



Vol 4 No 1 Juni 2020 : 217-222

Jurnal BaJET

(Baturaja Journal of Educational Technology

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MOBILE APLIKASI FLASH CARDS DALAM MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Winarno¹, Fitriawati², Woro Kusmaryani³

¹Dosen Universitas Borneo Tarakan

Email : winarnoub@gmail.com

²Dosen Universitas Borneo Tarakan

³Dosen Universitas Borneo Tarakan

Kata Kunci

*Mobile Aplikasi
Pembelajaran,
Flashcards, Kemampuan
Berbicara*

ABSTRAK

Pembelajaran mobile digunakan dalam pendidikan untuk membuat siswa memiliki perangkat portabel untuk belajar dan membuat siswa dapat belajar dengan siswa lain dan berdiskusi di mana saja dan kapan saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan mobile aplikasi Flashcards untuk membantu mengoptimalkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Design pre experimental dengan 1 kelas purposive sampel dengan treatment selama tiga minggu, data penelitian dari pre test dan post test menunjukkan uji sample paired t-test, derajat kebebasan (df) adalah 21, kemudian t-tabel adalah 2,079. Uji-t (-7,880) lebih tinggi dari t-tabel (2,079) yang artinya penggunaan mobile aplikasi flashcards ini efektif dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara siswa. Dalam penggunaan mobile aplikasi Flashcards, guru sebaiknya memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menggunakan mobile aplikasi ini dan berbicara di depan kelas..

©2020 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

I. PENDAHULUAN

Berbicara adalah salah satu dari empat keterampilan bahasa dasar untuk pelajar bahasa Inggris. Berbicara dianggap sebagai keterampilan yang paling dicari seseorang untuk membantu berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Ini adalah keterampilan produktif yang menuntut kemampuan siswa untuk menyampaikan informasi, ide, dan memelihara hubungan sosial dengan berkomunikasi dengan orang-orang di berbagai negara. Menurut Nunan (1991) keberhasilan dalam belajar bahasa asing adalah ketika dapat melakukan percakapan dalam bahasa tersebut. Keterampilan ini lebih dari melakukan percakapan dengan bentuk kalimat yang benar secara tata bahasa, tetapi juga komponen lain dalam menguasai bahasa Inggris.

Sebaliknya, bagi kebanyakan orang di Indonesia, berbicara lebih sulit daripada keterampilan lainnya. Menurut EF EPI (2018) Indonesia berada di peringkat ke-51 dari 88 negara di dunia. Ini menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara dengan tingkat kemampuan berbahasa yang rendah. Peserta didik menghadapi beberapa kesulitan untuk menggunakan bahasa Inggris karena dalam kegiatan sehari-hari, mereka lebih suka menggunakan bahasa ibu mereka untuk berkomunikasi dengan teman atau keluarga mereka daripada menggunakan bahasa Inggris. Cameron (2001) mencatat bahwa belajar bahasa asing berbeda dari belajar bahasa sebagai bahasa pertama, bahkan untuk anak-anak di usia muda. Terutama dalam keterampilan berbicara, banyak siswa mengalami kesulitan untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Dalam konteks belajar berbicara, ada banyak alasan mengapa siswa tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan baik.

Sebenarnya berbicara adalah keterampilan yang membantu orang untuk mengetahui dan menegosiasikan tujuan percakapan dengan menggunakan formula dan pengisi percakapan yang sesuai. Melalui berbicara, orang dapat berkomunikasi atau mengekspresikan pikiran mereka untuk membuat pendengar mengerti kata pembicara (Nunan, 1991). Pembicara perlu menemukan kata-kata dan tata bahasa yang tepat untuk mengekspresikan makna secara akurat dan mengatur ekspresi sehingga pendengar dapat memahaminya. Oleh karena itu, keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan bahasa Inggris yang membantu orang untuk mentransfer ide mereka dan berkomunikasi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan sosialisasi (Cameron, 2001).

