Uji Coba Daya Beda Soal	127
Lampiran 11 Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba	130
Lampiran 12 Uji Normalitas Data Nilai <i>Pretest</i>	131
Lampiran 13 Soal <i>Posttest</i>	132
Lampiran 14 Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	139
Lampiran 15 Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i>	140
Lampiran 16 Nilai <i>Pretest-Posttest</i> dan N-Gain	141
Lampiran 17 Uji Perbedaan Rata-rata Data Nilai <i>Pretest-posttest</i> Siswa	142
Lampiran 18 Hasil Pengamatan Keterampilan Berbicara (<i>Speaking</i>)	143
Lampiran 19 Peta Kompetensi Pembelajaran Bahasa Inggris	145
Lampiran 20 Peta Konsep Pembelajaran Bahasa Inggris	146
Lampiran 21 Garis-garis Besar Isi Media	147
Lampiran 22 <i>Flowchart</i> Aplikasi <i>Mobile learning</i>	148

Lampiran 23 Naskah Media	149
Lampiran 24 Surat Ijin Penelitian	176
Lampiran 25 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	177
Lampiran 26 Dokumentasi	178



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mencerdaskan putra putri bangsa, berlandaskan Pancasila dan berpatokan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab “. Untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut, dibutuhkan komponen-komponen penting yang menyusunnya, salah satunya dalam bentuk pembelajaran yang efektif.

Menurut Warsita (2013:85), pembelajaran (*Instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Sementara dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran dimana pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa,

sehingga mampu menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif. Menurut Miyarso (2004:536), pembelajaran yang efektif adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi mahasiswa, melalui pemakaian prosedur yang tepat.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X pada tanggal 1 dan 10 februari 2016 di SMA N 1 Bawang, didapatkan hasil bahwa hal yang paling sulit diajarkan dalam proses pembelajaran adalah sulitnya siswa dalam menguasai keterampilan (kecakapan) berbahasa Inggris. Pada dasarnya, kecakapan dalam berbahasa Inggris terdiri dari empat keterampilan pokok, yaitu: *writing skill*, *reading skill*, *speaking skill*, dan juga *listening skill*. Untuk menguasai empat dasar kecakapan berbahasa Inggris dibutuhkan latihan rutin, yakni mencoba menghafal kosakata baru dan menerapkannya dengan menulis dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, kreatifitas dan kesungguhan belajar dari siswa dalam menemukan kosakata baru, sangat dibutuhkan untuk menguasai empat dasar kecakapan tersebut.

Menurut penuturan guru, sudah banyak model dan strategi pembelajaran yang beliau gunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa, namun belum cukup efektif. Salah satunya menggunakan model *discovery learning* yang dikolaborasikan dengan model *cooperative learning*. Penerapan model pembelajaran kolaborasi tersebut dilaksanakan guru ketika peneliti melakukan pengamatan pada tanggal 10 februari 2016. Terlihat banyak siswa kurang antusias dengan metode yang diterapkan guru, sehingga dapat penulis

katakan penggunaan metode tersebut belum cukup efektif untuk menciptakan komunikasi Bahasa Inggris yang baik dalam kegiatan pembelajaran.

Rendahnya tingkat keterampilan berbahasa siswa juga menyebabkan sulitnya penyampaian materi dari guru ke siswa. Agar siswa mengerti apa yang disampaikan, pada akhirnya, guru seringkali menggunakan dua bahasa dalam pembelajaran, dengan perbandingan penggunaan bahasa Indonesia lebih banyak dari pada bahasa Inggris, atau seringkali guru menggunakan bahasa Inggris kemudian dilanjutkan dengan penyampaian kalimat yang beliau sampaikan kepada siswa dalam bahasa terjemah. Kesulitan lain yang dihadapi siswa adalah sulitnya mengungkapkan ide atau gagasan sepenuhnya dengan bahasa Inggris, kesulitan itu didasari atas rendahnya kosakata (*vocabulary/vocab*), serta pemahaman struktur bahasa (*grammar*) yang baik dan benar. Selain kedua hal tersebut, dalam melafalkan (*pronunciation*) kata yang sulit seringkali juga dikeluhkan oleh para siswa. Hal ini berdampak besar pada keberhasilan proses pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya pembaruan pada setiap komponen pendidikan, termasuk metode pembelajaran dengan melibatkan penggunaan teknologi. Saat ini segala ruang lingkup dalam proses pembelajaran tak dapat dilepaskan dari hadirnya teknologi sebagai alat bantu, tak terkecuali dengan hadirnya teknologi untuk media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan, dalam hal ini dari guru ke siswa. Maka dari itu, hendaknya media pembelajaran mampu

menarik minat dan meningkatkan semangat siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran, siswa tampak lebih antusias terhadap media pembelajaran berbantuan komputer dari pada buku ajar atau lembar kerja siswa (LKS). Hal ini yang mendasari peneliti untuk memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi yang paling dekat dengan keseharian siswa. Akhirnya, peneliti menentukan pilihan pada penggunaan *smartphone* Android. *Smartphone* Android memiliki banyak keunggulan untuk dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan kecakapan berbahasa Inggris siswa. *Smartphone* Android sudah dilengkapi dengan fasilitas pemutar suara dan video, hal ini berguna untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara. Maka dari itu, peneliti ingin memanfaatkan hadirnya *smartphone* untuk menyelesaikan kendala yang dihadapi para siswa dalam proses belajarnya.

Aplikasi *mobile learning* menggunakan *smartphone* Android adalah aplikasi pembelajaran yang memiliki fleksibilitas tinggi, baik dari segi penggunaan waktu hingga tempat yang tak mengenal batas. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *mobile learning* dinilai mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Diskursus pembahasan mengenai penggunaan Android sebagai media pembelajaran telah dibahas oleh banyak peneliti lainnya. Penulis telah melakukan penelaahan terhadap penelitian dan skripsi mengenai penggunaan Android sebagai media pembelajaran.

Muiz (2014) menyatakan bahwa efektivitas pada peningkatan kemampuan pembelajaran dengan *mobile learning* lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media lain. Adanya peningkatan kemampuan ini berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan, dengan kata lain media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran lebih berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media lain. Hal ini bisa dipahami, karena *mobile learning* yang dikembangkan dapat memberikan tambahan pengetahuan, memotivasi peserta didik untuk belajar, menyajikan informasi, merangsang peserta didik untuk berdiskusi membahas materi-materi yang ditayangkan, kegiatan peserta didik menjadi lebih terarah, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan latihan-latihan membahas soal yang ada dalam *mobile learning*, serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan simulasi.

