

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUCAPAN PADA MAHASISWA

Page | 83

HestiWahyuni Anggraini¹, Hardini Novianti², Ali Bardadi³

^{1,2,3}Universitas Sriwijaya

Jalan Raya Palembang-Prabumulih Km. 32, Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan, Indonesia 30669

hwanggraini@fkip.unsri.ac.id

Abstrak — Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *Pronunciation* pada mahasiswa dan mengimplementasi aplikasi tersebut dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan pengucapan mahasiswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling menggunakan dan didapatkan 40 mahasiswa dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Unsri yang masih berada di semester 1 tahun akademik 2017/2018. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data isian kuesioner oleh para mahasiswa yang bertujuan untuk melihat pengaruh aspek afektif mahasiswa dalam menggunakan aplikasi ini selama proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu secara keseluruhan responden dapat memahami dan menggunakan aplikasi android dengan baik serta adanya pengaruh afektif bagi mahasiswa setelah menggunakan aplikasi ini.

Kata kunci — penelitian pengembangan, android, pengucapan

I. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa diharapkan dapat meningkatkan motivasi pembelajar bahasa. Dengan bantuan teknologi, para pendidik akan mudah melakukan simulasi pembelajaran suatu materi pembelajaran, misalnya penjelasan atau simulasi pengucapan suatu kata dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penjelasan atau simulasi yang disajikan dalam bentuk video atau rekaman suara akan memudahkan pembelajar bahasa Inggris untuk memahami suatu materi ajar sehingga pembelajar mampu mengucapkan kata dengan tepat.

Pengucapan (*pronunciation*) diartikan sebagai cara bagaimana bunyi dihasilkan sehingga dapat memberikan arti. Pengucapan juga menggambarkan kemampuan berkomunikasi seorang pembelajar bahasa Inggris. Akan tetapi, banyak pembelajar bahasa Inggris memandang pengucapan merupakan salah satu aspek bahasa Inggris yang sulit untuk dikuasai dan membutuhkan bimbingan dari pendidik (Morely: 1994 & Fraser: 2000). Pernyataan serupa dikemukakan oleh Willing (1989).

Sulitnya pengucapan suatu kata dengan benar menyebabkan banyak pembelajar bahasa Inggris di Indonesia menemui masalah. Hal ini disebabkan oleh perbedaan pengucapan dalam Bahasa Indonesia terhadap pengucapan dalam bahasa Inggris. Temuan terdahulu yang dilakukan oleh Tiono dan Yostanto (2008) menyebutkan bahwa bunyi bahasa Inggris, seperti [v], [θ], [ð], [ʒ], [dʒ], and [tʃ] tidak terdapat dalam bahasa Indonesia. Dari keenam bunyi tersebut, pengucapan yang salah pengucapan banyak terjadi pada bunyi konsonan voiceless [θ] dan bunyi voiced

[ð] seperti yang dinyatakan oleh Tiono dan Yostanto (2008: 88).

Dewasa ini, telepon genggam tidak lagi dipandang sebagai barang tersier di kalangan peserta didik. Telepon genggam yang bersifat fleksibel telah menyediakan teknologi canggih. Atas dasar inilah, pembelajaran melalui media telepon genggam (*mobile learning*) dipandang lebih mudah dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat memotivasi pembelajar untuk belajar secara mandiri.

Terkait dengan penelitian-penelitian yang relevan, (Yusri, et al., 2014: 425-426) menyatakan bahwa *mobile learning* adalah jenis model yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan semua jenis perangkat genggam nirkabel seperti; telepon genggam, Personal Digital Assisten (PDA), laptop nirkabel, komputer pribadi (PC), dan tablet. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanafi dan Samsudin (2012: 1) yang menyatakan semua kegiatan pembelajaran sekarang ini dimungkinkan bisa dilaksanakan melalui *mobile learning* terutama android.

Berdasarkan penjelasan singkat di atas, pengembangan atau inovasi bahan ajar berbasis Android diharapkan mampu mengikuti tuntutan kebutuhan dan keadaan pembelajar bahasa sehingga proses pembelajaran lebih berkualitas sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Proses pembelajaran pada mata kuliah *Pronunciation* yang awalnya hanya menggunakan kertas dalam menguji ketepatan pengucapan kata diharapkan dapat lebih

bervariasi dengan dikembangkannya bahan ajar dengan menggunakan aplikasi android. Akan tetapi, peran pendidik tidak bisa dihindari pada proses pembelajaran. Bahan ajar ditampilkan dalam bentuk yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi pembelajar (ranah afektif) dan pada akhirnya pembelajaran berbasis Android dapat dijadikan sebagai sarana penunjang bagi pembelajar untuk menguasai materi ajar (ranah kognitif) pada mata kuliah Pronunciation. Semakin banyaknya pembelajar bahasa memiliki perangkat mobile berbasis Android menimbulkan motivasi penulis untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Android.