Dalam analisis proses bicara, ada lima komponen yang secara umum dikenal, misalnya pelafalan (komponen ini mencakup fitur segmental - vokal dan

konsonan - dan pola stres dan intonasi), tata bahasa, kosa kata, kelancaran (kecepatan dan kemudahan aliran bicara), dan pemahaman, untuk komunikasi lisan, subjek diperlukan untuk merespon ucapan serta untuk memulainya (Harris, 1969). Berbicara adalah keterampilan yang membantu orang berkomunikasi secara efektif dengan menggunakan kata-kata yang tepat dan tata bahasa yang benar. Ada lima aspek dalam berbicara seperti pengucapan, tata bahasa, kosa kata, dan pemahaman berbicara. Berbicara memiliki dua tipe. Tipe pertama adalah monolog, dimana pembicara berbicara untuk waktu yang lama, seperti wawancara, kuliah, siaran baru, dll. Tipe kedua adalah dialog, dimana pembicara berbicara dengan pendengar atau lebih dari satu pendengar. Dalam belajar berbicara bahasa Inggris, orang harus belajar dan berlatih berbicara. Oleh karena itu, para guru memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Brown, 2001).

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika peneliti melakukan pengamatan di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Tarakan, Kalimantan Utara, guru menemukan bahwa tata bahasa, kelancaran, pemahaman, dan aksen siswa masih rendah. Pertama, para siswa tidak dapat berbicara dengan jelas di depan kelas atau bahkan dengan teman-teman mereka. Kedua, kepercayaan diri adalah salah satu masalah pribadi untuk berbicara di depan kelas atau dengan teman-teman mereka. Para siswa dengan kepercayaan diri rendah takut untuk berbicara. Ketiga, mereka memiliki kekurangan kosakata dan tata bahasa. Ketika siswa ingin mengekspresikan ide mereka, mereka tidak dapat berbicara dalam bahasa Inggris karena mereka takut membuat kesalahan.

Peneliti berusaha mencari hal baru yang lebih menarik dan mengasyikkan bagi siswa dalam belajar berbicara. Media belajar dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Dari beberapa media, mobile aplikasi flashcard dirasa bisa menjadi solusi alternatif dalam mengajar dan belajar kemampuan berbicara bahasa Inggris. Mobile aplikasi ini membantu siswa untuk meninjau kembali kata-kata dan makna kosakata. Menurut Haycraft (1997) dimungkinkan untuk menggunakan kartu flash dalam mengkonsolidasikan kosakata, struktur dan susunan kata. Perangkat seluler pribadi sekarang ada di mana-mana di antara populasi siswa di sekolah menengah atas. Siswa menggunakan teknologi tidak hanya sebagai alat untuk bermain game,

mendengarkan musik, atau berkomunikasi dengan teman-teman di media sosial, tetapi juga sebagai alat pembelajaran. Sekarang, teknologi digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi membuat siswa lebih antusias dalam belajar bahasa Inggris. Menurut Ally (2009) perkembangan teknologi sekarang lebih dinamis dari sebelumnya, mungkin terutama dengan pendidikan, masyarakat, dan itu memberikan akses ke informasi dan pengetahuan kapan saja dan di mana saja. Teknologi ini juga membantu guru dalam mengajar bahasa Inggris dengan mudah. Selain itu, dengan menggunakan teknologi para siswa dapat mengakses sumber belajar di internet lebih banyak kebebasan dan waktu.

Ada beberapa keuntungan menggunakan mobile learning dalam proses belajar mengajar (Woodill, 2011). Misalnya, pembelajaran seluler dengan portabilitas, akses fleksibel dan tepat waktu ke sumber daya e-learning, pemberdayaan dan keterlibatan untuk peserta didik, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja konektivitas dan itu memberikan pengalaman belajar yang aktif. Dia juga mencatat bahwa keuntungan lain dari menggunakan pembelajaran seluler adalah peningkatan literasi komputer, penciptaan identitas, pembangunan komunitas, keterampilan komunikatif, kolaboratif belajar, dan membimbing. Selain itu, dapat digunakan dalam beberapa pendekatan untuk belajar, seperti peningkatan retensi, efisiensi, penghematan biaya, penghematan waktu, peningkatan kolaborasi dan komunitas, desain yang lebih terperinci, terkini informasi, personalisasi, dan kelengkapan. Penggunaan pembelajaran bergerak membantu para pelajar untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mereka keterampilan berhitung, untuk mengenali kemampuan peserta didik yang sudah ada, jaga agar peserta didik fokus untuk waktu yang lebih lama, dan meningkatkan kemampuan serta kepercayaan diri mereka.