Lebih lanjut Fatmawati (2015) menerangkan, *mobile learning* berbasis Android diperlukan SMK Hidayah Semarang untuk merangsang kreativitas dan minat siswa dalam belajar yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian yang ada dalam skripsi tersebut, dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan, terdapat pada variabel yang diteliti, dimana dalam telaah skripsi yang peneliti sebutkan, variabel yang diteliti adalah hasil belajar siswa sedangkan variabel yang sedang peneliti lakukan adalah kecakapan berbahasa siswa. Literatur di atas terkait permasalahan yang telah peneliti bahas. Namun sejauh penelusuran yang dilakukan, peneliti tidak menemukan satupun

penyusunan yang meneliti tentang efektivitas *mobile learning* menggunakan Android terhadap kecakapan berbahasa Inggris siswa.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti memilih judul “Pengembangan Aplikasi *Mobile learning Let’s learn* Menggunakan Android Terhadap Kecakapan Berbahasa Inggris Materi *Descriptive text* pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bawang.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan aplikasi *mobile learning let’s learn* menggunakan android pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *descriptive text* untuk siswa kelas X di SMA N 1 Bawang?
- 1.2.2 Bagaimana keefektifan penerapan aplikasi *mobile learning let’s learn* menggunakan android terhadap kecakapan berbahasa peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *descriptive text* untuk siswa kelas X di SMA N 1 Bawang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibahas di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Mengembangkan aplikasi *mobile learning let's learn* menggunakan android pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *descriptive text* untuk siswa kelas X di SMA N 1 Bawang.
- 1.3.2 Mengetahui efektivitas aplikasi *mobile learning let's learn* menggunakan android terhadap kecakapan berbahasa peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *descriptive text* untuk siswa kelas X di SMA N 1 Bawang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menarik, serta dapat meningkatkan kecakapan berbahasa Inggris peserta didik di SMA Negeri 1 Bawang Kabupaten Batang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik adalah memberikan solusi baru dalam belajar. Memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk dapat berfikir dan mencari berbagai informasi sesuai dengan mata pelajaran seluas-luasnya, serta memberikan sebuah inovasi baru untuk meningkatkan kecakapan berbahasa Inggris.

1.4.2.2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah meningkatkan profesionalisme dan kinerja dalam melaksanakan tugas sebagai guru dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

1.5 Penegasan Istilah

1.5.1 Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:414), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Sementara Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta (2002:473) menjelaskan bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Konsep pengembangan adalah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas lebih maju (www.definisi-pengertian.com).

1.5.2 Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2008:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

1.5.3 *Mobile learning*

Mobile learning (m-learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa

PDA, telepon seluler, laptop, tablet, PC, dan sebagainya. Dengan *mobile learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu (Majid: 2012).

1.5.4 Android

Android adalah sistem operasi menggunakan *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler (<https://id.wikipedia.org/>).

1.5.5 Kecakapan Berbahasa

Menurut Haris (Wibowo:2002) kecakapan berbahasa memiliki empat komponen utama, yaitu (1) kecakapan berbicara, (2) kecakapan menyimak, (3) kecakapan membaca, dan (4) kecakapan menulis. Tiap unsur ini, selain saling erat berhubungan, juga rapat bertalian dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Kecakapan berbahasa dapat dicapai dengan cara sering berlatih. Dengan melatih kecakapan berbahasa, berarti pula melatih kecakapan berpikir.

1.5.6 *Descriptive text*

Sebagai mata pelajaran dan materi pembelajaran dalam produk pengembangan *mobile learning*

1.5.7 SMA Negeri 1 Bawang

Sebagai tempat dilaksanakannya penelitian yang berada di desa Jlamprang, Kecamatan Bawang, Kabupaten Batang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Teknologi Pendidikan dan Kawasannya

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

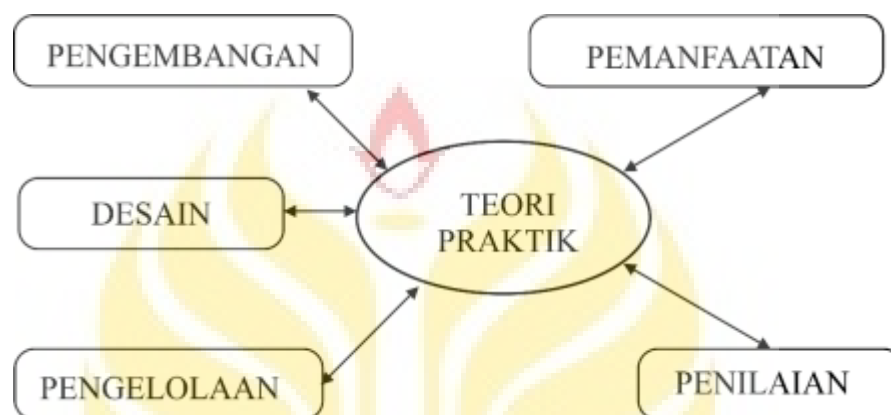
Definisi teknologi pendidikan menurut AECT 1977 (Miyarso:2004) teknologi pendidikan merupakan konsep kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, gagasan, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Menurut Januszewski & Michael Molenda (2008:1) *educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resource*, yang berarti teknologi pendidikan adalah pembelajaran dan etika dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan performa melalui membuat, menggunakan dan mengorganisir berdasarkan proses dan sumber daya teknologi.

Teknologi pendidikan atau pembelajaran disini merupakan teori dan praktik dalam desain, pembangunan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber untuk belajar.

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Sesuai dengan pengertian teknologi pendidikan itu sendiri, teknologi pendidikan dibagi menjadi 5 kawasan yaitu Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian.



Bagan 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan

2.1.2.1 Pertama, Kawasan Desain. Dalam hal tertentu, kawasan desain mempunyai asal usul dari gerakan psikologi pembelajaran. Kawasan desain pembelajaran kadang-kadang dikaburkan dengan pengembangan, atau bahkan dengan konsep yang lebih luas dari pembelajaran itu sendiri. Teori desain jauh lebih maju dibandingkan dengan bidang lain yang mempunyai hubungan erat dengan tradisi praktik dalam membangun landasan pengetahuan. Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan desain ialah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan dalam tingkat mikro, seperti pelajaran dan modul (Seels & Richey, 1994: 32).

2.1.2.2 Kedua, Kawasan Pengembangan. Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Melalui proses yang bertahap-tahap perubahan dalam kemampuan media ini kemudian berakibat pada perubahan dalam kawasan. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Didalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran (Seels & Richey, 1994:37-39).

2.1.2.3 Ketiga, Kawasan Pemanfaatan. Pemanfaatan mungkin merupakan kawasan tertua diantara kawasan-kawasan yang lain, karena penggunaan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran yang sistematis. Definsi AECT tahun 1977 menggabungkan pemanfaatan dan desminisasi menjadi satu fungsi yaitu pemanfaatan-desminisasi. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.

2.1.2.4 Keempat, Kawasan Pengelolaan. Konsep pengelolaan merupakan bagian integral dalam bidang teknologi pembelajaran dan dari peran kebanyakan para teknolog pembelajaran. Tujuan yang sesungguhnya dari pengelolaan kasus demi kasus sangat bervariasi, namun keterampilan pengelolaan yang mendasarinya relatif tetap sama apapun kasusnya. Kawasan pengelolaan semula berasal dari administrasi pusat media, program media, dan pelayanan media.

Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan supervisi.

2.1.2.5 Kelima, Kawasan Penilaian. Penilaian dalam pengertian yang paling luas adalah aktivitas manusia sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu menakar nilai aktivitas atau kejadian berdasarkan kepada sistem penilaian tertentu. Kawasan penilaian tumbuh bersamaan dengan berkembangnya bidang penelitian dan metodologi. Keduanya sering berjalan seiring bersamaan. Penilaian ialah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar (Seels & Richey, 1994:45-59).

2.2 Konsep Pembelajaran

Menurut Sudjana (Sugihartono, dkk: 2007) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Nasution (2005) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

2.2.1 Teori Ketuntasan Klasikal

Menurut Mulyasa (2007:254) yang menyatakan bahwa Seorang siswa dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah siswa yang

mampu menyelesaikan atau mencapai minimal sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar.