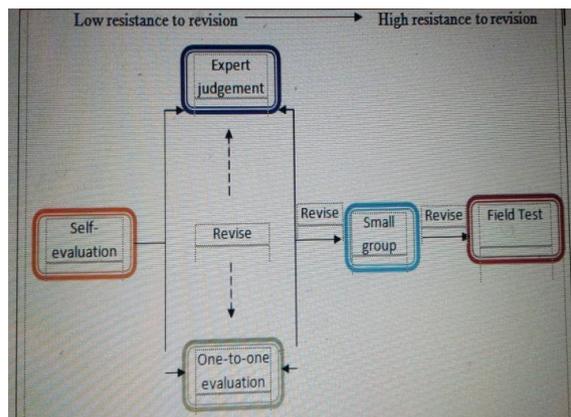
II. METODE PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (a) untuk menghasilkan bahan ajar mata kuliah Pronunciation berbasis Android yang valid dan praktis untuk pembelajar bahasa Inggris dan (b) untuk mengetahui efek bahan ajar mata kuliah Pronunciation terhadap aspek afektif pembelajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Jolly dan Bolitho (dalam Tomlison, 1998:98). Alasan pemilihan model ini antara lain (1) karena model ini merupakan model yang secara khusus digunakan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa, (2) produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan produk yang akan digunakan dalam skala kecil, dan (3) langkah-langkah yang digunakan dalam model ini lebih sederhana karena tidak banyak tahapan dalam pengujiannya.

Adapun langkah-langkah pengembangan bahan ajar menurut Jolly dan Bolitho adalah (1) analisis kebutuhan; (2) realisasi kontekstual dan pedagogis; (3) produksi bahan ajar; (4) pengembangan bahan ajar; dan (5) evaluasi bahan ajar.

Penelitian pengembangan atau *development research* ini menggunakan *formative research* dikarenakan produksi pengembangan bahan ajar masih dalam tahap perbaikan atau pengembangan, dengan menggunakan tiga tahap prosedur pengembangan. Pada penelitian pengembangan difokuskan pada 2 tahap yaitu tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* (Tessmer, 1993) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews* dan *one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*. Adapun alur desain *formative evaluation* sebagai berikut:



Gbr.1 Alur desain *Formative Research* (Tesmer dalam Zulkardi: 2008)

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 mahasiswa semester 1 yang sedang mengambil mata kuliah Basic Pronunciation pada tahun akademik 2017/2018.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terkait dengan pengembangan produk, produk dibuat menggunakan beberapa software yaitu Android Studio 2 untuk versi terbaru dari IDE (*Integrated Development Environment*) yang bisa digunakan untuk mengembangkan aplikasi Android dan Microsoft Word digunakan sebagai aplikasi untuk mengubah atau memperbaiki isi materi pada Android. Selain itu, untuk pembuatan icon/symbol dari aplikasi ini hanya menggunakan menu edit file yang ada tanpa menggunakan aplikasi yang lainnya. Adapun nama aplikasi pembelajaran ini adalah "Pronunciation Practice".

A. Produk Pengembangan yang Valid dan Praktis

Produk pengembangan aplikasi berbasis Android yang ini telah melewati fase proses validasi, revisi dan uji coba lapangan pada akhirnya aplikasi "Pronunciation Practice" yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

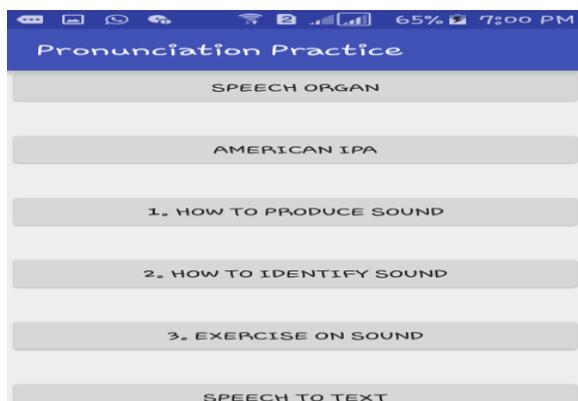
Kelebihan yang pertama dilihat dari desain antarmuka aplikasi yang menarik. Unsur-unsur tampilan yang dapat dipandang menarik dari aplikasi ini diantaranya adalah desain cover dan menu, proporsi gambar yang konsisten, serta perpaduan warna, teks dan background yang sesuai. Selain tampilan yang menarik, aplikasi "Pronunciation Practice" ini memiliki keunggulan lain yaitu penjelasan materi yang sederhana dan mudah dipahami. Penjelasan materi memuat gambar *attacarra* menghasilkan suatu suara.