Pembelajaran mobile adalah cara baru pembelajaran yang sekarang banyak digunakan oleh guru dan siswa karena menyediakan banyak fitur yang membantu siswa untuk belajar dan berlatih bahasa Inggris kapan saja dan di mana saja. Fitur dari pembelajaran mobile dapat digunakan untuk meningkatkan literasi komputer, identitas siswa kreasi, pembangunan komunitas, keterampilan komunikatif, pembelajaran kolaboratif, dan mentoring. Penggunaan pelajar seluler membantu para siswa untuk meningkatkan kemampuan baca tulis mereka dan keterampilan berhitung, untuk mengenali kemampuan yang ada peserta didik, pertahankan peserta didik untuk fokus lebih lama, dan meningkatkan harga diri dan

kepercayaan diri mereka. Dalam hal ini, peneliti menggunakan Aplikasi Flashcards untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Aplikasi Flashcards adalah salah satu aplikasi pembelajaran mobile. Aplikasi ini merupakan cara baru untuk menguasai kata-kata dan berlatih berbicara. Menurut Byrd dan Lansing (2016) kombinasi kartu flash dan teknologi telah terbukti untuk membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris. Peneliti menggunakan Aplikasi Flashcards Inggris oleh tim MagikHub. Aplikasi ini dirilis di Google Playstore pada 3 Februari 2016. Peneliti menggunakan aplikasi ini karena aplikasi ini dapat diunduh gratis di Google Playstore. Aplikasi ini juga dilengkapi dukungan offline. Oleh karena itu, pengguna dapat menggunakannya di mana saja dan kapan saja. Aplikasi ini tidak hanya membantu para siswa untuk mengingat kosa kata mereka dengan kata-kata tetapi juga menyediakan gambar dan game.

Ada dua fitur dalam Aplikasi Flashcards yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, aplikasi Flashcards memungkinkan pengguna untuk menguasai kosakata dan latihan berbicara dengan menggunakan kartu flash. Ini terdiri lebih dari 2000 kata dalam bahasa Bahasa Inggris dengan gambar, pengucapan, definisi, dan contoh kalimat. Ada banyak kategori aplikasi ini. Misalnya, hewan, tubuh dan penampilan, budaya, pendidikan, sains, dan lain-lain. Sangat relevan untuk membantu siswa memahami dan berlatih berbicara bahasa Inggris. Kedua, aplikasi Flashcards tidak hanya menyediakan gambar, pengucapan, dan definisi, dan contoh kalimat tetapi juga menyediakan permainan. Ada beberapa game dalam aplikasi ini, seperti mencocokkan kata dengan gambar, mencocokkan audio dengan gambar, mencocokkan definisi dengan gambar, dan lain-lain. Game ini membantu pengguna untuk memahami, mengingat, dan mengetahui cara mengucapkan kata-kata.

II. METODE PENELITIAN

Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre experimental dengan pre-test, treatment (3 minggu), dan post-test yang dilakukan di satu kelas dengan purposive sample dengan pertimbangan kelas yang siswanya memiliki kemampuan berbicara bahasa Inggris masih kurang, di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Tarakan, Kalimantan Utara (Cresswell, 2012). Data penelitian ini adalah hasil pre-test dan post-test (tes lisan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada materi yang telah dipelajari siswa) yang mana kemampuan berbicara diukur dengan rubrik penilaian yang fokus pada aspek kelancaran, pengucapan kata, kosakata yang digunakan, tata bahasa, serta detail informasi yang diberikan siswa. Data penelitian ini dianalisis secara statistik dengan tahapan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji statistik

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov untuk menguji normalitas data. Data pretest dan posttest diuji dengan nilai signifikan (α) = 0,05 yang menunjukkan normalitas. Hasilnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.94145645
Most Extreme Differences	Absolute	.098
	Positive	.098
	Negative	-.098
Kolmogorov-Smirnov		.098
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^a