2.2.2 Indikator Keberhasilan Pembelajaran Bahasa Inggris

Menurut Depdiknas (2006), yang mana menyebutkan bahwa: Indikator-indikator keberhasilan pengajaran bahasa inggris diukur dari ketercapaian tujuan instruksional umum dan khusus yang menekankan pada penguasaan struktur Bahasa inggris, mulai dari struktur bunyi, kata, frase, klausa, dan kalimat dengan berbagai aturan tata bahasa yang melekat pada system Bahasa ini. Aturan-aturan tersebut mencakup tenses, jenis-jenis kalimat dan berbagai pola kalimat, penyesuaian antarelemen dalam kalimat, pluralisasi, dan aturan tata Bahasa inggris lainnya, dan ketrampilan Bahasa inggris yang menekankan pada keterampilan menyimak dan berbicara, serta dilanjutkan dengan keterampilan membaca dan menulis.

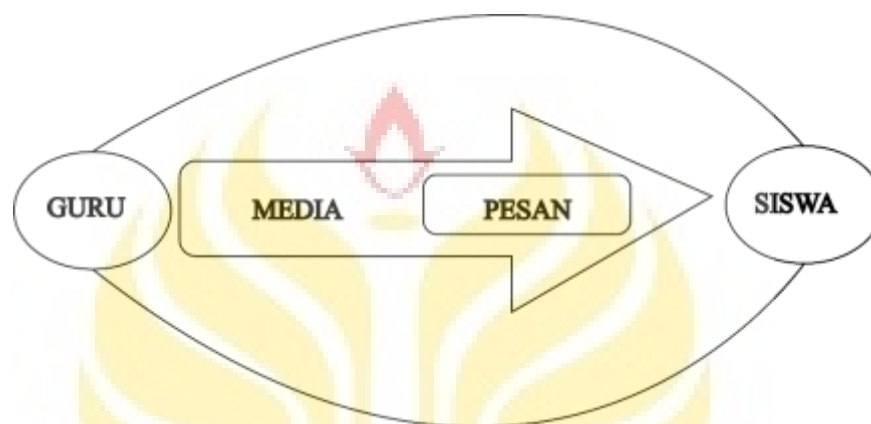
2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Definisi Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2008:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar pada umumnya merupakan alat untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut;



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antar siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Ibrahim, dkk: 2000).

2.3.3 Konsep Media Pembelajaran Interaktif

Dalam Munadi (2008:152) multimedia interaktif adalah, media yang kedudukannya sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Artinya, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar. Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan sesuatu proses atau tahapan, misalnya penyerbukan pada tumbuhan, pembelahan sel, proses pertumbuhan janin manusia, dan lain sebagainya. Terdapat lima hal keunggulan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, antara lain: (1) interaktif, (2) memberikan iklim afeksi secara individual, (3) meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) memberikan umpan balik, dan (5) kontrol penggunaan fleksibel sesuai pengguna.

2.4 Mobile learning

2.4.1 Konsep Dasar Mobile learning

2.4.1.1 Definisi *Mobile learning*

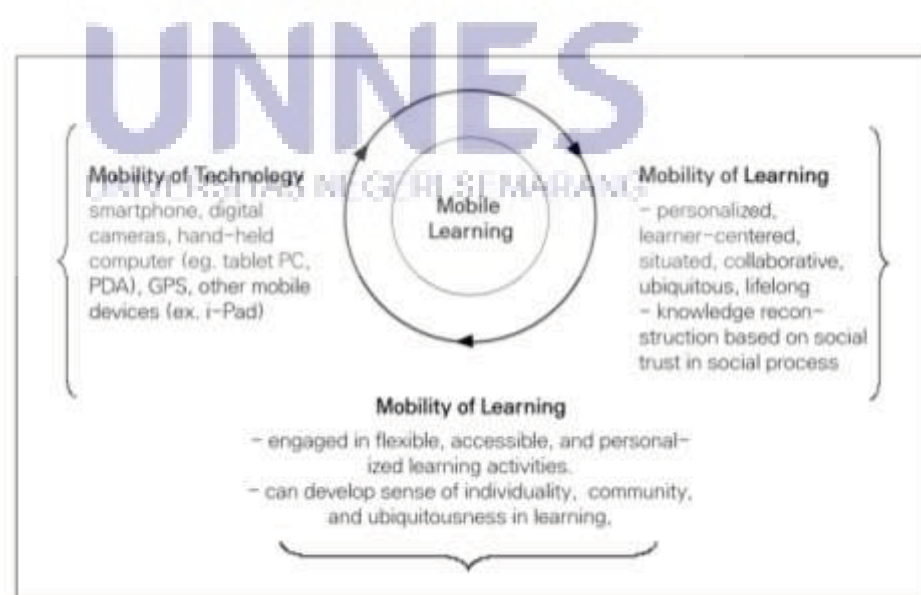
Mobile learning atau yang biasa kita sebut dengan *m-learning* merupakan media pembelajaran yang mengutamakan penggunaan perangkat mobile (*smartphones*) sebagai media pengirim pesan / materi pembelajaran yang dilaksanakan antara guru dan siswa. El-Hussein dan Cronje (Heyoung & Yeonhee: 2012) mendefinisikan konsep dari *mobile learning* dalam 3 area, yaitu: mobilitas teknologi, mobilitas pembelajaran, dan mobilitas dari pembelajar.

Mobilitas teknologi terdiri dari *smartphones*, kamera digital, laptop, *GPS*, dan perangkat mobile lain yang sudah dilengkapi dengan *wireless application protocol*, atau *Wi-Fi*. Teknologi ini mengirimkan konten dan petunjuk melalui internet atau satelit, yang dapat memberikan kebebasan pembelajar untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Mobilitas pembelajaran membangkitkan metode baru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dalam hal ini pembelajar bisa mendapatkan pengalaman unik sesuai dengan situasi mereka. Tidak ada batasan istimewa dalam hal usia, tempat atau durasi. Pembelajar dapat dengan mudah terkoneksi dengan yang lainnya untuk keinginan dan tujuannya. Mereka membangun, mengatur dan mengkonstruksi kembali ilmu berdasar pada kepercayaan sosial dalam konteks proses sosial.

Yang terakhir, *mobile learning* meningkatkan mobilitas pembelajar secara personal. Pembelajar biasanya mengambil keuntungan dari proses belajarnya untuk meningkatkan produktivitas dan efektifitasnya, memperbolehkan mereka untuk lebih fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan aktivitas pembelajaran mereka.

Rangkaian konsep area dalam *mobile learning* dapat divisualisasikan melalui gambar dibawah ini.



Gambar 2.2 konsep *mobile learning* dari tiga area.

Hal tersebut juga sesuai dengan teori dari Hulme dan Traxler (2005) yang mana mereka menyatakan bahwa *mobile learning certainly concerned with learner mobility, in the sense that learners should be able to engage in educational activities without the constraints of having to do so in a tightly delimited physical location*. Yang berarti bahwa *mobile learning* berfokus terhadap mobilitas pembelajar, dalam artian bahwa pembelajar dapat menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran tanpa terikat oleh ruang dan waktu.

Menurut Kloper, Squire, dan Jenkins (Heyoung & Yeonhee: 2012) ada lima sifat keunikan pendidikan yang dihadirkan oleh perangkat mobile, yaitu: portabilitas, sosial interaktivitas, sensitivitas konteks, konektivitas dan sifat digital. Teknologi memfasilitasi kegiatan partisipasi siswa pada kedua bentuk proses pembelajaran baik secara kolaboratif ataupun individual.