Terkait dengan kemudahan penggunaan produk, kelebihan aplikasi ini terletak pada kemudahannya untuk di akses pada *smartphone* android. Untuk mendapatkan aplikasi ini, pengguna bisa melakukan sharing dengan bluetooth antar *smartphone* untuk kemudian dilakukan instalasi. Peneliti dalam hal ini

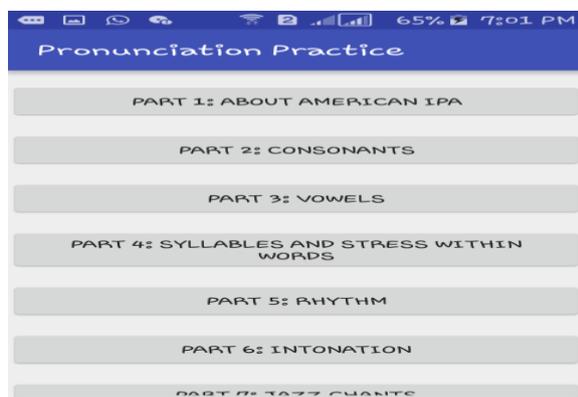
tidak menggunakan fasilitas Google Play dikarenakan alasan kebijakan dalam penelitian.

Ukuran aplikasi pun relatif kecil atau sekitar 7.5 MB. Meskipun dibuat untuk platform android, aplikasi ini hanya diperuntukkan untuk smartphone dengan Android versi 5. Hal ini disebabkan karena aplikasi ini tidak dibagikan di app store, sehingga mempengaruhi batasan pengguna aplikasi. Kelebihan lainnya adalah karena terdapat dalam perangkat mobile, aplikasi ini dapat digunakan untuk belajar kapanpun dan di manapun pengguna inginkan dan telah dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Sriwijaya.

Bertolak dari kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan terkait aplikasi "Pronunciation Practice", maka diketahui aplikasi ini dapat menjadi terobosan baru bagi media pembelajaran *pronunciation* di prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Dengan demikian, dosen pengampu mata kuliah tidak perlu bersusah payah menggunakan *tape recorder*, *sound system* ataupun berpindah ke laboratorium bahasa yang menyediakan komputer. Selain itu, mahasiswa juga tidak perlu direpotkan dengan menggunakan kertas untuk mengetahui ketepatan pengucapan suatu kata. Cukup dengan melakukan instalasi pada masing-masing perangkat *mobile* mahasiswa, aplikasi "Pronunciation Practice" dapat langsung digunakan. Gambaran awal tentang aplikasi ini adalah sebagai berikut.



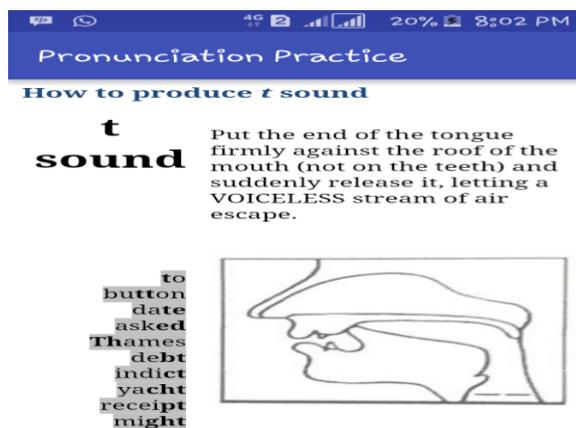
Gbr.2 Halaman depan isi materi aplikasi



Gbr.3 Isi materi aplikasi



Gbr.4 Isi materi consonant



Gbr.5 Isi materi consonant

Selain itu, produk ini masih pada tahap awal pembuatan, sehingga masih terdapat beberapa fitur yang belum terealisasi dengan baik. Adapun rencana perbaikan selanjutnya adalah penambahan video penjelasan dari native speaker (penutur asli) tentang pelafalan suatu kata, menu latihan-latihan, dan penilaian.

B. Aspek Afektif dan Kognitif

Untuk mengetahui pengaruh afektif mahasiswa dilakukan pengisian angket meliputi aspek perasaan senang, aspek ketertarikan, aspek perhatian dan aspek keterlibatan mahasiswa.