Nilai Assympt Sig (2-tailed) (0,200) lebih tinggi dari 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dari kedua pretest dan posttest didistribusikan secara normal. Setelah memastikan normalitas data, peneliti harus melakukan perhitungan uji homogenitas data. Data diuji dengan menggunakan rumus Statistik Levene. Tes menggunakan nilai signifikansi (α) = 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas

	Levene	df1	df2	Sig.
Statistic				
Pretest and posttest Score	0.014	1	42	0.905

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,905. Hasilnya lebih tinggi dari 0,05. Ini berarti bahwa data dari pretest dan posttest adalah homogen. Dalam menguji perbedaan, peneliti menggunakan paired sample t-test untuk menganalisis nilai tes lisan siswa dalam pretest dan posttest. Pengujian dilakukan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Uji Sampel Korelasi Berpasangan

Paired Samples Correlations			
Pair 1		N	Correlation
pretest & posttest		22	.735
			Sig. .000

Tabel di atas menggambarkan korelasi antara skor pretest dan postes siswa. Korelasi skor pretest dan posttest adalah 0,735 dengan probabilitas Sig. 0,000. Jika sig > 0,05, itu berarti data tidak memiliki korelasi yang signifikan. Sedangkan jika sig < 0,05, itu berarti data memiliki korelasi yang signifikan. Dari hasil di atas, hasilnya lebih rendah dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data memiliki korelasi yang signifikan. Setelah peneliti menghitung korelasi antara skor pretest dan postes siswa, peneliti menganalisis perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasilnya ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Uji Sampel T-Test Berpasangan

Paired Samples T-Test									
		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair	pretest-posttest	-18.555	11.044	2.355	-23.451	-13.659	-7.680	21	.000

Tabel di atas menggambarkan hasil paired sample t-test dari pretes dan post tes skor siswa. Tabel tersebut memberikan rata-rata pretest dan posttest (-18,555), standar deviasi (11,044), standard error rata-rata (0,912), semakin rendah perbedaan (-23,451), perbedaan atas (-13,688), uji-T (-7,880) dengan derajat kebebasan (df) adalah 21, dan sig. (2-tailed) adalah 0,000. Ada dua cara untuk mengetahui hasil pengujian hipotesis penelitian. Cara pertama adalah melihat sig. (2-tailed). Jika sig. (2-tailed) lebih rendah dari tingkat signifikansi (0,05), itu berarti hipotesis alternatif (Ha) diterima. Tapi, jika sig. (2-tailed) adalah lebih tinggi dari tingkat signifikansi (0,05), itu berarti hipotesis hipotesis Ho diterima. Dalam hal ini, sig. (2-tailed) lebih rendah dari level signifikan (0,000 < 0,05).

Ini berarti bahwa hipotesis nol (Ho) dapat ditolak. Cara kedua, membandingkan t-test dengan t-table. Jika t-test lebih rendah dari t-tabel, itu berarti hipotesis nol (Ho) diterima. Tetapi, jika uji-t lebih tinggi dari t-tabel, itu berarti hipotesis alternatif (Ha) diterima. Berdasarkan tabel di atas, derajat kebebasan (df) adalah 21, kemudian t-tabel adalah 2,079. Uji-t (-7,880) lebih tinggi dari t-tabel (2,079). Ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima atau maknanya penggunaan mobile aplikasi Flashcards ini efektif dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa di SMK yang ada di Tarakan, Kalimantan Utara.

Aplikasi mobile flashcards adalah cara yang menyenangkan dalam mengajar bahasa Inggris karena penuh warna, hemat biaya, memotivasi, dan menarik (Cross, 1992). Hasil penelitian sebelumnya dari Sriati, Humaidah, dan Prasetyo (2012) sejalan dengan penelitian ini. Dengan menggunakan aplikasi flashcards, siswa lebih aktif di kelas dan lebih menarik untuk belajar dan berlatih berbicara di depan teman-teman mereka. Tidak ada siswa yang sibuk dengan kegiatan lain di kelas. Suasana kelas sangat menyenangkan. Semua siswa senang berbicara bahasa Inggris.

Namun, aplikasi kartu flash tidak meningkatkan kosakata untuk semua siswa. Ada beberapa siswa yang masih memiliki kekurangan kosakata. Hasil posttest siswa menunjukkan bahwa setelah penelitian diajarkan dengan menggunakan aplikasi mobile flashcards, ada 2 siswa yang bertahan dalam kelompok rendah dan ada 5 siswa yang tinggal di kategori lemah.

Dibandingkan dengan hasil dari Byrd dan Lansing (2016) dan Syaifudin (2017) dimana hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kartu flash dapat menjadi alat pengajaran yang efektif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar kosa kata. Semua siswa dari penelitian ini aktif di kelas. Namun, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal

kosakata. Masalah lain dalam posttest adalah siswa menghadapi kesulitan dalam tes lisan karena kepercayaan diri siswa rendah.

Penggunaan mobile aplikasi Flashcards tentu memiliki efek untuk digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan prestasi berbicara siswa. Tetapi, peneliti menemukan bahwa penggunaan mobile aplikasi Flashcards bukanlah cara yang efektif untuk meningkatkan kosa kata siswa dan membangun kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kosakata siswa dan membantu siswa untuk menghafal kosakata, guru harus meminta siswa untuk menulis ulang setiap kosakata yang telah diajarkan dengan menggunakan aplikasi Flashcards pada kertas.

Ini dapat membantu siswa untuk menghafal kosakata. Selain itu, guru dapat menggunakan permainan, metode, atau teknik untuk meningkatkan kosa kata siswa. Setelah siswa meningkatkan kosakata mereka, pastikan bahwa dalam setiap pertemuan kelas bahasa Inggris, setiap siswa memiliki kesempatan untuk berbicara bahasa Inggris.

IV. SIMPULAN

Dalam mengajar bahasa Inggris, guru harus mengetahui kesulitan siswa dalam berbicara dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi siswa dengan memberikan alternative solusi dalam proses pembelajaran. Peneliti menyarankan mobile aplikasi Flashcards sebagai media yang dapat digunakan dalam meningkatkan prestasi berbicara siswa. Dengan menggunakan mobile aplikasi Flashcards akan membuat siswa lebih tertarik dan meminimalkan monoton dalam proses belajar mengajar. Aplikasi Flashcards yang diterapkan di kelas membutuhkan perhatian lebih dari guru karena beberapa siswa tidak menggunakan ponsel mereka untuk belajar. Guru juga harus mengizinkan setiap siswa untuk berbicara bahasa Inggris karena hal ini jugapenting untuk mengulangi kosakata yang telah diajarkan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ally, M. (2009). *Mobile learning: Transforming the delivery of education and training*. Canada: AU Press, Athabasca University.
- [2] Brown, H., D. (2001). *Teaching by principle: An introduction to language pedagogy* (2ndEd.). White plains, NY: Longman Inc.
- [3] Byrd, D. R., & Lansing, B. (2016). Electronic flashcards inside the classroom: Practical and effective. *The journal of language teaching and learning* 6(2).
- [4] Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [5] Creswell, J., W. (2012). *Educational research: Planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research* (4th Ed.). United States of America: Pearson Education Inc.
- [6] Cross, D. (1992). *A practical handbook of language teaching*. United Kingdom: Prentice Hall.
- [7] EPI. (2018). *English proficiency index*. Retrieved from www.ef.com/epi
- [8] Harris, D., P. (1969). *Testing English: As a second language*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- [9] Haycraft, J. (1997). *An introduction to English language teaching*. England: Longman.
- [10] Nunan, D. (1991). *Language teaching methodology: A textbook for teachers*. Sydney: Macquarie University.
- [11] Sriati, Humaidah, L., Prasetyo, Y. (2012). The use of flashcard media to improve students' speaking ability. *Journal English Education Department* 1(2)
- [12] Syaifudin, M. (2017). The use of flashcards to enhance student's speaking skill trough vocabulary mastery. *Jurnal SAINSTECH Politeknik Indonusa Surakarta*, 1(7), 33-38
- [13] Woodill, G. (2011). *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams*. United States: McGraw Hill