2.4.1.2 Manfaat *Mobile learning* dalam Pembelajaran

Terdapat tiga fungsi dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas (*classroom instruction*) menurut Majid (2012), yaitu:

a. Suplement (tambahan)

Mobile learning berfungsi sebagai suplement (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *mobile learning* atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi

mobile learning. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (Pelengkap)

Mobile learning berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Di sini berarti materi *Mobile learning* diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) atau remedial bagi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

c. Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didik/siswanya. Tujuannya agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari peserta didik. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu: (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, (3) sepenuhnya melalui internet.

2.4.2 Android

2.4.2.1 Definisi Android

Android adalah sistem operasi menggunakan *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon

pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari *Google*, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Tampilan antarmuka Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, Google juga telah mengembangkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil, dan Android Wear untuk jam tangan, masing-masing memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing, konsol permainan, kamera digital, dan peralatan elektronik lainnya.

Android adalah sistem operasi *open source*, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi *Apache*. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi.

Selain itu, Android memiliki sejumlah komunitas pengembang aplikasi yang besar yang mampu memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman *Java* (<https://id.wikipedia.org/android>).

Perkembangan android sebagai sistem operasi tergolong sangat cepat, hingga saat ini sudah ada dua belas versi android yang telah dirilis. Versi-versi android itu antara lain, Android 1.1, Android 1.5 (*Cupcake*), Android 1.6 (*Donut*), Android 2.0/2.1 (*Eclair*), Android 2.2 (*Froyo*), Android 2.3 (*Gingerbread*), Android 3.0 (*Honeycomb*), Android 4.0.3 – 4.0.4 (*Ice Cream Sandwich*), Android 4.1 (*Jelly Bean*), Android 4.4 (*KitKat*), Android 5.0 (*Lollipop*), Android 6.0 (*Marshmallow*) dan Android *Nougat*.

2.4.2.2 Kelebihan Perangkat Android

Menurut Aziz (2012:4), beberapa kelebihan android antara lain:

1. Android bersifat terbuka, karena menggunakan *linux* yang memang *open source* jadi bisa dikembangkan oleh siapa saja.
2. Akses mudah ke android *App Market* : dengan Google Android *App Market* pengguna bisa mendownload berbagai aplikasi gratis.
3. Sistem operasi merakyat : ponsel android, beda sekali dengan iOS yang terbatas pada iPhone dari Apple, maka Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing-masing mulai HTC hingga Samsung.

4. Fasilitas penuh USB.
5. Mudah dalam hal notifikasi : sistem operasi ini bisa memberitahukan pengguna tentang adanya SMS, E-mail, atau bahkan artikel terbaru dari RSS *Reader*. Bahkan anda tidak akan terlewat dalam hal *miscall* sekalipun.
6. Mendukung semua layanan google : sistem operasi android mendukung semua layanan dari google mulai dari Gmail sampai *Google Reader*, semua layanan google bisa anda miliki dengan satu sistem operasi.
7. Install ROM modifikasi : kita kadang mendapati ROM yang tidak resmi. Maksudnya adalah versi yang telah rilis tidak sesuai dengan spesifikasi ponsel kita, jalan terakhir adalah modifikasi ROM.

2.5 Media Pendukung *Mobile learning* Menggunakan Android

2.5.1 *Adobe Animate*

Adobe Animate (pada umumnya dikenal dengan *adobe flash professional*) adalah perangkat pengembang multimedia dan program animasi komputer yang dikembangkan oleh *Adobe systems*. Kebanyakan *adobe animate* digunakan untuk mendesain grafis berbasis vektor dan animasi, dan kemudian dipublikasikan untuk program televisi, video online, laman web, aplikasi web, *Rich Internet Application* (RIA) dan video games. Program ini juga menawarkan dukungan untuk *raster*

graphics, rich text, audio dab, video embedding, dan actionScript Scripting.

Animasi yang dibuat dapat dipublikasikan ke dalam HTML5, WebGL, *Scalable Vector Graphics (SVG) animation* dan *Spritesheets* dan *flash player legal* dan format *Adobe Air*. Dahulu program ini dirilis sebagai *FutureSplash Animator*, dan kemudian diganti namanya menjadi *Macromedia Flash* hingga di akuisisi oleh *Macromedia*. Program ini dibuat untuk melayani lingkungan peneliti untuk platform *Adobe Flash*. Software *Vector-Based* untuk membuat animasi dan kreatif konten. Program itu kemudian diubah menjadi *adobe animate* pada tahun 2016 untuk cerminan pasar yang lebih baik, sejak pihak ketiga lebih banyak menggunakan animasi di HTML5.

(https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Animate)

2.5.1.1 Fitur dalam *Adobe Animate*

Adobe animate merupakan produk terbaru *adobe system* dimana program ini merupakan program pengganti *adobe Flash Professional CC*. Adapun beberapa fitur menarik yang didapatkan dari hadirnya *Adobe Animate* ini adalah : (1) Perpustakaan *Creative Cloud*, (2) Adanya integrasi *Adobe Stock* untuk dukungan gambar, ilustrasi dan grafis berkualitas tinggi, (3) Dukungan *TypeKit* untuk pembuatan dokumen HTML5, (4) brush vektor baru, (5) peningkatan kemampuan pada *pencils tools* dan *art Brushes*, (6) terdapat panel

perpustakaan brush, (7) *Tagged Swatches*, (8) Pilihan template untuk pembuatan HTML5, (9) Publikasi OAM yang mendukung AS3, WebGL. Dan dokumen HTML5, (10) mempublikasikan teks sebagai outline di dokumen HTML5, (11) dukungan proyektor, (12) *Stage Scalling*, (13) import file SVG, (14) meningkatkan kemampuan saat menggambar grafis, (15) ekspor video dalam berbagai resolusi, (16) peningkatan kemampuan dokumen kanvas HTML5 (<http://www.awn.com/news/adobe-animate-cc-has-arrived>)

2.5.2 Adobe Air

Adobe Integrated Runtime atau AIR, adalah lingkungan waktu larian (*runtime environment*) antar-platform untuk membangun aplikasi internet kaya (RIA, *rich internet applications*) menggunakan *Adobe Flash*, *Adobe Flex*, HTML, dan AJAX, yang dapat dipasang sebagai aplikasi desktop. Adobe mengeluarkan rilis pratayang publik AIR (disebut *Apollo*) yang disertai dengan kit pengembangan aplikasi (SDK, *software development kit*) dan ekstensi untuk pengembangan aplikasi Apollo dengan kerangka kerja Flex pada 19 Maret 2007.

Pada 10 Juni 2007, nama *Apollo* diganti dengan AIR, dan rilis beta publiknya diluncurkan. Beta publik versi 2 SDK AIR dirilis pada 1 Oktober 2007, beta publik 3 pada 12 Desember 2007, dan akhirnya versi 1.0 pada 25 Februari 2008. Versi alfa untuk *Linux* dirilis pada tanggal 31 Maret 2008 (<https://id.wikipedia.org/>).