Data dari hasil angket yang telah diisi tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut. (Haryadi dalam Susanto, 2012)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh

N = Number of cases atau skor maksimal

Lalu, untuk mengetahui kategori respon yang diberikan mahasiswa terhadap suatu aspek, peneliti mencocokkan hasil persentase dengan kriteria positif menurut Khabibah (2006) dalam Wulandari dan Waryanto (2012), yaitu:

85% ≤ respon = sangat positif (sangat tinggi)
70% ≤ respon < 85% = positif (tinggi)
50% ≤ respon < 70% = kurang positif (kurang tinggi)
respon < 50% = tidak positif (tidak tinggi)

Dari hasil analisis masing masing aspek respon siswa didapat hasil sebagai berikut:

TABEL 1

ANGKET RESPON ASPEK AFEKTIF DALAM PENGGUNAAN APLIKASI PRONUNCIATION BERBASIS ANDROID

No.	Appearance (in Time New Roman or Times)		
	Aspek	Persentase	Kategori
1	Rasa senang	87.5%	Sangat positif
2	Ketertarikan	90%	Sangat positif
3	Perhatian	75%	Positif (tinggi)
4	Keterlibatan	80%	Positif (tinggi)

Dari penjelasan table 1 di atas, dapat dijelaskan bahwa bahwa keempat aspek dalam angket menunjukan respon mahasiswa pada aspek keterlibatan dan perhatian mahasiwa dalam menggunakan aplikasi "Pronunciation Practice" selama proses pembelajaran berlangsung tinggi. Mahasiswa secara aktif dan mandiri terlibat dalam proses pembelajaran. Perasaan senang dan tertarik dalam menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar. Temuan ini sesuai dengan pendapat Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011: 15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

IV. PENUTUP

Dari penjelasan di atas, dpaat disimpulkan bahwa semua aspek kelayakan yang dinilai berupa aspek bahasa, media, dan materi telah terpenuhi semuanya. Dengan kata lain, aplikasi "Pronunciation Practice" ini dapat dipakai dengan layak oeh mahasiswa. Selain itu, angket yang menunjukkan sikap positif terhadap aplikasi ini menggambarkan adanya pengaruh media pembelajaran pada aspek afektif mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Kaprodi Pendidikan Bahasa Inggris Hariswan Putera Jaya, M.Pd. dan Alfa Mody selaku pembuat aplikasi. Selain itu, disampaikan pula ucapan terima kasih kepada Hardini Novianti, SE., M.T. yang telah membantu menyelesaikan pembuatan aplikasi awal ini.

REFERENSI

- [1] Fraser, H. 2000. Coordinating improvements in pronunciation teaching for adult learners of English as a second language. Canberra: Department of Education, Training and Youth Affairs (Australian National Training Authority Adult Literacy National Project). <http://www.nceltr.mq.edu.au/pdame>, diakses tanggal 30 April 2017.
- [2] Hanafi, H. F. and Samsudin, K. 2012. Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* 3 (3), 63-66.
- [3] Jolly, David dan Bolitho, Rod. "A framework for Materials Writing," dalam Tomlison, Brian (ed.). 1998. *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [4] Morely, J. 1994. Pronunciation pedagogy and theory: New views, new directions. Alexandria, VA: TESOL. [www.ameprc.mq.edu.au>fact sheets](http://www.ameprc.mq.edu.au>fact_sheets), diakses tanggal 30 April 2017.
- [5] Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [6] Susanto, Joko. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primary Educational 1* (2).
- [7] Tiono, N. I., & Yosta, A. M. (2008). A Study of English Phonological Errors Produced by English Department Students. *k@ta*, 10(1), 79-112. <http://dx.doi.org/10.9744/kata.10.1.79-112>. www.ccsenet.org/journal/index.php/ass/article/.../24823, diakses tanggal 30 April 2017.
- [8] Willing. K. 1989. Teaching how to learn. Sydney: NCELTR. [www.ameprc.mq.edu.au>fact sheets](http://www.ameprc.mq.edu.au>fact_sheets), diakses tanggal 30 April 2017.
- [9] Wulandari, Lina dan Nurhadi Waryanto. 2012. Pemanfaatan Cabri 3D dalam Media Interaktif Berbasis Inkuiri pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Meningkatkan Cara Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY.
- [10] Yusri, I. K., Robert, G., and Carl, M. 2014. Teachers and mobile learning perception: towards a conceptual model of mobile learning for. *Prosedia Social and Behavioral Sciences*, 176, 425 - 430. https://www.google.co.id/url?sa=t&trct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKewijnI6dINDTAhVJuY8KHZikCCKQFgg3MAI&url=http%3A%2F%2Fiiist.org%2Fvol10%2FIIISITv10p501-523Stanton0091.pdf&usq=AFQjCNGRuxz8AWfVln9vdMrfdrP93-nbg&sig2=Feu0gOs-NCBLkwwkFw_Yog, diakses tanggal 29 April 2017.
- [11] Zulkardi. 2008. *Development research* (riset pengembangan). <http://zulkardi.wordpress.com/> 2008/01, diakses tanggal 24 April 2015.