2.5.3 *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Systems*. *Illustrator CS6* merupakan versi terkini program ini, generasi keenam belas untuk produk *Illustrator*. *Adobe illustrator* berfungsi sebagai program pelengkap untuk mendapatkan dan menghasilkan gambar yang berkualitas tinggi di *Adobe Animate*. Dengan adanya fitur *Adobe Stock Integration*, gambar yang dihasilkan *adobe animate* lebih jelas dan halus (https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator).

2.5.4 *Adobe Audition*

Adobe Audition adalah *multitrack digital audio recording*, editor dan mixer yang udah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan *Adobe Audition* anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu track, dan menyimpannya dalam berbagai format. *Adobe Audition* banyak digunakan oleh musician recording master, demo cd, produser atau programming stasiun radio.

Secara umum *Adobe Audition* memiliki dua lingkungan yaitu *Edit View and Multitrack*. *Edit View* sesuai namanya ditujukan terutama untuk menangani editing satu *waveform* saja pada satu saat. Sementara *Multitrack View* dapat menangani beberapa *waveform* sekaligus pada

beberapa track. Anda dapat menggunakan kedua lingkungan ini secara bergantian pada tampilan terpisah

(<http://tyas001.blogspot.co.id/2013/11/artikel-pengertian-adobe-audition.html>).

2.6 Kecakapan Berbahasa

Bagi peserta didik, kompetensi kebahasaannya sangat menentukan kemampuan tindak berbahasanya. Kegiatan berbahasa ini disebut dengan *performansi (performance)* yang dapat mencerminkan tinggi rendahnya kompetensi kebahasaan peserta didik. Menurut Ferguson (Zaitun dan Mutiarani, 2014), diantara empat keterampilan berbahasa; menulis, membaca, berbicara dan menyimak, manusia melakukan aktivitas berbicara lebih banyak (30%) setelah aktivitas menyimak (45%).

Menurut Haris (Wibowo, 2002) kecakapan berbahasa atau keterampilan berbahasa terdiri dari empat keterampilan pokok, yaitu (1) kecakapan berbicara, (2) kecakapan menyimak, (3) kecakapan membaca, dan (4) kecakapan menulis. Tiap unsur ini, selain saling erat berhubungan, juga rapat bertalian dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Kecakapan berbahasa dapat dicapai dengan cara sering berlatih. Dengan melatih kecakapan berbahasa, berarti pula melatih kecakapan berpikir.

SMA Negeri Bawang pada tahun ajaran 2015–2016 masih menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Dalam kurikulum KTSP mata pelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk

mengembangkan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

2.6.1 Empat Dasar Keterampilan Berbahasa

2.6.1.1 Keterampilan Menyimak (*Listening*)

Keterampilan menyimak/mendengarkan merupakan keterampilan yang seringkali diabaikan oleh para pembelajar bahasa Inggris di Indonesia, kebanyakan dari mereka menekankan untuk lebih menguasai tiga keterampilan berbahasa lainnya, yakni membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Kemampuan menyimak dinilai mampu membantu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara (*speaking*). Karena dari menyimak yang baik, pesan yang diterima mampu disampaikan kembali dengan baik melalui kemampuan berbicara.

Menurut Nunan (2003) terdapat empat faktor utama yang mempengaruhi penyampaian pesan dalam keterampilan menyimak (*listening*), yaitu; (1) Berapa banyak pembicara yang terlibat dalam suatu pembicaraan atau dialog, aksen atau dialek apa yang mereka gunakan, (2) Apa peran pendengar dalam konteks tersebut, dan respon seperti apa yang diinginkan dari keterlibatan pendengar? (3) Bagaimana ketertarikan pendengar dengan topik yang dibicarakan? (4) Seberapa kompleks tata bahasa, dan kosakata yang digunakan oleh pembicara, (5) Berapa banyak fasilitas penunjang yang diberikan kepada pendengar untuk memahami

pesan yang disampaikan. Misalnya media yang digunakan dalam membantu pendengar memahami pesan yang disampaikan seperti gambar, diagram, atau media visual lainnya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami bahasa lisan. Faktor-faktor tersebut berupa faktor internal yaitu faktor kesulitan yang muncul dari diri pendengar sendiri. Faktor-faktor internal seperti keterbatasan kosakata yang dimiliki oleh pendengar serta kekurangan ilmu tata bahasa yang dimiliki oleh pendengar. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi pendengar dalam menyimak atau memahami bahasa lisan dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu:

1. **Pembicara.** Dalam kapasitasnya sebagai pendengar, maka seorang pendengar tidak dapat mengontrol pembicara dalam menyampaikan pesannya. Pendengar tidak bisa mengontrol kecepatan isi pembicara dalam menyampaikan pesan, pendengar juga tidak dapat mengklarifikasi suatu pesan yang tidak dimengertinya kepada pembicara, dan bila dialek yang digunakan pembicara tidak pula dimengerti oleh pendengar, tidak ada cara bagi pendengar untuk memudahkannya dalam memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam hal ini pendengar tersebut harus berusaha sendiri untuk memahami pesan yang disampaikan.
2. **Pengetahuan kebahasaan.** Bila seorang pendengar mempunyai kemampuan yang terbatas dalam kosakata, tata bahasa serta unsur-

unsur linguistik lainnya, maka hal ini akan menyulitkan pendengar tersebut dalam memahami bahasa lisan. Misalnya bila kosakata yang mereka miliki terbatas bila dibandingkan dengan kosakata pembicara dalam menyampaikan pesan, sudah tentu hal ini akan menyulitkan pendengar dalam memahami pesan yang disampaikan.

3. **Media**, dalam komunikasi lisan banyak media yang digunakan oleh pembicara untuk menyampaikan pesannya kepada pendengar. Dalam percakapan sehari-hari, dimana antara pembicara dan pendengar dapat saling berinteraksi, pengaruh media tidak banyak. Jika pendengar tidak mengerti dengan pesan yang disampaikan, maka pendengar tersebut dapat meminta pembicara untuk mengulanginya kembali. Namun bila komunikasi yang terjadi hanya satu arah, maka peran media dapat membantu pemahaman pendengar.

Menurut Rivers (Heyoung & Yeonhee :2013) *Students should be encouraged to seek out listening opportunities on their own outside of the classroom because successful listening skills are acquired over time and with lots of practice.* Hal ini berarti, untuk meningkatkan keterampilan menyimak, siswa seharusnya mendorong dirinya untuk mencari kesempatan-kesempatan menyimak diluar kelas, karena keberhasilan keterampilan menyimak didapatkan melalui banyak latihan dan menghabiskan banyak waktu.

Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Heyoung & Yeonhee (2013) *When learners listen to unfamiliar topics with the same speed that native speakers talk, they can barely catch the meaning from them, and only hear an almost continuous chain of sounds.* jadi siswa harus lebih banyak menyimak hal-hal yang dekat dengan mereka, karena akan sia-sia saja jika siswa banyak menyimak hal-hal yang bahkan mereka tidak pernah melihatnya, dalam arti lain mereka tidak dapat membayangkan apa yang sedang dibicarakan oleh narrator.

2.6.1.2 Keterampilan Berbicara (*Speaking*)

Kecakapan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting, dimana berbicara (*speaking*) merupakan keterampilan agar pesan yang kita sampaikan dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara kita. Menurut Tarigan (Pratiwi: 2012), keterampilan berbicara pada hakikatnya adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa adalah untuk menguasai keterampilan berbicara. Pembelajaran bahasa bisa dipelajari melalui visual (membaca dan menulis) dan audio (menyimak dan berbicara). Richards & Renandya (Mustadi : 2012) berpendapat bahwa terdapat beberapa komponen yang mendasari keberhasilan pengajaran *speaking*. Komponen

tersebut adalah kompetensi gramatikal, kompetensi *discourse*, kompetensi sosiolinguistik, kompetensi strategi.

Adapun kompetensi gramatikal merupakan kompetensi tata bahasa (morfologi dan sintaksis), dan kosakata, termasuk didalamnya *english sounds and spelling, pronunciation, intonation, stressing*, dan lain-lain. Kemudian kompetensi *discourse* (wacana) merupakan kompetensi yang berhubungan dengan jenis-jenis teks yang dipakai sesuai konteks atau diterapkan dengan penuh kebermanaknaan secara fungsional.

Kompetensi sosiolinguistik mengacu pada pengetahuan terhadap apa yang diharapkan oleh pengguna bahasa target secara sosial dan budaya, termasuk bagaimana bahasa itu dipakai sesuai dengan situasi sosial budaya masyarakat setempat yang ada. Yang dimaksud dengan kompetensi strategi adalah cara bagaimana menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan berkomunikasi secara tepat, baik, dan benar. Kompetensi tersebut di atas dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Bagan 2.2. Keberhasilan Pengajaran Keterampilan Berbicara Richards &

Renandya (Mustadi : 2012, 3)

Kemampuan berbicara siswa dibatasi pada *communication skills* yang mencakup ketepatan berbahasa (*accuracy*), kelancaran (*fluency*), pelafalan (*good pronunciation*), penguasaan kosakata (*vocabulary enrichment*), dan penggunaan bahasa (*grammatical*).

Thornton and Houser (Heyoung & Yeonhee : 2012). menyatakan bahwa *used mobile phones for English vocabulary lessons and asserted that, compared with paper, and computer-based lessons, mobile-learners perceived more and preferred learning with mobile phones*. Yang berarti bahwa, dalam hal pembelajaran kosakata berbahasa inggris *mobile learning* unggul daripada penggunaan kertas dan pembelajaran berbasis computer.

2.6.1.3 Keterampilan Membaca (*Reading*)

Menurut Tampubolon (Arisma : 2012) membaca adalah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan satu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan. Sedangkan keterampilan membaca adalah kecakapan siswa dalam melakukan kegiatan membaca yang diukur melalui indikator meliputi: (1) mampu menulis identitas buku, (2) mampu menuliskan ringkasan, (3) mampu memberi komentar serta alasan yang sesuai, dan (4) mampu menuliskan kutipan dari bacaan yang sesuai dengan bagian yang dikomentari.

Syamsi dan Kusmiyatun (Arisma : 2012) menyimpulkan bahwa berdasarkan temuan lapangannya, ternyata ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Faktor

penyebab tersebut dapat digolongkan dalam faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah dari luar diri siswa. Faktor internal dapat berupa motivasi, semangat, kemampuan dan lainnya, sedangkan faktor eksternal dapat berupa guru, model belajar, pendekatan dan teknik belajar, media, sarana, dan sebagainya.

2.6.1.4 Keterampilan Menulis (*Writing*)

Keterampilan menulis bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan berbagai kemampuan kognitif dan linguistik. Belajar menulis dianggap sebagai pembelajaran yang paling sulit, karena siswa diharuskan mengenal dulu komponen kebahasaan dari yang paling kecil (huruf) hingga akhirnya siswa mampu mengembangkan dalam bentuk kata, kalimat, hingga paragraf. Secara konvensional, pembelajaran menulis dilakukan dengan pendekatan proses dimana siswa mengembangkan karangan secara bertahap, secara umum tahapan tersebut meliputi kegiatan penggalian ide, penyusunan draf, dan perbaikan/revisi.

Kegiatan menulis dalam bahasa Inggris adalah suatu proses kognitif dan kreatif. Secara kognitif, proses menulis merupakan suatu proses transaksi antara skema penulis yang terdiri atas berbagai informasi baik informasi linguistik maupun non-linguistik dan tulisan (simbol-simbol sebagai representasi ujaran) yang mengandung potensi makna. Secara

kreatif, proses menulis dicirikan oleh munculnya ide-ide baru dan unik yang dirangkai secara unik pula dalam suatu karya tulis (Marhaeni : 2009).

Berkaitan dengan pembelajaran keterampilan menulis, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mengisyaratkan pembelajaran menulis ditekankan untuk mencapai kompetensi menulis secara efektif dan efisien berbagai jenis karangan dalam berbagai konteks dan tujuan. Pembelajaran menulis bahasa Inggris di SMA dimulai dengan mempelajari dari struktur paling sederhana, yakni membuat kalimat sederhana yang berpedoman pada penggunaan gramatikal yang baik dan benar. Akhadiyah (1997:143) menyatakan bahwa kemampuan menulis bukanlah kemampuan yang diwariskan secara turun temurun, tetapi merupakan hasil proses belajar mengajar dan ketekunan berlatih.

2.7 Teks Descriptif (*Descriptive text*)

Descriptive text merupakan teks yang bertujuan untuk mendeskripsikan objek tertentu secara spesifik, misalnya ular kesayangan milik seseorang atau tentang gunung berapi. Sekedar memberikan informasi atau gambaran umum yang mudah dipahami semua orang, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami orang pada umumnya, lebih banyak menceritakan kebiasaan, rutinitas objek yang dideskripsikan (Wuryanti:2015).

Ciri-ciri teks deskriptif adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan nouns tertentu, misalnya *my home*.

- b. Menggunakan *the simple present tense*, misalnya *my family and i live in a four-room flat*.
- c. Menggunakan *detailed noun phrase* untuk memberikan informasi tentang subjek, misalnya *a pretty centrepiece made of seashells, an antique table under a landscape painting*.
- d. Menggunakan berbagai macam *adjectives* yang bersifat *describing, numbering, classifying*, misalnya *temporary relief, a pretty centreiece, an antique table, a keen gradener, a low cupboard*.
- e. Menggunakan *relating verbs* untuk memberikan informasi tentang subjek, misalnya *it is not very big, it is cozy and quiet*.
- f. Menggunakan *thinking verbs dan feeling verbs* untuk mengungkapkan pandangan pribadi penulis tentang subjek, misalnya *we are proud of it*.
- g. Menggunakan *actions verbs*, misalnya *live, find, enjoy, step, see*.
- h. Menggunakan *adverbials* untuk memberikan informasi tambahan, misalnya *the near door*.
- i. Menggunakan bahasa *figurative*, seperti *simile, metaphor*, misalnya *the girls is white as chalk*.

Adapun Struktur *Descriptive text* yaitu 1). *Identification*: pengenalan subjek, 2). *Description*: ciri-ciri subjek, misalnya: tampilan fisik, kualitas, perilaku umum, sifat-sifat.

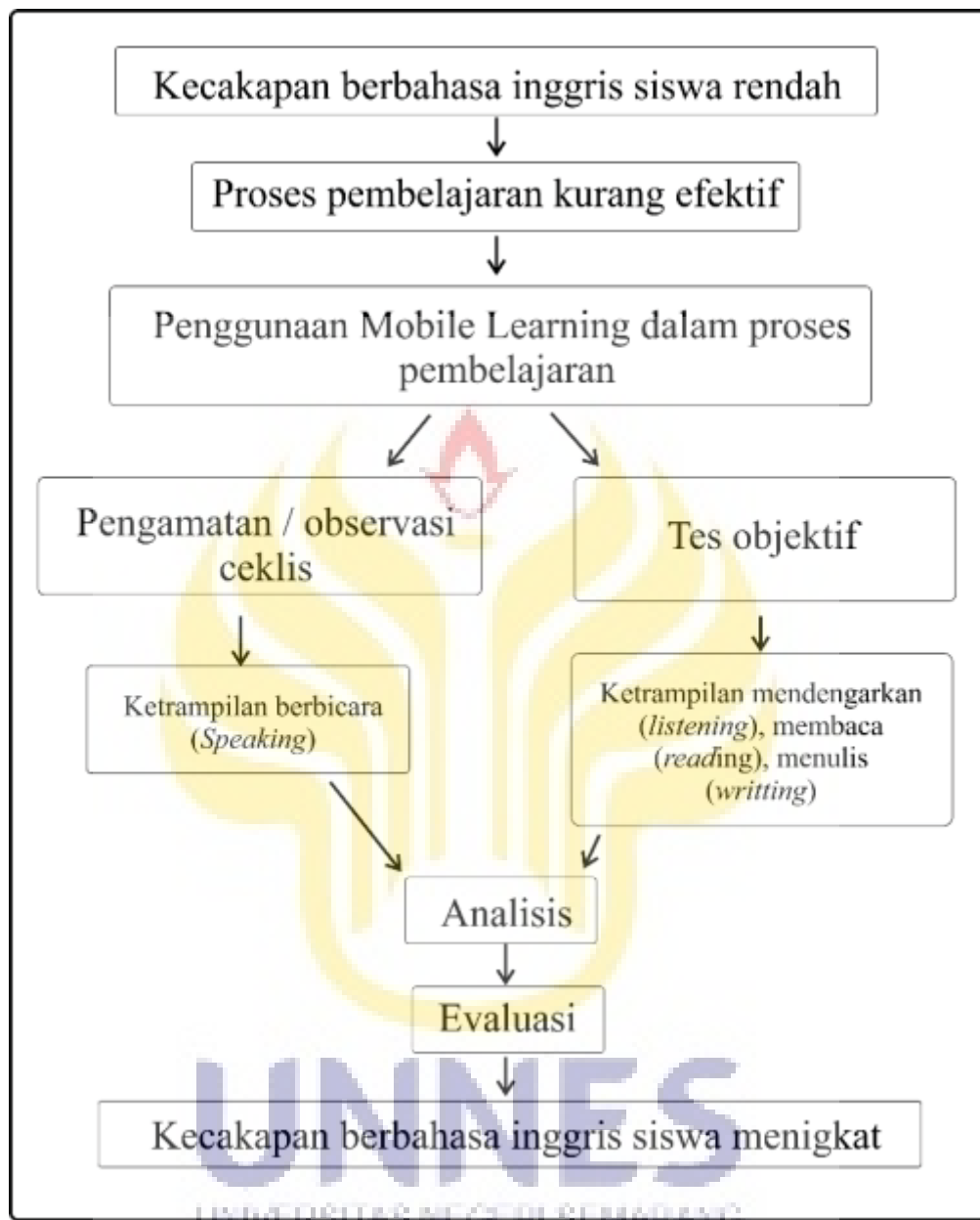
2.8 Kerangka Berfikir

SMA Negeri 1 Bawang merupakan SMA yang selalu mengalami kemajuan dari waktu ke waktu. Saat ini, siswa kelas x terbagi menjadi tujuh kelas. Terdapat beberapa kelas yang cukup representatif untuk dijadikan sample penelitian, namun berdasarkan saran dan masukan dari guru kelas, akhirnya peneliti memilih kelas x3 sebagai sample dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa masalah yang cukup merepotkan guru maupun siswa. Masalah tersebut yakni rendahnya kecakapan berbahasa inggris siswa. Rendahnya kecakapan berbahasa inggris siswa disebabkan oleh banyak hal, rendahnya semangat dan motivasi belajar siswa, rendahnya rasa percaya diri siswa, munculnya rasa bosan terhadap pembelajaran konvensional dan terbatasnya waktu pembelajaran. Akibat rendahnya kecakapan berbahasa inggris siswa, pembelajaran menjadi tidak efektif, materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti mencoba mengembangkan suatu aplikasi, yang dapat dimanfaatkan secara personal maupun kolektif, yang mana aplikasi tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Selain itu, media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ketika digunakan secara bersama-sama. Untuk mengembangkan aplikasi *mobile learning* tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan Sukmadinata,dkk yang mana terdapat tiga tahap proses pengembangan, yakni: 1. Studi Pendahuluan, 2.

Pengembangan, dan 3. Pengujian. Kemudian untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran, maka digunakan metode *Pre-Experimental Design : Pretest-Posttest One Controled Group Design*. Selain itu, untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi *mobile learning* terhadap kecakapan berbicara (*speaking*), digunakan teknik *observasi checklist*.

Respon yang diharapkan muncul pada siswa setelah menggunakan aplikasi *mobile learning let's learn* adalah meningkatnya keterampilan membaca siswa dan memahami berbagai macam kosakata baru dalam bahasa Inggris melalui kemampuan membaca (*reading*). Kemudian meningkatnya keterampilan pengucapan dan pelafalan (*pronunciation and fluency*) yang baik dan benar melalui kemampuan berbicara (*speaking*). Selanjutnya siswa mampu mendengarkan narasi dengan berbagai kosakata yang mereka kuasai melalui kemampuan menyimak (*listening*). dan yang terakhir yaitu menulis (*writing*). Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan tercapainya tujuan pembelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikator pembelajaran. Ketika aspek-aspek pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik, maka bisa dikatakan pembelajaran efektif. Ketika pembelajaran menjadi efektif, maka dapat dipastikan bahwa siswa mampu mengikuti pembelajaran tanpa ada kendala dengan kecakapan berbahasa yang mereka miliki.



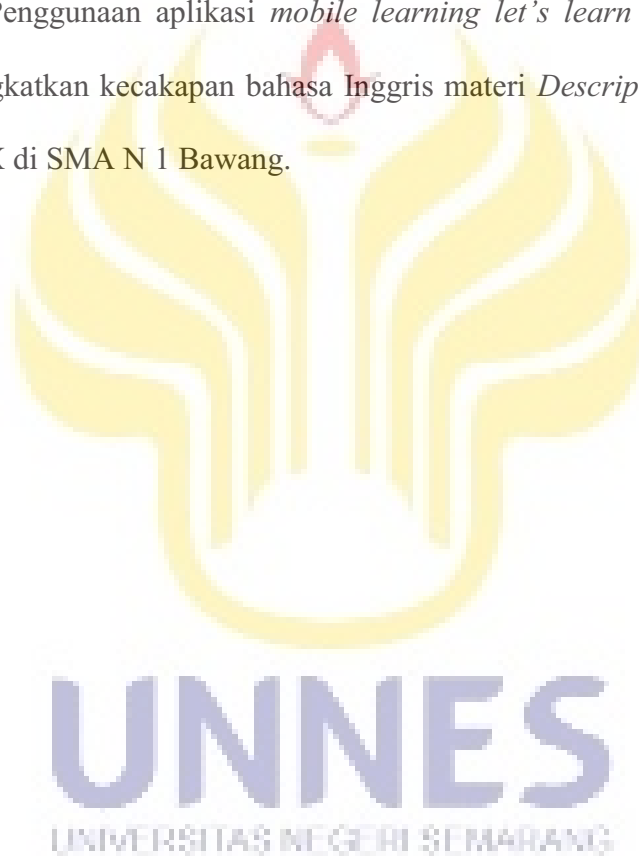
Gambar 2.3. Kerangka Berfikir

2.9 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir yang ditetapkan dalam penelitian ini, keefektifan penggunaan aplikasi *mobile learning let's learn* menggunakan android

dalam dapat meningkatkan kecakapan berbahasa Inggris siswa yakni *reading, listening, speaking and writing*. Hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

- a) H_a : Penggunaan aplikasi *mobile learning let's learn* efektif untuk meningkatkan kecakapan bahasa Inggris materi *Descriptive text* pada siswa kelas X di SMA N 1 Bawang.
- b) H_o : Penggunaan aplikasi *mobile learning let's learn* tidak efektif untuk meningkatkan kecakapan bahasa Inggris materi *Descriptive text* pada siswa kelas X di SMA N 1 Bawang.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada BAB VI, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan aplikasi *mobile learning let's learn* dilakukan melalui tiga tahap, yakni studi pendahuluan, pengembangan dan pengujian. Penggunaan aplikasi *mobile learning let's learn* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris materi *descriptive text* karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. selain itu aplikasi ini juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
2. Aplikasi *mobile learning let's learn* yang digunakan dalam pembelajaran pada materi *descriptive text* di SMA N 1 Bawang efektif terhadap peningkatan kecakapan berbahasa Inggris siswa, dimana hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil *posttest* yang lebih besar daripada hasil *pretest*. Dari hasil perhitungan uji signifikansi diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,63648, sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,70, Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dari itu H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan pada hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara penggunaan aplikasi *mobile learning let's learn* terhadap kecakapan bahasa Inggris materi *descriptive text* pada siswa kelas X di SMA N 1 Bawang. Peningkatan

kecakapan berbahasa Inggris siswa juga dapat dilihat dari skor gain dengan nilai sebesar 0,3 dengan kategori sedang.

3. Penggunaan aplikasi *mobile learning let's learn* pada proses pembelajaran juga efektif terhadap ketrampilan berbicara (*speaking*) siswa, dimana ditunjukkan dari hasil pengamatan yang menunjukkan hasil sebesar 73%, hal itu apabila kita konsultasikan pada tabel rentang presentase nilai observasi, masuk pada kategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang dapat diajukan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu :

1. Guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan aplikasi *mobile learning let's learn* dalam proses pembelajaran pada materi *descriptive text* untuk lebih mengaktifkan kegiatan siswa didalam kelas sehingga kecakapan bahasa Inggris yang dimilikinya dapat berkembang, serta mampu meningkatkan keberhasilan penyampaian materi dari guru ke siswa.
2. Kepada peneliti lain diharapkan dapat mengatur waktu dan manajemen strategi dalam mengembangkan produk dengan baik sehingga mampu meminimalisir kesalahan dalam penelitian yang tengah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2016. *Pengertian konsep pengembangan*. Tersedia di www.definisi-pengertian.com/2015/05/pengertian-konsep-pengembangan.html?m=1. [diakses pada tanggal 9 maret 2016 pukul 23.30]
- Adnan, Aryuliva. 2012. *Pengajaran Menyimak Bahasa Inggris: Masalah Dan Solusinya*. Tersedia di ejournal.unp.ac.id/index.php/linguadidaktika/article/view/2549. [diakses pada tanggal 1 mei 2016 pukul 10.00 WIB]
- Android. Tersedia di https://id.wikipedia.org/wiki/Android_%28sistem_operasi%29 [diakses 17-02-2016 pukul 11.00].
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6, Jakarta : Rineka Cipta
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Arisma, Olynda A. 2012. *Peningkatan Minat Dan Kemampuan Membaca Melalui Penerapan Program Jam Baca Sekolah Di Kelas VII SMP Negeri 1 Puri*. Skripsi.
- Aziz, Solechul. 2012. *Sekali baca langsung inget : Mengupas Lengkap All About Android*. Jakarta : Kuncikom.
- Depdiknas. 2016. *Pedoman Penilaian Buku Teks Pelajaran Bahasa Inggris SMP/MTS-SMA/MA*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang.
- Fatmawati, Siti. 2015. *Pengembangan Mobile learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Tkj Smk Hidayah Semarang*. Skripsi.
- Ferguson. 2004. *Communication skills: 2nd Ed. An Imprint of facts on file, Inc.* NY
- Ibrahim, Dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Januszewski, Alan & Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology : A Definition with Commentary*. New York : Taylor and Francis Group, LLC

- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua. 1989. Balai Pustaka. Jakarta.
- Kim, Hea-Suk. 2013. *Emerging mobile apps to improve English listening skills*. The Korea Association of Multimedia-Assisted Language Learning (KAMALL) 16(2): 11-30..
- Kim, Heyoung & Kwon, Yeonhee. 2012. *Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning*. The Korea Association of Multimedia-Assisted Language Learning (KAMALL). (15)1: 31-57.
- Majid, Abdul. 2012. *Mobile learning*. UPI Journal of Educational Technology. Tersedia di https://jurnal.upi.edu/file/Mobile_Learning_ok.pdf pada tanggal 19-02-2016 pukul 09.00 WIB.
- Miyarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Muiz, Abdul. 2014. *Pengembangan Mobile learning Berbasis JQuery Mobile Untuk Mata Kuliah Fotografi Pembelajaran Di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang*. Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Technology Studies. 5(2).
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gunung Persada Pers.
- Mustadi, Ali. 2012. *Speaking Skill Improvement Melalui Role-Playing Pada Kompetensi English For Instruction di PGSD*. DIDAKTIKA.3(1).
- Nasution. 2011. *Teknologi pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Pariwara, Intan . 2007. *Detik-detik Ujian Nasional Bahasa Inggris*. Klaten : PT Macana Jaya Cemerlang.
- Pratiwi, Ida A.E. 2012. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Debat Plus Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas XI Ipa SMA Pariwisata Kertha Wisata Denpasar*. Tesis Tersedia di www.pps.unud.ac.id/thesis/pdf_thesis/unud-413-473527986-tesis%20ia%20ekayudha%20pratiwi.pdf pada tanggal 1 mei 2016.
- Purwadarminta, W.J.S. 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. 1994. *"Teknologi Pembelajaran"*. Jakarta: Unit -Percetakan UNJ.
- Sugihartono, Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprananto, dan Kusaeri. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Taxler, John dan Kukulska Hulme, Agnes. 2005. *Mobile learning : a handbook for educators and trainers*. New York : Routledge.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, bambang. 2013. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Bandung : Rineka Cipta.
- Wibowo, Wahyu. 2003. *Manajemen Bahasa : Pengorganisasian karangan pragmatik dalam bahasa indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wuryanti, Maria Suci. 2015. *Mini Smart Book Bahasa Inggris SMA*. Yogyakarta : KAWAHmedia.
- Zaitun, dan Mutiarani. 2014. *Meningkatkan Kecakapan Berbahasa Melalui Presentasi Oral*. Jurnal Teknodik, [S.I], p. Hal. 326 – 333, Mar. 2015. ISSN 2088-3978.

Siswa belajar bersama guru dengan menggunakan aplikasi *mobile learning let's learn*



Siswa Mengerjakan Soal *Posttest*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG