



**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN LISTENING
BAHASA INGGRIS KELAS XI SMA**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

Galuh Puspita Ariputri

NIM.5302411049

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

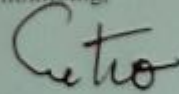
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Galuh Puspita Ariputri
NIM : 5302411049
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Android untuk Mendukung
Pembelajaran *Listening* Bahasa Inggris kelas XI SMA

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FT. UNNES.

Semarang, 10 Agustus 2015

Pembimbing,



Dr. H. Eko Suprptono, M.Pd.

NIP. 196109021987021001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran *Listening* Bahasa Inggris Kelas XI SMA telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal Agustus 2015.

Oleh:

Nama : Galuh Puspita Ariputri
NIM : 5302411049
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1

Panitia:

Ketua Panitia

Drs. Sulyono, M.T.
NIP.195503161985031001

Sekretaris

Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T.
NIP.1978082220033121002

Penguji I

Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T.
NIP.1978082220033121002

Penguji II

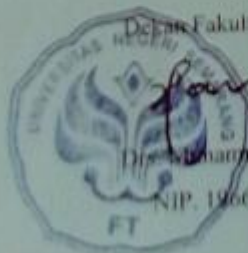
Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP.196708181992031004

Penguji III/Pembimbing

Dr. H. Eko Suprptono, M.Pd.
NIP.196109021987021001

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik UNNES

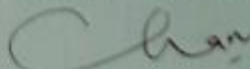


Dr. Muhammad Harlana, M.Pd.
NIP. 196602151991021001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

- Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
- Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
- Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
- Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 11 Agustus 2015

Galuh Puspita Ariputri

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Sesungguhnya setelah kesulitan pasti ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dalam suatu urusan, lakukanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.

Dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap. (Q.S. Al Insyiroh 6-8)

PERSEMBAHAN

- Untuk Bapak Sunari, Ibu Suparwati dan keluarga besar tercinta
- Untuk Willy Alif Indhaka atas waktu, dukungan dan semangatnya
- Untuk teman-teman seperjuangan PTIK 2011
- Untuk keluarga Kos Mantra
- Untuk Almamater Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Ariputri, Galuh Puspita. 2015. Pengembangan Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMA. Dosen Pembimbing: Dr. H. Eko Suprptono, M,Pd. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Hasil temuan dilapangan menyatakan bahwa hasil tes ketrampilan *listening* belum memenuhi KKM 75. Selain itu minat siswa terhadap pembelajaran listening bahasa Inggris juga masih rendah. Salah satu faktor yang melatarbelakangi adalah proses pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional yaitu menggunakan *sound*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris serta mengimplementasi aplikasi tersebut dalam pembelajaran berbasis *mobile* agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian *One Shot Case Study*. Langkah langkah dalam penelitian meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, revisi desain, uji coba produk kepada siswa kelas XI SMA Negeri Banyumas sengan jumlah sampel 37 siswa serta revisi produk.

Media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris berdasarkan hasil validasi. Hasil analisis pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai $t_{tabel} = 2,028 < t_{hitung} = 7,62$ yang berarti H_a diterima atau rata-rata hasil belajar *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi android lebih besar dari 80. Dengan pengujian n-Gain diperoleh nilai gain 32,69% atau 0,3269 dimana berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang dikategorikan sedang, sehingga dapat dikatakan sampel mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil angket respon siswa terhadap aspek perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan aspek keterlibatan siswa menunjukkan respon siswa yang sangat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi android sangat tinggi.

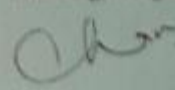
Kata Kunci: *Aplikasi Android; Listening Bahasa Inggris; M-Learning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesempatan serta kemudahan, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran *Listening* Bahasa Inggris Kelas XI SMA” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. M. Harlanu, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
2. Drs. Suryono, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam pelaksanaan penelitian.
3. Dr. H. Eko Suprpto, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi.
4. Feddy Setio Pribadi, S.Pd, MT, selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk.
5. Drs. Agus Suryanto, M.T, selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk.
6. Mohamad Husain, S.Pd, M.Si., selaku Kepala Sekolah SMA N Banyumas yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semarang, 11 Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9

1.8.1	Asumsi	9
1.8.2	Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II.....		11
LANDASAN TEORI.....		11
2.1	Deskripsi Teoritik.....	11
2.1.1	Penerapan Aplikasi Android dalam Pembelajaran <i>Listening</i>	11
2.1.2	<i>Listening</i> Comprehension	15
2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	17
2.3	Kerangka Berpikir	20
2.4	Hipotesis Penelitian	21
BAB III		23
METODE PENELITIAN.....		23
3.1	Model Pengembangan	23
3.2	Prosedur Pengembangan	24
3.2.1	Tahap Studi Pendahuluan.....	27
3.2.2	Tahap Pengembangan	28
3.3	Uji Coba Produk.....	45
3.3.1	Desain Uji Coba	45
3.3.2	Subyek Uji Coba	47
3.3.3	Jenis Data	50
3.3.4	Instrumen Pengumpul Data.....	51
3.3.5	Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV		54
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		54
4.1	Hasil Penelitian.....	54

4.1.1	Pengujian Hipotesis.....	54
4.1.2	Peningkatan Hasil Belajar	59
4.1.3	Minat Siswa.....	62
4.2	Hasil Pengembangan	64
4.2.1	Produk Akhir.....	64
4.3	Pembahasan	74
4.3.1	Pembahasan Validasi Ahli	74
4.3.2	Pembahasan Hasil Penelitian	76
4.3.3	Pembahasan Produk Akhir.....	79
BAB V	83
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	83
5.1	Simpulan.....	83
5.2	Keterbatasan Hasil Penelitian.....	84
5.3	Implikasi	85
5.4	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	40
Tabel 3.4	Hasil Penilaian Ahli Media.....	41
Tabel 3.5	Hasil Penilaian Ahli Materi.....	43
Tabel 3.6	Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	44
Tabel 3.7	Populasi Siswa Kelas XI SMA Negeri Banyumas.....	48
Tabel 3.8	Jumlah Total Sampel Penelitian.....	50
Tabel 3.9	Kisi-kisi Angket Minat Siswa.....	52
Tabel 4.1	Hasil Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.2	Hasil Belajar Siswa.....	60
Tabel 4.3	Hasil Angket Respon Siswa.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 3.1	Langkah-langkah Penelitian Metode Research and Development (R & D) menurut Sugiyono (2009).....	24
Gambar 3.2	Tahap Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran <i>Listening</i> Bahasa Inggris...	26
Gambar 3.3	Struktur Navigasi Produk.....	28
Gambar 3.4	Tampilan Corel Draw X6.....	31
Gambar 3.5	Tampilan Adobe Air.....	31
Gambar 3.6	Tampilan Adobe Media Encoder CS6.....	32
Gambar 3.7	Tampilan Adobe Flash Profesional CS6.....	32
Gambar 3.8	Tampilan Flowchart Aplikasi “Smarty Way.....	31
Gambar 3.9	Rancangan Halaman Pembuka.....	34
Gambar 3.10	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	35
Gambar 3.11	Rancangan Tampilan Halaman Instruction.....	36
Gambar 3.12	Rancangan Tampilan Menu Material.....	36
Gambar 3.13	Rancangan Halaman Petunjuk Setiap Level.....	37
Gambar 3.14	Rancangan Soal Latihan Level Beginner.....	38
Gambar 3.15	Rancangan Menu Dictionary.....	38
Gambar 4.1	Uji Pihak Kanan.....	58
Gambar 4.2	Grafik Frekuensi Nilai Pre-test.....	61
Gambar 4.3	Grafik Frekuensi Nilai Post-test.....	61

Gambar 4.4 Tampilan Halaman Pembuka.....	64
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama.....	65
Gambar 4.6 Tampilan Menu Instruction.....	66
Gambar 4.7 Tampilan Menu Material.....	66
Gambar 4.8 Tombol Play.....	67
Gambar 4.9 Pilihan Gambar Level <i>Beginner</i>	68
Gambar 4.10 Soal Level <i>Elementary</i>	69
Gambar 4.11 Soal Level <i>Intermediate</i>	70
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Level <i>Intermediate</i>	71
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Level <i>Advanced</i> (1).....	72
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Level <i>Advanced</i> (1).....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Ijin Observasi.....	91
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian.....	92
Lampiran 3 Surat Selesai Melakukan Penelitian.....	93
Lampiran 4 Daftar Responden.....	94
Lampiran 5 Angket untuk Ahli Media.....	95
Lampiran 6 Angket Untuk Ahli Materi.....	97
Lampiran 7 Angket Untuk Ahli Bahasa.....	99
Lampiran 8 Angket Minat Siswa.....	101
Lampiran 9 Soal Protest.....	103
Lampiran 10 Kunci Jawaban Post-test.....	107
Lampiran 11 Silabus.....	108
Lampiran 12 RPP.....	116
Lampiran 13 Dokumentasi.....	121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan active learning, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting (Nurseto, 2011: 20).

Pendapat tersebut diperkuat oleh Hadibin, et al., (2013: 1) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Nunan (1997) dalam Hemmati dan Ghedari (2014) bahwa *listening* sebagai "Cinderella Skill" yang dipandang sebelah mata oleh saudara tuanya, *speaking*, dalam pembelajaran bahasa kedua. Label ini diberikan karena ketrampilan *listening* dirasa telah diabaikan oleh guru dan peserta didik dan dikesampingkan dibanding dengan ketrampilan *reading*, *speaking*, *writing*, dan *grammar*.

Burely-Allen (1995) dalam Eken dan Dilidüzgün (2004) juga menyatakan bahwa tingkat pentingnya *listening* dua kali lebih banyak daripada keterampilan lainnya dalam perbaikan bahasa. Selain itu, jika dibandingkan dengan keterampilan bahasa lainnya lebih dari 40% komunikasi sehari-hari difokuskan pada *listening*,

35% untuk *speaking*, 16% untuk *reading*, dan hanya 9 % untuk *writing*.

Hwang, et al., (2014) menyatakan terdapat beberapa faktor menyebabkan kurangnya latihan *speaking* dan *listening* misalnya: tidak ada atau kurangnya konteks soal bahasa Inggris yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan *speaking* dan *listening*, kurangnya kepercayaan diri dari pengajar atau contoh-contoh penutur bahasa Inggris yang baik , dan ketergantungan yang berlebihan pada teknik pengajaran tradisional.

Lebih lanjut Hwang, et al., menjelaskan bahwa faktor budaya juga penting. Siswa Asia diasumsikan mampu tampil baik di depan umum, namun kenyataannya mereka mendapatkan tekanan situasi yang menyebabkan kecemasan dan keheningan, yang mengarah ke kurangnya partisipasi sukarela dalam diskusi kelas. Oleh karena itu, siswa lebih bersedia untuk melakukan kegiatan *reading* dan *writing*, dan menghindari interaksi dengan orang lain saat belajar bahasa Inggris. Hal ini membuat belajar bahasa Inggris kurang menarik, dan mengurangi motivasi belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas XI di SMA N Banyumas, dikatakan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran *listening* bahasa Inggris masih rendah. Faktor yang melatarbelakangi rendahnya minat siswa adalah proses pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional yaitu menggunakan sound. Metode ceramah dianggap monoton dan membosankan oleh siswa, dan melakukan pembelajaran *listening* dengan *sound* di ruangan kelas kurang efektif.

Selain itu, dibandingkan dengan pembelajaran *writing*, *reading*, dan *speaking* yang bisa dipelajari baik di rumah maupun di sekolah dengan menggunakan *textbook*, siswa tidak memiliki bahan dan media untuk mempelajari materi *listening* di luar sekolah. Rendahnya minat tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil observasi lapangan diketahui bahwa hasil ujian tes ketrampilan *listening* sebagian siswa belum memenuhi KKM 75.

Sementara itu, menurut Miangah dan Nezarat (2012), kecepatan perkembangan teknologi mobile meningkat dan menembus semua aspek kehidupan sehingga teknologi ini memainkan peran penting dalam mempelajari dimensi pengetahuan yang berbeda, termasuk media pembelajaran. Belajar melalui komputer atau *e-learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam lingkungan non-kelas ketika mereka berada di rumah di depan komputer pribadi mereka secara *online* atau *offline*. Namun, belajar melalui ponsel atau *m-learning* menyediakan kesempatan bagi pelajar untuk belajar ketika mereka berada di bus, di luar atau di tempat kerja melakukan pekerjaan paruh-waktu mereka. Bahkan, mereka bisa belajar setiap waktu dan di mana-mana mereka berada.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan belajar dengan metode *m-learning* memberikan variasi pembelajaran baru pada siswa. Siswa dapat memanfaatkan gadgetnya untuk mengakses materi pelajaran kapanpun dan dimanapun mereka inginkan.

Dari angket yang dibagikan kepada 71 siswa kelas XI SMA Banyumas untuk mengetahui perkembangan penggunaan perangkat mobile, 12 siswa menyatakan memiliki handphone, 27 siswa memiliki smartphone, 31 memiliki

keduanya, dan 1 orang tidak memiliki keduanya. Dari siswa yang memiliki perangkat mobile smartphone diketahui menggunakan sistem operasi android. Android memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan sistem operasi lainnya, diantaranya merupakan generasi baru platform mobile dan merupakan platform mobile pertama yang lengkap, terbuka, dan free (Safaat, 2012).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengembangkan aplikasi berbasis android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Aplikasi ini pada akhirnya diharapkan akan menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar *listening* bahasa Inggris. Selain itu dengan aplikasi ini siswa diarahkan agar lebih memanfaatkan gadget yang mereka miliki tidak hanya untuk berkomunikasi namun juga untuk ranah pendidikan. Berangkat dari hal tersebut peneliti mengambil judul “RANCANG BANGUN APLIKASI ANDROID UNTUK Mendukung PEMBELAJARAN *LISTENING* BAHASA INGGRIS KELAS XI SMA” untuk penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil pengamatan sebelumnya, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya minat siswa terhadap ketrampilan *listening* bahasa Inggris.
2. Hasil tes ketrampilan *listening* sebagian siswa belum memenuhi KKM.
3. Proses pembelajaran ketrampilan *listening* masih menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan sound.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mempersempit ruang lingkup permasalahan yang akan dikaji lebih lanjut. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dijelaskan, pembatasan masalah penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris kelas XI SMA di SMA Negeri Banyumas. Batasan ini diterapkan karena dianggap hasil pengujian di satu sekolah bisa berbeda dengan sekolah lain dikarenakan berbagai faktor yang ada.

Sementara itu, materi yang diambil dan diterapkan dalam aplikasi android yang dikembangkan terbatas pada satu pokok bahasan *text report* sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, rumusan masalah dari penelitian ini terdiri atas:

1. Bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi android?
3. Bagaimana minat siswa terhadap aplikasi android yang diterapkan dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris.
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi android.
3. Mengetahui tinggi rendahnya minat siswa terhadap aplikasi android yang diterapkan dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk pengembangan teori pada bidang pembelajaran bahasa menggunakan perangkat mobile atau *mobile assisted language learning* berbasis android.
2. Sebagai bahan untuk mengembangkan pembelajaran *listening* bahasa Inggris pada siswa kelas XI SMA.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, guru dapat memanfaatkan aplikasi android sebagai pendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris kelas XI ini.

2. Bagi sekolah, sebagai salah satu bentuk solusi akan penggunaan media pembelajaran yang selama ini masih konvensional.
3. Bagi Peneliti, penelitian ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer S1.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi untuk perangkat mobile dengan platform android. Secara umum aplikasi ini terdiri atas halaman pembuka, halaman bantuan (instruksi) dan menu yang meliputi: materi, soal-soal *listening* dengan level yang berbeda-beda serta kamus bahasa Inggris.

1. Halaman pembuka. Dalam halaman pembuka terdapat nama aplikasi yaitu “*Listening English for Eleventh Grade of Senior High School*” serta tombol “start” untuk memulai aplikasi dan tombol “instruction” untuk masuk pada halaman bantuan atau penjelasan penggunaan aplikasi.
2. Halaman menu utama. Dalam halaman menu utama terdapat lima tombol untuk menuju halaman materi, soal latihan *listening* level dasar, level mudah, level sedang, level sulit dan yang terakhir adalah kamus.
3. Halaman materi. Halaman ini berisi materi tentang teks report sebagai kompetensi dasar yang dikembangkan dalam aplikasi ini.
4. Halaman soal latihan *listening* level dasar. Pada halaman ini terdapat soal latihan yang berupa tebak gambar.

5. Halaman soal latihan *listening* level mudah. Pada halaman ini terdapat soal latihan yang berupa pemilihan kata yang teoat untuk mengisi teks rumpang.
6. Halaman soal latihan *listening* level sedang. Pada halaman ini terdapat soal latihan dimana pengguna harus memilih benar atau salah (*true and false*) dari soal yang diberikan.
7. Halaman soal latihan *listening* level sulit. Pada halaman ini terdapat soal latihan yang berupa pilihan ganda yang sekaligus digunakan sebagai soal evaluasi karena tipe soalnya yang merupai soal untuk ujian nasional.
8. Kamus. Pada halaman kamus user bisa mencari arti dari kata sulit yang ditemukan selama melakukan latihan soal.

Aplikasi ini juga meliputi perpaduan berbagai unsur media seperti teks, gambar, warna, dan suara.

1. Teks dalam aplikasi ini menggunakan jenis huruf Arial, Ebrima, Times New Romans, dan lain-lain.
2. Gambar dalam aplikasi ini meliputi *background* aplikasi, soal-soal latihan, dan lain-lain
3. Warna disesuaikan dengan kombinasi warna terbaik.
4. Suara berupa efek suara pada tombol dan audio *listening*.

Selanjutnya untuk menjalankan *software*, dibutuhkan spesifikasi perangkat keras minimal sebagai berikut :

1. Processor Snapdragon 800MHz
2. Ram 256 MB
3. Resolusi layar 240 x 320 pixel

4. Ukuran layar 3.5 inchi
5. Speaker

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi

Asumsi-asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meskipun belum semua siswa sekolah menengah atas, namun sebagian telah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android.
2. Model pembelajaran dengan perangkat *mobile* memungkinkan pelajar bisa belajar di luar kelas sekalipun, setiap waktu dan di manapun mereka berada.
3. Aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* ini merupakan dasar untuk pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris SMA pada masa yang akan datang sehingga pembelajaran bahasa Inggris dapat terlaksana secara maksimal.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan aplikasi ini juga memiliki keterbatasan, yaitu:

1. Materi dalam aplikasi ini masih terbatas hanya pada satu kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum.
2. Keterbatasan selanjutnya, soal-soal *listening* hanya sebatas memanfaatkan yang sudah ada. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan pengembang untuk membuat soal sendiri.

3. Uji coba dalam pengembangan aplikasi android ini terbatas pada uji ahli materi, ahli media, ahli bahasa Inggris dan audiens atau siswa kelas XI SMA. Uji ahli media dilakukan oleh dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputasi Universitas Negeri Semarang, uji ahli materi dilakukan oleh guru SMA Negeri Banyumas, uji ahli bahasa dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Semarang dan uji audiens atau siswa dilakukan oleh siswa kelas XI SMA Negeri Banyumas

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

2.1.1 Penerapan Aplikasi Android dalam Pembelajaran *Listening*

Menurut Paulins, et al., (2014: 148) perangkat *mobile* telah menjadi bagian penting dalam proses kehidupan sehari-hari. Perangkat seperti *smartphone* atau tablet menghubungkan peserta didik ke sumber informasi yang luas dan memungkinkan adanya interaktivitas dengan orang lain hampir dimanapun mereka berada. Perangkat ini menyediakan penyimpanan memori yang besar, kinerja dan kecepatan transfer data yang tinggi, yang pada akhirnya dapat diarahkan untuk tujuan pendidikan.

Sementara itu Ozdamli dan Cavus (2011) menyatakan bahwa *m-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; ponsel, Personal Digital Assisten (PDA), laptop nirkabel, komputer pribadi (PC), dan tablet (Yusri, et al., 2014: 425-426).

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi, perangkat *mobile* kini bisa diarahkan sebagai sarana prasarana dalam proses pembelajaran yang disebut *mobile learning* atau *m-learning*. Siswa dapat menggunakan gadget yang mereka memiliki seperti ponsel dan tablet sebagai perangkat pembelajaran yang membuat *m-learning* menjadi solusi baru dalam perkembangan dunia pendidikan. Hal ini senada dengan Lan dan

Sie 2010) dalam Oz (2013: 1032) yang menyatakan bahwa *m-learning* baru-baru ini muncul sebagai jenis baru model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan teknologi *mobile* dan internet.

Andrews, et al., (2010) dalam Alrasheedi dan Caprets (2014: 212) juga menyatakan bahwa sejauh ini *m-learning* telah menawarkan pengguna beberapa fitur unik yang tidak mungkin di dapatkan pada platform pembelajaran tradisional dan bahkan di *e-learning*. Yang pertama di antara fitur-fitur ini adalah fleksibilitas dalam hal waktu, tempat, kecepatan dan ruang yang tidak dapat dicapai bila menggunakan versi perangkat *non-mobile*.

Cepatnya pertumbuhan *m-learning*, menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi *mobile* sebagai alat baru dalam dunia pendidikan memiliki beberapa manfaat utama. Beberapa diantaranya adalah untuk meningkatkan motivasi, meningkatkan interaktivitas, kolaborasi dan keterlibatan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, dan secara khusus pembelajaran ini memberikan peserta didik kontrol atas apa, di mana, kapan dan bagaimana mereka akan belajar, dan menciptakan rasa kebersamaan (Oz, 2013: 1032).

Menurut Hanafi dan Samsudin (2012: 1) semua kegiatan pembelajaran sekarang ini dimungkinkan bisa dilaksanakan melalui *m-learning* yang diberdayakan oleh kemajuan dalam sistem operasi teknologi *mobile*, terutama platform android. Android memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan siapa pun setiap saat dan tempat hampir seketika melampaui banyak hambatan.

Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi Sistem Operasi, Middleware, dan Aplikasi Inti (Mulyana, 2012).

Sementara menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 4), android merupakan sistem operasi yang bersifat *open source* (sumber terbuka). Disebut *open source* karena *source code* (kode sumber) dari sistem operasi Android dapat dilihat, di-download, dan dimodifikasi secara bebas. Paradigma *open source* ini memudahkan pengembangan teknologi Android, karena semua pihak yang tertarik dapat memberikan kontribusi, baik pada pengembangan sistem operasi maupun aplikasi. Pada awal Oktober 2013, tercatat ada lebih dari 850.000 aplikasi Android yang tersedia di Google Play (dulu bernama Android Market).

Salah satu alasan utama untuk menyebarnya android di pasar ponsel adalah karena aplikasi *mobile* yang dikembangkan melalui pengembangan teknologi android lebih efisien dan efektif dibandingkan dengan teknologi lain, seperti Window ponsel atau sistem operasi Symbian, serta memproduksi dengan cepat, user friendly dan aplikasinya yang menarik. Sebagai file sistem aplikasi yang berjalan pada android bebas didistribusikan pada Application Market, mudah diakses melalui internet, yang semakin membuat banyak orang yang tertarik untuk menggunakan sistem operasi ini untuk perangkat *mobile* mereka. Selain itu, aplikasi berbasis android dapat dijalankan pada hampir semua komputer pribadi melalui emulator android; dan kemampuan ini mendorong pertumbuhan android di pasar global, meninggalkan banyak saingan lainnya (Hanafi dan Samsudin, 2012: 1).

Menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 11), android memiliki beberapa kelebihan dibandingkan sistem operasi lain diantaranya:

1. Dalam ketersediaan aplikasi, Android yang berbasis Linux memudahkan programmer dalam membuat aplikasi baru yang bebas didistribusikan dengan lisensi Open source, Shareware, atau bahkan Freeware.
2. Android bersifat *open platform* atau tidak terikat dengan salah satu produsen perangkat keras atau salah satu operator.
3. Android bersifat Cross-Compatibility yang artinya dapat berjalan dengan banyak ukuran *screen* dan resolusi. Selain itu, Android memiliki *tools* yang membantu user membangun aplikasi *cross-compatible*.

Seperti yang diharapkan, ponsel berbasis platform android telah menjadi alat komunikasi yang sangat diperlukan bagi banyak orang, khususnya di segmen populasi yang lebih muda, seperti siswa sekolah. *Mobile learning* adalah bentuk pembelajaran digital yang dapat diterapkan untuk belajar dan mengajar, dimana beberapa ahli pendidikan melihatnya sebagai bagian dari *e-learning* namun memiliki perbedaan dalam penyampaiaannya yang melalui perangkat *mobile* dari pada komputer pribadi dan desktop. Belajar mengajar dengan menggunakan platform android dapat dengan mudah diimplementasikan tanpa investasi komputasi yang berat (Hanafi dan Samsudin, 2012: 2).

Mengingat fakta global, dimana semakin semakin banyak siswa menggunakan perangkat *mobile* seperti notebook, netbook, tablet, ponsel 3G, kamera digital, MP3 player, dan personal digital assistant (PDA), teknologi *mobile*

berbasis android kini memiliki potensi untuk berperan dalam peningkatan minat dan mendukung siswa secara formal baik di dalam maupun di luar kelas.

Miangah dan Nezarat (2012: 313) menyatakan bahwa latihan mendengarkan dapat dianggap sebagai tahap pertama dalam mempelajari bahasa Inggris. Dengan munculnya generasi baru ponsel, sekarang ini memungkinkan untuk merancang sistem multimedia *mobile* untuk belajar keterampilan *listening* melalui latihan mendengarkan.

Hwang dan Chen (2013) dan Hwang et al. (2012) menunjukkan penggunaan ponsel dalam pembelajaran bahasa Inggris yang kolaboratif dapat mengurangi stres siswa dan memfasilitasi kerjasama dalam belajar bahasa Inggris. Lebih lanjut, teknologi *mobile* membuat lebih nyaman bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan, terutama membuat siswa berinteraksi satu sama lain dan berbagi apa yang telah mereka pelajari (Hwang, et al., 2014: 504).

Melihat dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat *mobile* dengan platform android yang memiliki banyak kelebihan dapat digunakan untuk pembelajaran *listening* bahasa Inggris.

2.1.2 *Listening Comprehension*

Mustikanthi (2014) menyatakan bahwa sebagai bahasa asing, bahasa Inggris memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Ada mendengarkan, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Hien (2003) dalam Mustikanthi (2014) menjelaskan, *listening* memainkan peran penting dalam

kehidupan sehari-hari. Orang mendengarkan dengan tujuan yang berbeda seperti untuk hiburan, tujuan akademis atau memperoleh informasi yang diperlukan.

Senada dengan hal itu Pribadi (2013) juga menyatakan bahwa terdapat empat keterampilan dalam bahasa Inggris yang harus dikuasai dan dinyatakan dalam kurikulum sekolah. Salah satunya adalah keterampilan *listening* yang merupakan keterampilan reseptif yang perlu dikembangkan untuk membantu siswa memahami apa yang mereka dengar atau ketika mereka berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, tes mendengarkan sekarang termasuk dalam ujian akhir siswa. Namun pada kenyataannya, hanya beberapa saja upaya yang guru untuk memeriksa atau bahkan untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan siswa jika membandingkan dengan keterampilan lainnya.

Sementara itu menurut Taval (2010), *listening* adalah keterampilan reseptif dimana pendengar menerima pesan dari pembicara, tetapi tidak berarti bahwa pendengar selalu pasif selama kegiatan *listening*. Proses *listening*, dalam berbagai cara, adalah proses yang sangat aktif yang membuat pendengar perlu menggunakan latar belakang pengetahuan untuk memahami pesan yang dimaksudkan pembicara. Untuk itu, pendengar harus berlatih dengan berbagai variasi soal-soal *listening* untuk mengasah kemampuan mereka. Hal ini senada dengan Eken dan Dilidüzgün (2014) yang menyatakan bahwa *listening* adalah keterampilan yang perlu dikembangkan dengan bantuan berbagai variasi kegiatan latihan.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Azar dan Nasiri (2014) dalam yang berjudul *Learners' Attitudes toward the Effectiveness of Mobile Assisted Language Learning (MALL) in L2 Listening Comprehension*, dengan peserta 70 siswa dari sekelompok pelajar *English for Foreign Language* (EFL) yang belajar di Zaban Amooz di Mashhad, Iran yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui sikap pelajar terhadap efektivitas pembelajaran bahasa berbasis *mobile* yang diterapkan pada ketrampilan *listening*. Tujuan penelitian pertama menyangkut efek penggunaan *audiobook* berbasis *mobile* yang berbanding dengan penggunaan media tradisional yang berupa CD - ROM atau buku *audiobook* berbasis kaset. Sementara itu tujuan penelitian kedua terkait dengan sikap siswa terhadap pembelajaran berbasis *mobile* yang dilakukan melalui wawancara dengan beberapa peserta.

Dari penelitian diatas didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa *mobile learning* merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mendengarkan. Selanjutnya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ponsel adalah cara yang menarik dan inovatif untuk belajar bahasa baru. Para peserta mengatakan bahwa MALL memiliki dampak yang besar dalam belajar bahasa. Mereka percaya bahwa ponsel berbasis buku audio lebih efektif daripada CD-ROM berbasis buku audio dalam pemahaman mendengarkan mereka. Hal ini dapat memberikan lebih banyak kesempatan untuk belajar dan mereka dapat mendengarkan topik yang mereka inginkan di mana saja dan kapan saja.

Penelitian oleh Hwang, et al., (2014) yang berjudul “*Effects of using mobile devices on English Listening diversity and speaking for EFL elementary students*”. Subjek penelitian ini adalah satu kelas yang terdiri dari 35 siswa SD kelas lima di Taiwan yang berada pada semester pertama (berusia 10 atau 11 tahun).

Studi oleh Hwang, et al., dirancang untuk meneliti kegiatan pembelajaran yang didukung oleh sistem *mobile learning* bagi siswa untuk mengembangkan ketrampilan *listening* dan *speaking* dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Bagaimana siswa mememandang kegiatan pembelajaran berbasis *mobile* diteliti dalam penelitian ini. Instrumen penelitian berupa sebuah aplikasi *mobile* dengan berbagai jenis latihan didalamnya. Salah satu jenis latihannya disebut “You Speak, then I Speak”, dimana pada layar akan ditampilkan kalimat yang diperlukan siswa untuk diulang dan direkam. Kemudian file rekaman suara mereka akan di-sharing dengan teman sekelas. Kegiatan ini memungkinkan untuk mendengarkan beragam pengucapan siswa yang berbeda.

Dari kegiatan penelitian tersebut kemudian ditemukan data bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap kegiatan pembelajaran dan lebih termotivasi untuk berlatih keterampilan bahasa Inggris ketika menggunakan sistem *mobile learning*.

Penelitian yang relevan ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Wu-Yuin Hwang, Timothy K. Shih, Zhao-Heng Ma, Rustam Shadiev & Shu-Yu Chen (2015) dengan judul *Evaluating listening and speaking skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts*. Subyek dari penelitian ini adalah sebuah kelas di SMA khusus putri yang terdiri dari 40 siswa dan dipilih

secara acak. Peserta dibagi menjadi dua kelompok yaitu 20 siswa untuk kelas kontrol dan 20 lainnya untuk kelas eksperimen.

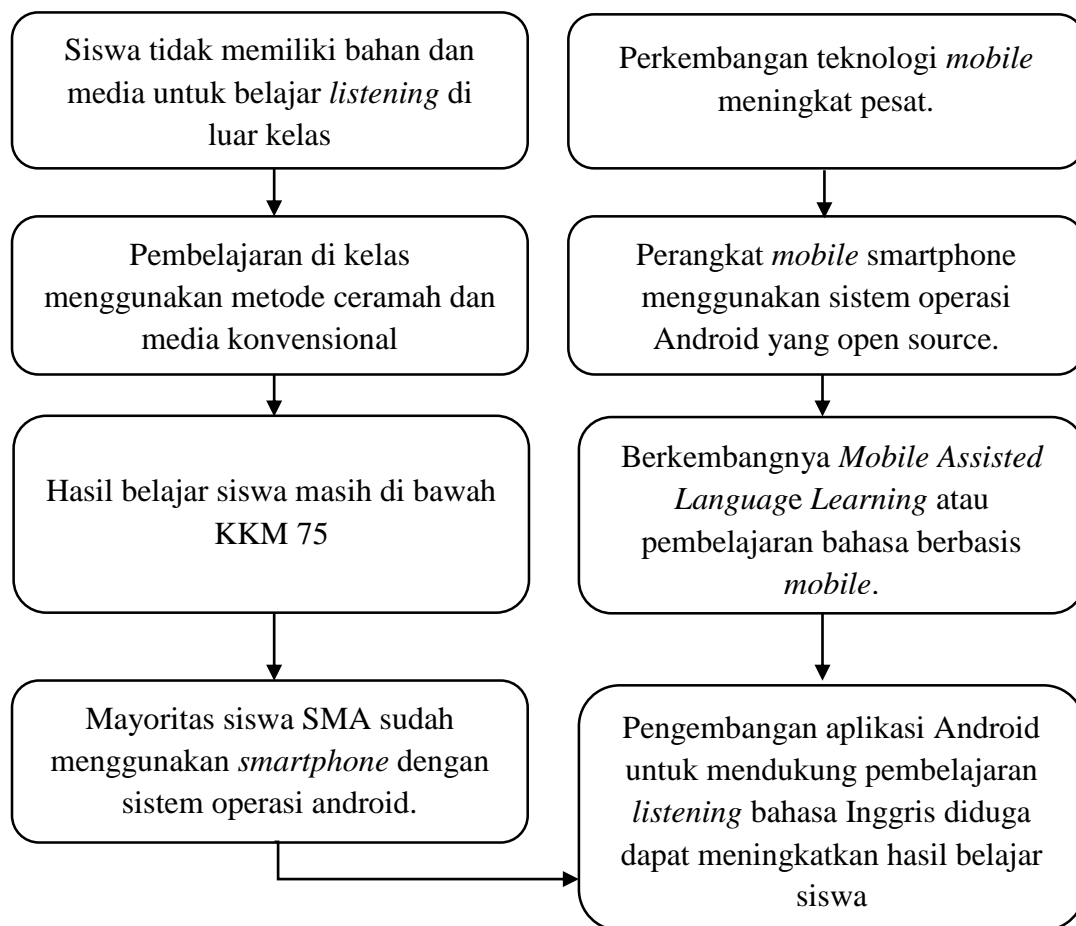
Pada penelitian ini, instruktur yang sama memberikan konten pembelajaran yang sama pada kedua kelompok. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, sebagai evaluasi kedua kelompok mengaplikasikan apa yang mereka pelajari selama kelas, tetapi digunakan metode yang berbeda: kelompok kontrol menggunakan metode kertas dan pena, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan sistem *mobile* yang berupa game dengan platform android.

Kesimpulan dari referensi penelitian ketiga adalah kegiatan pembelajaran berbasis game dapat memfasilitasi kegiatan *listening* dan *speaking* siswa. Sebagian besar siswa memiliki persepsi positif terhadap kegiatan pembelajaran yang didukung oleh sistem *mobile*.

Penelitian diatas dianggap relevan oleh peneliti karena ketiganya melakukan penelitian untuk melihat efektivitas penggunaan perangkat *mobile* dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Lebih lanjut, berpijak pada penelitian terdahulu peneliti ingin mengembangkan aplikasi android yang digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas XI SMA. Aplikasi ini bukan hanya digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar saja, tetapi juga terdapat latihan-latihan untuk meningkatkan ketrampilan *listening* dengan level-level yang berbeda dan materi pembelajaran juga tersedia disana.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2011 : 60) mengemukakan bahwa ‘Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

Dari bagan kerangka berpikir yang telah dapat diketahui permasalahan dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris di lapangan adalah siswa tidak memiliki bahan dan media untuk belajar *listening* di luar kelas dan pembelajaran di kelas sendiri masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar *listening* bahasa Inggris yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa dengan nilai di bawah KKM 75.

Di sisi lain perkembangan teknologi *mobile* meningkat pesat dan telah banyak perangkat *mobile* *smartphone* menggunakan sistem operasi Android yang *open source*. Mayoritas siswa SMA pun sudah menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi android. Perkembangan teknologi tersebut kini bisa diarahkan sebagai sarana dalam proses pembelajaran yang disebut *mobile learning* atau *m-learning*. Siswa dapat menggunakan gadget yang mereka memiliki seperti ponsel dan tablet sebagai perangkat pembelajaran yang membuat *m-learning* menjadi solusi baru dalam perkembangan dunia pendidikan.

Bertolak dari hal di atas peneliti ingin mengembangkan aplikasi berbasis android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Pada akhirnya diharapkan siswa dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik dan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar *listening* bahasa Inggris.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sukardi (2012: 42), hipotesis penelitian mempunyai fungsi untuk memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau *research question*.

Hal itu senada dengan Margono (2005: 67) yang menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi kebenarannya

Dari kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya maka hipotesis yang dapat diambil adalah pengembangan aplikasi android yang diterapkan dalam pembelajaran kelas XI SMA dapat meningkat hasil belajar *listening* bahasa Inggris siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan yang secara sistematis, direncanakan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan berguna bagi masyarakat, maupun bagi peneliti itu sendiri (Sukardi: 2008). Pada BAB III akan dibahas tentang tiga komponen utama metode penelitian pengembangan yaitu model pengembangan aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

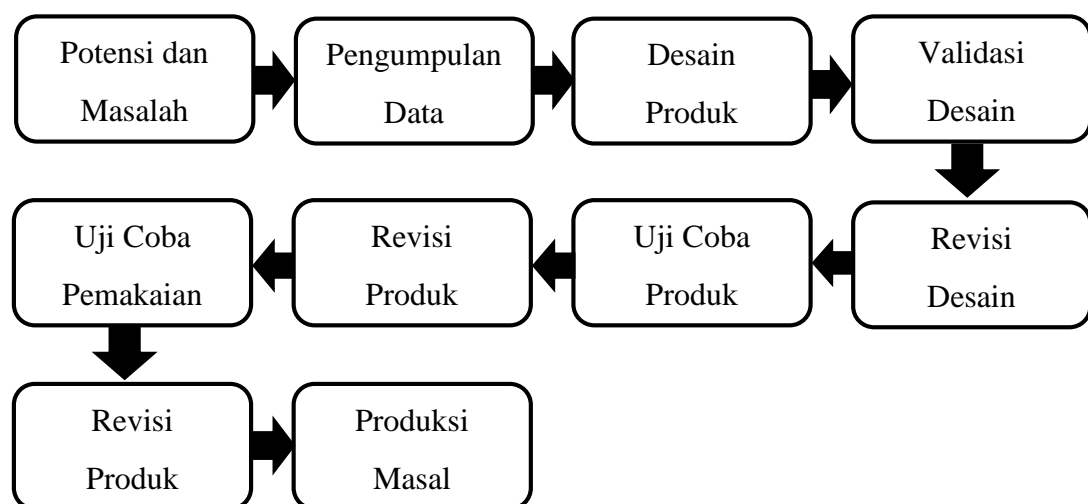
3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan atau desain penelitian merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian yang telah di bahas pada BAB I, metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Metode R&D merupakan penelitian yang secara sengaja, sistematis diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Putra, 2012: 67).

Sementara menurut Sugiyono (2009: 297) “penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Dari pendapat tersebut dapat

disimpulkan bahwa penelitian pengembangan bukan merupakan penelitian yang dilaksanakan untuk menghasilkan teori melainkan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk merancang bangun aplikasi android yang layak dan handal untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris.

Pelaksanaan penelitian metode R&D yang penulis gunakan mengacu pada prosedur yang dikembangkan oleh Sugiyono dengan tahapan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.1. Langkah-langkah Penelitian Metode Research and Development (R & D) menurut Sugiyono (2009)

3.2 Prosedur Pengembangan

Mengacu pada model pengembangan oleh Sugiyono (2009) dari 10 langkah pelaksanaan penelitian metode R&D, peneliti mengambil tujuh langkah dalam

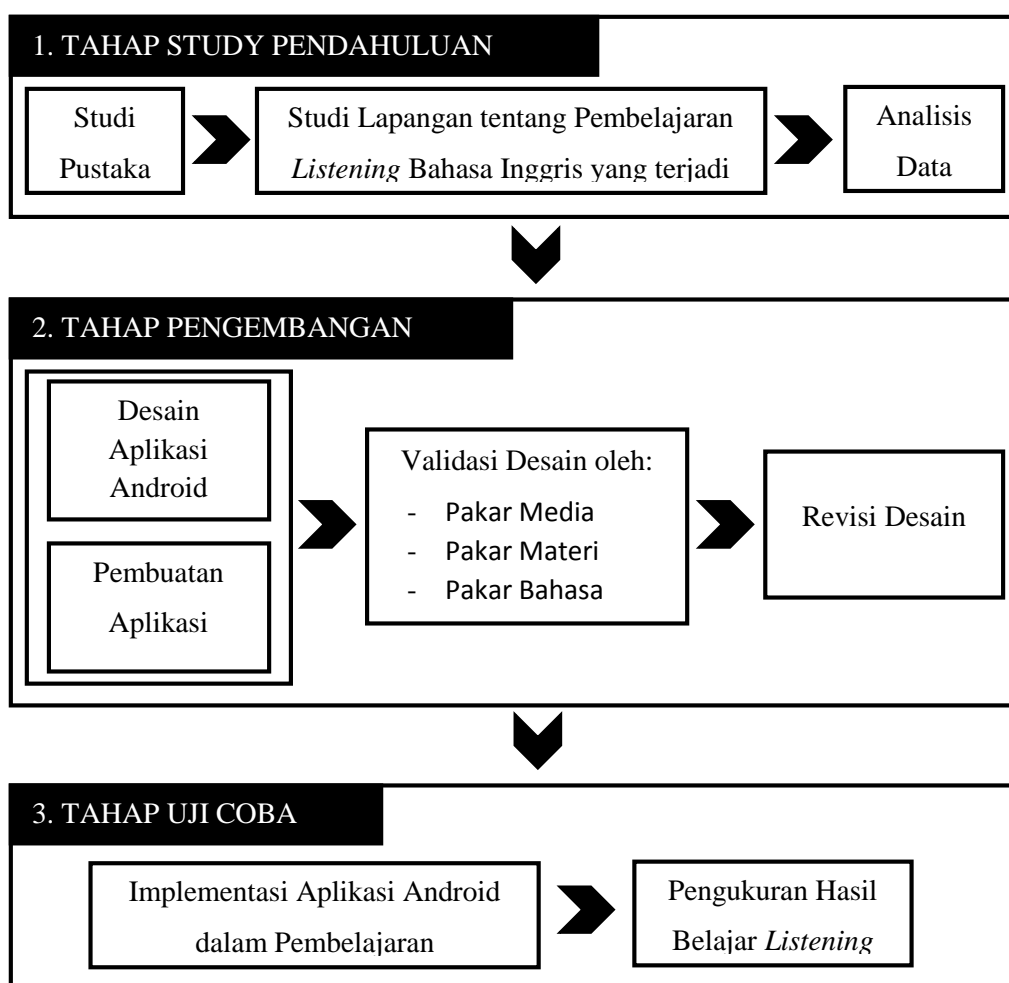
proses ini. Hal ini dilakukan dengan beberapa pertimbangan menyesuaikan pada karakteristik, keterbatasan waktu, tenaga serta biaya.

Penjabaran langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah—pada langkah ini dilakukan kajian pustaka, analisis terhadap proses pembelajaran *listening* bahasa Inggris yang ada di lapangan, identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
2. Pengumpulan data—pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, angket dan dokumentasi untuk mendapatkan data-data yang tepat dan sesuai untuk diolah dalam penelitian, terutama sebagai bahan untuk merancang dan membangun produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada.
3. Desain produk—desain produk merupakan hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, pada penelitian ini hasil akhir berupa aplikasi android,
4. Validasi desain—validasi dilakukan untuk menilai desain atau rancangan produk, proses ini meliputi pelaksanaan uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa,
5. Revisi desain—revisi desain dilakukan setelah diketahui kelemahannya atau bila disarankan oleh validator,
6. Uji coba produk—uji coba produk dilakukan pada subjek uji coba untuk mengimplemantasikan aplikasi dan mengetahui pengaruhnya dalam kegiatan pembelajaran.

7. Revisi produk—apabila hasil pada uji coba produk tersebut masih ditemukan hal-hal yang perlu diperbaiki, maka dilakukan revisi dilanjutkan perbaikan seperlunya.

Selanjutnya langkah-langkah tersebut dikelompokkan menjadi tiga tahap kegiatan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.2. Tahap Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran *Listening* Bahasa Inggris

3.2.1 Tahap Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan juga merupakan analisis kebutuhan. Kaufman dan English (1979) dalam Arikunto dan Jabar (2009: 72) mendefinikan analisis kebutuhan sebagai suatu proses formal untuk menentukan jarak atau kesenjangan antara keluaran dan dampak yang nyata dengan keluaran dan dampak yang diinginkan. Kemudian menempatkan deretan kesenjangan ini dalam skala prioritas lalu memilih hal paling penting untuk diselesaikan masalahnya. Dalam melakukan analisis kebutuhan hendaknya dimulai dari kilen, yaitu peserta didik, baru kemudian yang terkait dengannya, yaitu masyarakat dan pendidik.

Pada tahap ini ada dua hal yang dilakukan, yaitu studi pustaka dan studi lapangan. Pada studi pustaka dilakukan *review* dari jurnal-jurnal yang terkait dengan penelitian untuk menemukan konsep atau landasan teoritis, menilai hasil penelitian sejenis, dan menentukan pilihan metode penelitian yang paling tepat untuk mengembangkan produk.

Sementara itu, studi lapangan dilakukan untuk menilai kebutuhan-kebutuhan di lapangan terhadap produk yang dikembangkan. Studi lapangan dilakukan dengan wawancara atau *interview* langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas XI di SMA Negeri Banyumas. *Interview* merupakan alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula (Margono, 2005: 165).

Informasi yang diperoleh antara lain, data tentang kesenjangan antara minat siswa terhadap pembelajaran *listening* bahasa Inggris dengan media pembelajaran yang masih konvensional. Analisis kebutuhan ini diperlukan untuk mengetahui

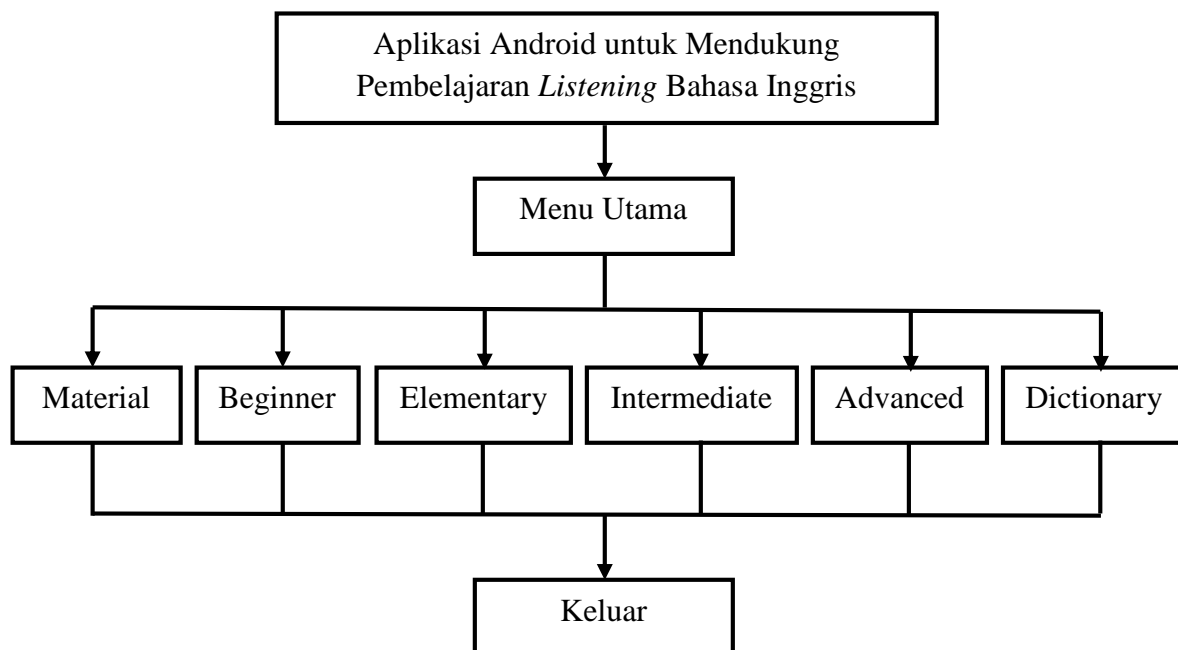
apakah produk dihasilkan benar-benar penting dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris.

3.2.2 Tahap Pengembangan

3.2.2.1 Desain Produk

Tahap pengembangan dimulai dengan membuat desain produk yang berupa aplikasi android. Desain ini disesuaikan dengan kompetensi dasar yang berlaku dalam kurikulum dan silabus. Materi *listening* yang fokus dikembangkan oleh peneliti adalah tentang teks *report*.

Sugiyono (2009: 301) menyatakan, “Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya”. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti membuat diagram pohon dari produk yang akan dibuat sebagai berikut:



Gambar 3.3. Struktur Navigasi Produk

3.2.2.1.1 Konsep Produk

Aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Aplikasi yang ditujukan bagi siswa-siswi kelas XI SMA ini dalam penggunaannya, memiliki durasi waktu yang tak terbatas. Ekstensi gambar yang digunakan adalah .png dan .jpg, digunakan untuk tombol, *background*, penjelasan materi dan soal dalam aplikasi. Untuk ekstensi audio menggunakan format .mp3 untuk soal-soal *listening* bahasa Inggris dan *sound effect* tombol.

Di dalam aplikasi terdapat empat tipe soal dengan level yang berbeda. Pertama, yaitu level *Beginner*, tipe soal yang terdapat dalam level ini adalah *picture identification* atau tebak gambar. Di sini user akan diperdengarkan audio listening dan diminta memilih gambar manakah yang sesuai dengan deskripsi audio tersebut. Wilson (2008: 15) berpendapat bahwa terkait dengan ingatan, terdapat proses untuk mengaktifkan kemampuan awal siswa dan membantu mengurangi kelebihan beban ingatan saat siswa dalam pembelajaran *listening*. Wilson mendeskripsikan hal tersebut dengan proses aktivasi *schemata*. Salah satu latihan yang paling umum dilaksanakan untuk proses ini adalah *showing picture* atau menunjukkan gambar.

Level selanjutnya adalah Elementary dengan tipe soal *gap-fill*. Menurut Wilson (2008: 70), *gap-fill exercise* merupakan kegiatan latihan listening dimana siswa membaca transkrip yang didalamnya terdapat kata atau frasa yang hilang. Tugas mereka adalah untuk mengisi kesenjangan kata tersebut. Kegiatan ini efektif dilakukan jika guru ingin siswa berlatih mendengarkan secara detail atau intensif.

Level Intermediate memuat tipe soal *True and false* atau yang disebut *truth and lie* Wilson (2008: 87). Pada level ini siswa akan diperdengarkan audio *listening* dan menentukan apakah statement yang tertera dalam soal benar atau salah sesuai dengan audio *listening* yang diperdengarkan. Kegiatan ini bertujuan untuk membuat siswa berfokus pada makna dari teks dan kemudian mengevaluasi apa yang mereka dengar terkait dengan segala sesuatu yang diucapkan oleh narator.

Level terakhir adalah level *Advanced*. Dalam level ini pengguna akan diperdengarkan paragraf *text report* dan diminta menangkap jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada halaman tersebut. Terdapat gambar yang dimaksudkan untuk membantu pengguna memahami tema dari teks yang sedang diperdengarkan. Hal ini sesuai dengan Wilson (2008: 66) yang berpendapat bahwa gambar dapat digunakan untuk membantu siswa mengenali tema pelajaran. Para siswa dapat melihat gambar dan memprediksi topik atau isi dari teks yang mereka dengarkan.

Sementara itu, secara singkat interaktivitas dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tombol "*start*" untuk memulai aplikasi
- 2) Tombol "*instruction*" untuk melihat instruksi/petunjuk penggunaan aplikasi
- 3) Tombol pilihan submenu pada menu utama
- 4) Tombol panah untuk kembali dan menuju halaman selanjutnya
- 5) Tombol "*home*" untuk kembali ke menu utama
- 6) Tombol "*refresh*" untuk mengulang soal
- 7) Tombol "*play*" untuk memainkan audio *listening*
- 8) Tombol "*exit*" untuk keluar dari aplikasi

Terdapat beberapa software yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi “*English Listening*” yaitu:

1. Corel Draw X6

Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor dan memiliki kegunaan untuk mengolah gambar. Dalam proses pembuatan aplikasi “*Smarty Way*”, Corel Draw X6 digunakan untuk membuat background halaman dan tombol-tombol aplikasi.



Gambar 3.4. Corel Draw X6

2. Adobe Air

Adobe Air adalah aplikasi yang berguna untuk memutar flash pada perangkat teknologi digital macam desktop, laptop ataupun mobile.



Gambar 3.5. Adobe Air

3. Adobe Media Encoder CS6

Pada proses pembuatan aplikasi “*Smarty Way*”, *software* Adobe Media Encoder CS6 ini digunakan untuk mengkonversi ukuran *file .mp3 listening* yang terlalu besar sehingga nantinya dapat di-*import* ke dalam Adobe Flash CS6.



Gambar 3.6. Adobe Media Encoder CS6

4. Adobe Flash Professional CS6

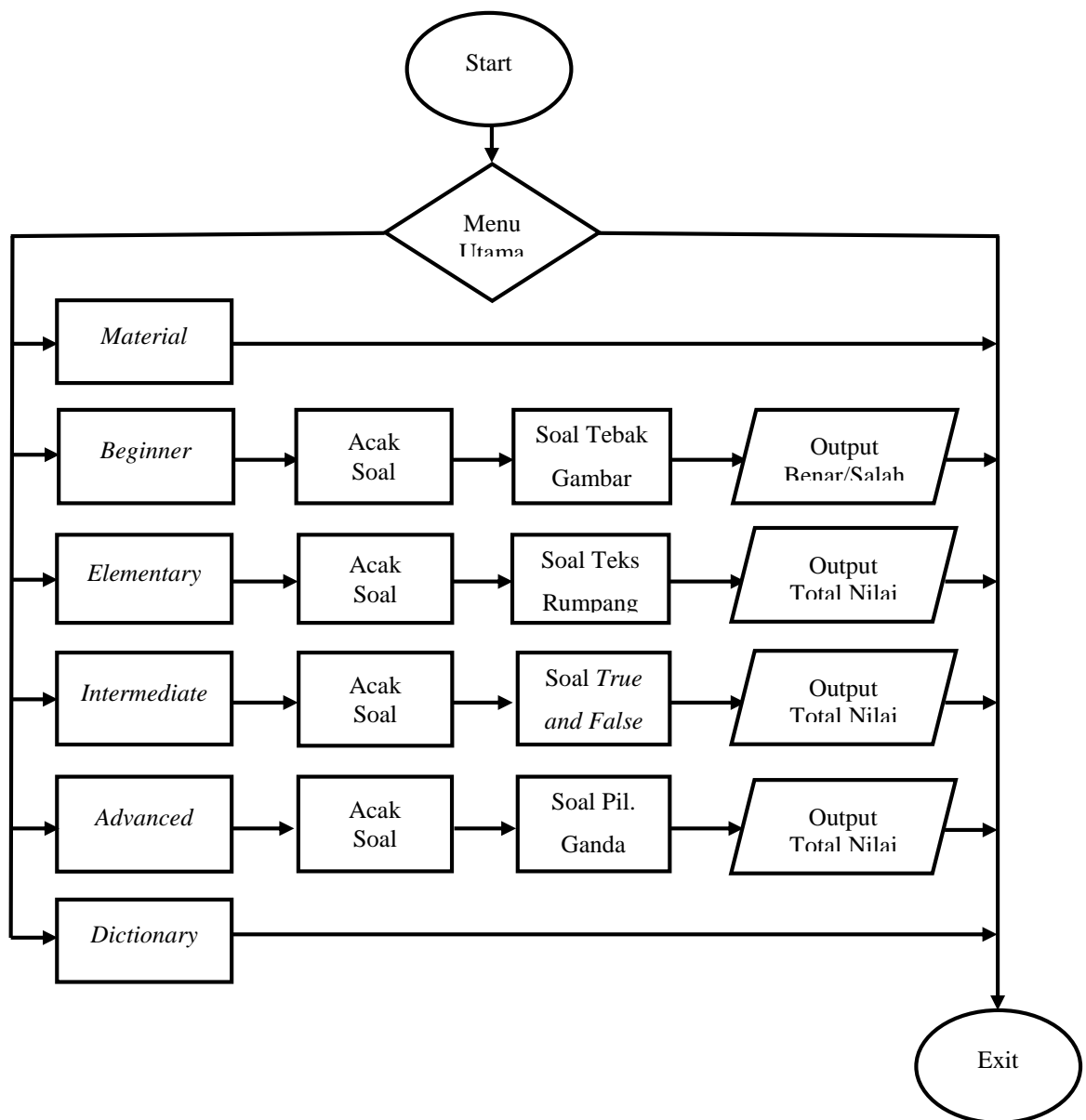
Adobe Flash Professional Cs6 merupakan salah satu program yang menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash Professional Cs6 adalah *software* utama yang digunakan untuk membuat aplikasi “*Smarty Way*”.



Gambar 3.7. Adobe Flash CS6

3.2.2.1.2 Flowchart Produk

Flowchart merupakan bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Berikut digambarkan urutan proses dalam flowchart aplikasi “*Smarty Way*”



Gambar 3.8. Flowchart Aplikasi “*Smarty Way*”

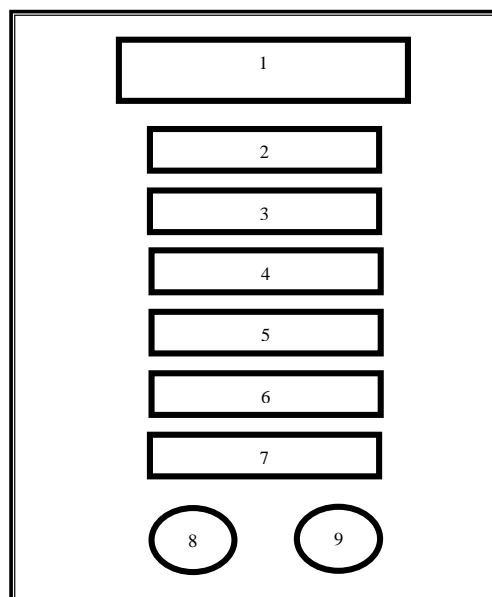
3.2.2.1.3 Rancangan Produk

Perancangan tampilan layar ini bertujuan untuk memberikan *interface* tentang desain program yang akan dibuat. Tujuan dari perancangan antarmuka pengguna adalah merancang *interface* yang efektif untuk produk yang dibuat. Pengguna sering menilai sebuah aplikasi dari *user interface*-nya. Jika desain *user interface*-nya yang buruk, maka itu sering jadi alasan pengguna enggan menggunakan aplikasi.

Dibawah ini terdapat desain *template* pada tampilan aplikasi yang akan dibuat oleh penulis.

1. Tampilan Halaman Pembuka (Cover Aplikasi)

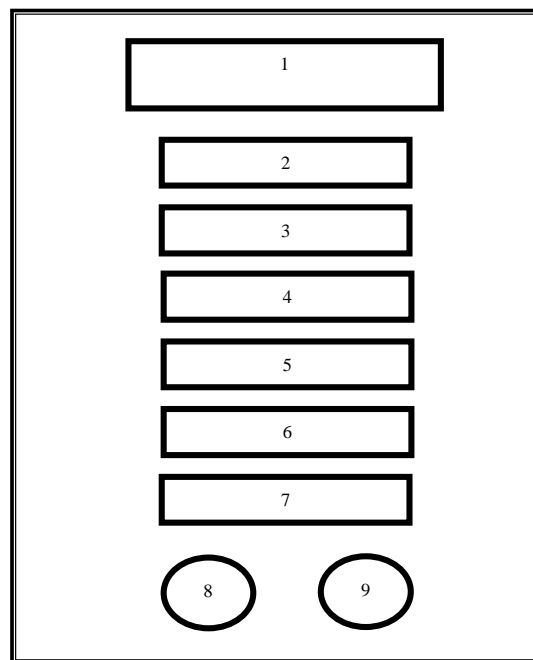
Halaman menu pembuka atau cover aplikasi terdiri dari (1) judul aplikasi dan dua buah tombol yaitu (2) yang merupakan tombol untuk memulai penggunaan aplikasi dan tombol (3) untuk masuk pada halaman petunjuk.



Gambar 3.9. Rancangan Halaman Pembuka

2. Tampilan Menu Utama

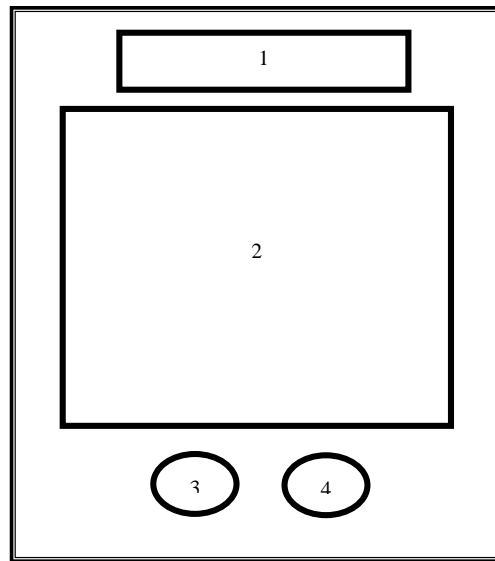
Halaman menu menampilkan daftar menu utama yang terdiri dari 6 menu, untuk keterangan nomor (1) Judul halaman menu “Menu”, nomor (2) hingga (7) merupakan daftar menu, sementara nomor (8) dan (9) merupakan tombol kembali ke halaman cover dan keluar dari aplikasi.



Gambar 3.10. Rancangan Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Halaman Instruction

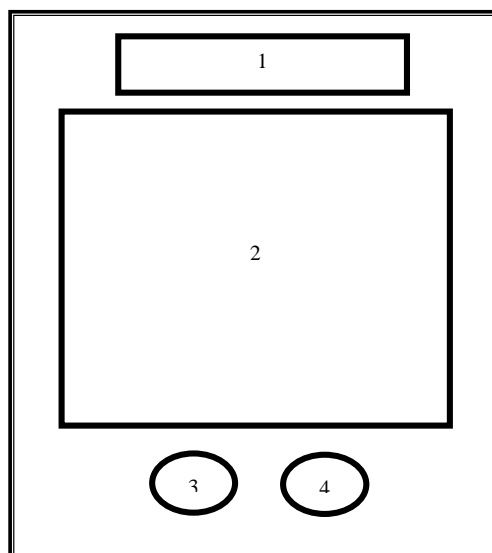
Tampilan halaman awal menu *Instruction* menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi. Nomor (1) merupakan judul “*Instruction*”, nomor (2) adalah area Petunjuk penggunaan aplikasi, sementara nomor (3) dan (4) merupakan tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya.



Gambar 3.11. Rancangan Tampilan Halaman Instruction

4. Tampilan Menu Material

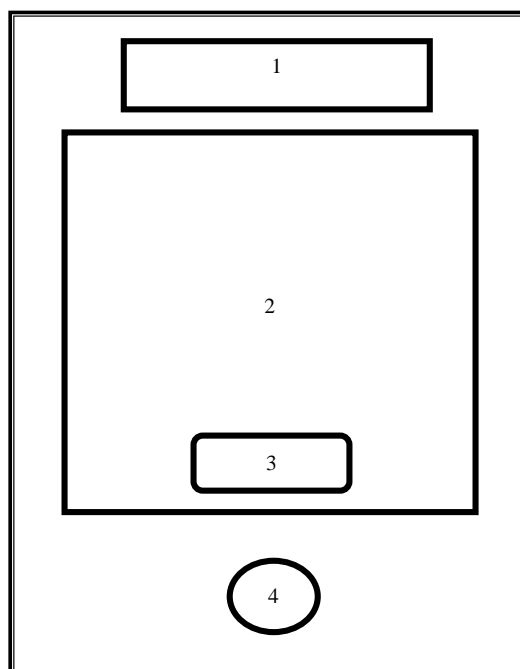
Tampilan halaman menu *Material* berisi materi tentang teks report tidak jauh berbeda dengan tampilan *instruction*. Nomor (1) merupakan judul “*Text Report*”, nomor (2) adalah area yang berisi materi, sementara nomor (3) dan (4) merupakan tombol *home* dan tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya.



Gambar 3.12. Rancangan Tampilan Menu Material

5. Tampilan Halaman Petunjuk pada Setiap Level

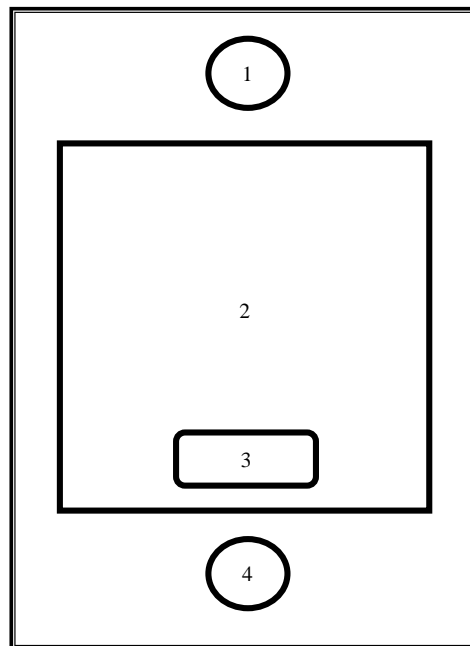
Pada tampilan halaman ini nomor (1) merupakan judul jenis soal latihan, area nomor (2) berisi petunjuk mengerjakan soal latihan, nomor (3) merupakan tombol *start* yang digunakan untuk mulai mengerjakan soal, dan nomor (4) merupakan tombol untuk kembali ke menu utama.



Gambar 3.13. Rancangan Halaman Petunjuk pada Setiap Level

6. Tampilan Halaman Soal Latihan Level Beginner

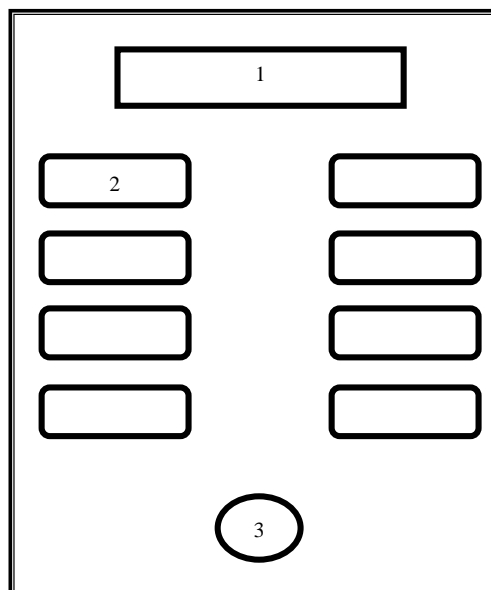
Pada setiap tampilan halaman soal latihan, nomor (1) selalu merupakan tombol *play* yang digunakan untuk memutar audio *listening*. Area nomor (2) merupakan soal. Untuk level *Beginner* tidak terdapat tombol *submit* yang pada level *Elementary* dan *Intermediate* merupakan nomor (3), nomor (4) adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke menu utama.



Gambar 3.14. Rancangan Soal Latihan Level Beginner

7. Tampilan Menu Dictionary

Tampilan menu *Dictionary* terdiri dari nomor (1) sebagai judul, nomor (2) yang merupakan tombol untuk pemilihan abjad dalam kamus dan tombol nomor (3) untuk kembali ke menu utama.



Gambar 3.15. Rancangan Menu Dictionary

3.2.2.2 Validasi Desain

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya (Sugiyono, 2009: 302).

Pada proses validasi digunakan angket untuk mengumpulkan data. Sebelum membuat instrumen angket, terlebih dahulu disusun kisi-kisinya. Yang dimaksud dengan kisi-kisi dalam rangkaian proses penyusunan instrumen adalah semacam tabel kolom baris yang memberikan gambaran tentang kaitan antara objek sasaran evaluasi, instrumen, dan nomor-nomor butir dalam instrumen (Arikunto dan Jabar, 2009: 98).

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
A	Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
B	Kualitas Teknis	7, 8, 9, 10, 11	5
C	Audio	12, 13, 14,	3
Total			14

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
A	Penyajian Materi	1, 2, 3, 4, 5	5
B	Pembelajaran	6, 7, 8	3
C	Evaluasi	9, 10, 11	3
Total			11

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
A	Lisan	1, 2, 3, 4, 5	5
B	Tata Bahasa	6, 7, 8, 9	4
Total			9

Angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana jawaban sudah tersedia sehingga responden tinggal memilih dan menggunakan model skala Likert. Skala likert menurut Sugiyono (2009: 93) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Penilaian yang diberikan pada setiap indikator dengan cara membubuhkan tanda cek (\checkmark) pada rentangan jawaban angka-angka yang dianggap tepat. Rentangan tersebut adalah:

4 = Sangat Setuju / Sangat Baik / Sangat Cukup

3 = Setuju / Baik / Cukup

2 = Tidak Setuju / Tidak Baik / Tidak Cukup

1 = Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Cukup

Hasil angket kemudian dianalisis dengan menghitung persentase nilai yang diperoleh dari masing-masing indikator, yaitu jumlah nilai tiap indikator dibagi dengan jumlah maksimum dan dikalikan 100% sebagaimana dikemukakan Hariyadi (2009) dalam Susanto (2009: 75) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase

f = frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh

N = Number of cases atau skor maksimal

Selanjutnya, presentase yang telah diketahui dirujuk pada kategori penilaian sebagai berikut:

76 – 100% = layak

51 – 75% = cukup layak

26 – 50% = kurang layak

0 – 25% = tidak layak

3.2.2.2.1 Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen dari Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang yaitu: Dr. Hari Wibawanto, MT sebagai ahli media 1, Dr. I Made Sudana, M.Pd sebagai ahli media 2 dan Drs. Said Sunardiyo, MT sebagai ahli media 3.

Validasi dilakukan pada tanggal 15 dan 21 April 2015. Dari proses validasi ahli media, peneliti mendapat masukan untuk perbaikan interface aplikasi android yang kurang tepat, serta pemilihan font dan warna yang kurang sesuai.

Tabel 3.4 Hasil Penilaian Ahli Media

Kriteria	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Ahli Media 3
Butir 1	4	4	4
Butir 2	3	3	4
Butir 3	2	4	4

Butir 4	2	4	4
Butir 5	2	3	4
Butir 6	3	4	4
Butir 7	3	4	3
Butir 8	4	4	3
Butir 9	3	4	3
Butir 10	2	4	3
Butir 11	3	4	3
Butir 12	3	4	4
Butir 13	3	4	4

Berdasarkan data tersebut maka presentase penilaian ahli media yang meliputi aspek kualitas tampilan, kualitas teknis, dan audio adalah 85,89% yang dapat dikategorikan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris.

3.2.2.2.2 Validasi Ahli Materi

Ahli materi adalah guru mata pelajaran bahasa Inggris SMA Negeri Banyumas yaitu Teguh Suradi sebagai ahli materi 1 dan Krisnawati sebagai ahli materi 2.

Validasi dilakukan pada tanggal 11 Mei 2015. Dari proses validasi ahli bahasa, peneliti mendapat masukan untuk menggunakan bahasa Inggris pada penjelasan materi, serta jika peneliti ingin untuk mengembangkan aplikasi lebih lanjut di kemudian hari disarankan menambahkan video agar lebih menarik.

Tabel 3.5 Hasil Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
Butir 1	4	4
Butir 2	4	4
Butir 3	4	4
Butir 4	3	3
Butir 5	4	4
Butir 6	4	4
Butir 7	4	4
Butir 8	4	4
Butir 9	4	4
Butir 10	4	2
Butir 11	4	2

Berdasarkan data tersebut maka presentase penilaian ahli materi yang meliputi aspek penyajian materi, pembelajaran, dan evaluasi adalah 93% yang dapat dikategorikan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris.

3.2.2.2.3 Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang memvalidasi desain dalam penelitian ini adalah dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Semarang yaitu Yuliati, S.Pd, M.Pd, M.Ed sebagai ahli bahasa 1 dan Prayudias Margawati, S.Pd, M.Hum sebagai ahli bahasa 2.

Validasi dilakukan pada tanggal 24 dan 29 April 2015. Dari proses validasi ahli bahasa, peneliti mendapat masukan untuk menggunakan bahasa Inggris pada keseluruhan aplikasi. Selain itu, untuk penelitian lebih lanjut validator juga

menyarankan agar aplikasi ini dikembangkan untuk semua materi pokok pada pembelajaran *listening*.

Tabel 3.6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Kriteria	Ahli Bahasa 1	Ahli Bahasa 2
Butir 1	4	3
Butir 2	4	4
Butir 3	4	4
Butir 4	4	3
Butir 5	4	4
Butir 6	4	4
Butir 7	3	4
Butir 8	4	4
Butir 9	4	4

Berdasarkan data tersebut maka presentase penilaian ahli bahasa yang meliputi aspek lisan dan tata bahasa adalah 95% yang dapat dikategorikan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris.

3.2.2.3 Revisi Desain

Proses revisi dari evaluasi para ahli dilakukan secara langsung berdasarkan kritik, saran dan masukan yang diberikan. Proses ini dilakukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan yang ada tanpa menunggu semua ahli selesai melakukan penilaian.

Dari penilaian para ahli, serta masukan yang didapat, peneliti melakukan revisi pada aspek kualitas tampilan media, aspek tata bahasa dan aspek evaluasi materi.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang, dimana data tersebut dapat digunakan untuk melihat tingkat kelayakan aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Selain itu uji coba produk juga merupakan salah satu syarat dalam penelitian pengembangan yang harus dilaksanakan agar peneliti dapat menyimpulkan apakah produk yang dihasilkan benar-benar bermutu, tepat guna dan tepat sasaran.

Terdapat 5 bagian dalam uji coba produk, yaitu : (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini desain uji coba dilakukan dengan metode eksperimen *One-Shot Case Study*. Dalam Sugiyono (2009: 74), paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut:

X O

X = Perlakuan

O = Observasi

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen dengan desain *One Shot Case Study* adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran

Pada langkah ini, peneliti memberi perlakuan kepada siswa kelas eksperimen berupa penggunaan aplikasi android untuk mendukung pembelajaran

listening bahasa Inggris. Pada pelaksanaannya, setelah guru menjelaskan materi pembelajaran *text report*, siswa diminta untuk menginstall aplikasi android pada smartphone masing-masing. Setelah berhasil diinstall, mereka berpasangan dengan teman sekelasnya untuk mulai belajar *listening* dan diminta untuk mengisi lembar penilaian percobaan untuk melihat hasil dari penggunaan aplikasi android.

2. Pengukuran hasil belajar listening

Pengukuran hasil belajar listening dilakukan setelah langkah pertama selesai. Tujuan dilaksanakannya pengukuran hasil belajar ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen.

Bentuk tes berupa soal *listening* dengan materi *text report*, yang terdiri atas pilihan ganda sejumlah 20 nomor dan dikerjakan secara mandiri dalam waktu 20 menit. Setiap nomor soal mempunyai skor 5 sehingga skor maksimal yang bisa diperoleh siswa adalah 100.

3. Membandingkan nilai hasil belajar dengan ulangan harian

Nilai hasil belajar listening menggunakan aplikasi android kemudian dibandingkan dengan nilai ulangan harian listening menggunakan media pembelajaran konvensional. Selanjutnya nilai tersebut digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan menggunakan analisis perbandingan satu variabel bebas yaitu Uji t atau t_{tes} .

Sementara itu, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dianalisis dengan menggunakan gain score ternormalisasi. Sampel dapat dikatakan

mengalami peningkatan yang signifikan apabila n-Gain yang diperoleh mencapai minimal kategori sedang.

4. Memberikan angket respon siswa

Angket respon siswa diberikan kepada masing-masing siswa setelah selesai melakukan uji coba. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap penggunaan aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Terdapat empat aspek yang digunakan untuk menilai minat siswa yaitu aspek perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan keterlibatan siswa. Angket yang digunakan berupa angket tertutup dimana jawaban sudah tersedia sehingga responden tinggal memilih dan menggunakan model skala Likert dengan rentang jawab 1-4.

3.3.2 Subyek Uji Coba

3.3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Banyumas yang beralamat di Jl. Pramuka No: 13 Kecamatan Banyumas.

Waktu penelitian sendiri dimulai sejak tanggal 29 April hingga 13 Mei 2015.

3.3.2.2 Populasi

Sukardi (2008: 53) mengemukakan mengenai populasi yaitu: “Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target

kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian”. Sementara menurut Arikunto (2010: 173), populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian”.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan keseluruhan subyek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat tertentu terkait dengan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI di SMA Negeri Banyumas yang terdiri dari 10 kelas dengan 290 siswa.

Tabel 3.7 Populasi Siswa Kelas XI SMA Negeri Banyumas

KELAS	JUMLAH	KELAS	JUMLAH
XI IPA 1	36	XI IPA 6	24
XI IPA 2	36	XI IPS 1	32
XI IPA 3	38	XI IPS 2	22
XI IPA 4	37	XI IPS 3	21
XI IPA 5	24	XI IPS 4	20

3.3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Margono (2005: 128) menyatakan bahwa: “Pemilihan kelompok subjek dalam *purposive sampling*, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian.” Teknik pengambilan data sampel ini biasanya didasarkan oleh pertimbangan

tertentu, misalnya keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh (Arikunto, 2010).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti mengambil sampel aras dasar pengamatan di lapangan terhadap siswa yang dinilai cukup baik dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Siswa tersebut dianggap memenuhi kriteria karena mendapatkan nilai terbaik di kelasnya dari hasil evaluasi pembelajaran *listening*.

Untuk menentukan besarnya ukuran sampel digunakan formula empiris oleh (Isaac dan Michael, dalam Sukardi 2008: 55) dan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$S = \frac{X^2 \cdot N \cdot P(1 - P)}{d^2(N - 1) + X^2 P(1 - P)}$$

Keterangan:

S = jumlah sampel

N = jumlah populasi akses

P = proporsi populasi, P = 0,5

d = derajat ketepatan, d = 0,05

X^2 = nilai tabel chi square untuk satu derajat kebebasan. $X^2 = 2,417$ tingkat kepercayaan 88%

Dengan formula empiris Isac dan Michael tersebut dengan populasi 290 siswa dan taraf kesalahan 12% didapatkan hasil sampel sejumlah 37 siswa.

3.3.2.4 Sampel

Sampel dalam suatu penelitian merupakan bagian dari populasi. Seperti diungkapkan oleh Sugiyono (2009:81), "Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut." Dalam pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga akan didapat sampel yang benar-benar mampu merepresentasikan keadaan populasi sesungguhnya. Sampel dari penelitian ini berjumlah 37 siswa.

Tabel 3.8 Jumlah Total Sampel Penelitian

KELAS	POPULASI	SAMPEL
XI IPA 1	36	$(36/290 \times 37) = 4$
XI IPA 2	36	$(36/290 \times 37) = 4$
XI IPA 3	38	$(38/290 \times 37) = 5$
XI IPA 4	37	$(37/290 \times 37) = 5$
XI IPA 5	24	$(24/290 \times 37) = 3$
XI IPA 6	24	$(24/290 \times 37) = 3$
XI IPS 1	32	$(32/290 \times 37) = 4$
XI IPS 2	22	$(22/290 \times 37) = 3$
XI IPS 3	21	$(21/290 \times 37) = 3$
XI IPS 4	20	$(20/290 \times 37) = 3$
TOTAL SAMPEL		37 siswa

3.3.3 Jenis Data

Pengertian data menurut Ahmad Tanzeh (2009, 53), data merupakan unit informasi yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis dan relevan dengan problem tertentu.

Data dalam penelitian ini berupa data interval. Menurut Sugiyono (2009: 24) data interval adalah data yang jaraknya sama, tetapi tidak mempunyai nilai nol absolut (mutlak).

Bertolak dari pengukuran hasil belajar kompetensi dasar listening dengan sistem skoring dan angket yang digunakan untuk mengetahui minat siswa, maka dalam penelitian ini jenis data berupa data interval.

3.3.4 Instrumen Pengumpul Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 265) “Instrumen pengumpul data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen merupakan suatu alat yang digunakan dalam pengambilan data. Perlu dilakukan pemilihan instrumen yang tepat sehingga data yang dikumpulkan untuk penelitian ini dapat dengan mudah diolah dan memunculkan hasil akhir yang baik.

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu angket dan tes.

3.3.4.1 Angket

Angket atau yang sering disebut juga dengan kuesioner menurut Margono (2005: 167) adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden.

Sedangkan Arikunto (2010:194) berpendapat bahwa “Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui”.

Dalam pengumpulan data, angket digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap penggunaan aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Minat Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
A	Perasaan Senang	1, 2, 3	3
B	Ketertarikan Siswa	4, 5, 6, 7	4
C	Perhatian	8, 9, 10	3
D	Keterlibatan Siswa	11, 12, 13, 14, 15	5
Total			15

3.3.4.2 Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lainnya yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah digunakannya aplikasi android.

Bentuk tes berupa soal *listening* dengan materi tentang *factual text report*, terdiri atas pilihan ganda sejumlah 20 nomor dan dikerjakan dalam waktu 20 menit. Instrumen soal disusun dan dikembangkan dengan menggunakan soal-soal ujian nasional (UN), soal latihan ujian nasional, dan soal dari website di internet.

Sebelum di gunakan untuk uji coba pada siswa, butir-butir soal terlebih dahulu divalidasi oleh seorang ahli materi dan ahli bahasa. Ahli materi adalah guru mata pelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri Banyumas yaitu Teguh Suradi, S.Pd, sementara ahli bahasa adalah Yuliati, S.Pd, M.Pd, M.Ed, dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Unnes.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009: 147) pengertian analisis data sebagai berikut: “Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.”

Uji hipotesis dilaksanakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Sebelum hipotesis penelitian diuji terlebih dahulu data diuji normalitasnya dengan Uji Kolmogorov-Smirnov. Uji hipotesis dilakukan dengan analisis perbandingan satu variabel bebas dikenal dengan Uji t atau t_{tes} . Tujuan Uji t adalah untuk mengetahui perbedaan variabel yang dihipotesiskan (Riduwan dan Sunarto, 2010: 116).

Sementara itu, peningkatan hasil belajar dianalisis dengan menggunakan *gain score* ternormalisasi. Sampel dapat dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan apabila n-Gain yang diperoleh mencapai minimal kategori sedang yaitu lebih besar dari 0,3.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk dalam bidang pendidikan, yaitu aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris yang disebut dengan aplikasi “*Smarty Way*”. Data hasil penelitian berupa nilai hasil belajar dan angket respon siswa yang didapat dari proses uji coba produk kepada 37 sampel siswa kelas XI di SMA Negeri Banyumas.

4.1.1 Pengujian Hipotesis

Secara statistik, hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya perbedaan antara parameter dengan statistik (data sampel). Lawan dari hipotesis nol adalah hipotesis alternatif, yang menyatakan ada perbedaan antara parameter dan statistik (Sugiyono, 2009: 160).

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah siswa dapat menggunakan dan memahami aplikasi “*Smarty Way*” yang digunakan untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris dengan baik.

4.1.1.1 Uji Normalitas

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data (Sugiyono, 2009: 172). Dalam penelitian data yang diuji normalitasnya adalah data hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi “Smarty Way” dalam pembelajaran listening bahasa Inggris.

Uji normalitas dilakukan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Menurut Biahimo (2014), konsep dasar dari uji normalitas Kolmogorov Smirnov adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Jadi sebenarnya uji Kolmogorov Smirnov adalah uji beda antara data yang diuji normalitasnya dengan data normal baku. Uji kolmogrov-Smirnov juga merupakan uji yang biasa digunakan untuk memutuskan jika sampel berasal dari populasi dengan distribusi spesifik/tertentu. Uji dalam penelitian ini digunakan sebagai uji alternatif jika data yang ada tidak memenuhi syarat dalam uji chi-Square antara lain jika populasi tidak lebih dari 40 orang dan tabel yang digunakan 2X2 atau 3X2.

Uji Kolmogorov Smirnov menggunakan taraf signifikansi 0,05. Prinsip dari uji Kolmogorov–Smirnov adalah menghitung selisih absolut (D) antara fungsi distribusi frekuensi kumulatif sampel [$S(x)$] dan fungsi distribusi frekuensi kumulatif teoritis [$F_o(x)$] pada masing-masing interval kelas.

Untuk mengetahui signifikansi uji, nilai selisih absolut terbesar dibandingkan dengan nilai tabel Kolmogorov Smirnov. Jika nilai selisih absolut terbesar $<$ nilai tabel Kolmogorov Smirnov, maka H_0 diterima ; H_a ditolak. Sementara jika nilai selisih absolut terbesar $>$ nilai tabel Kolmogorov Smirnov, maka H_0 ditolak ; H_a diterima dimana hipotesisnya berbunyi:

H_0 : Data hasil belajar siswa berdistribusi normal

H_a : Data hasil belajar siswa tidak berdistribusi normal

Berikut ini adalah hasil analisis uji normalitas dengan bantuan Ms. Excel 2013:

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar Siswa	
N (sampel)	37
Mean	87,70
Std. Deviation	6,19
$D_n =$	0,193
KS Tabel	0,224

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada taraf signifikansi 0,05 Kolmogorov Smirnov (KS) hitung atau selisih absolut terbesar lebih kecil daripada harga Kolmogorov Smirnov (KS) tabel atau $0,193 < 0,224$. Oleh karena itu H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti data hasil belajar siswa berdistribusi normal dan dapat diuji hipotesisnya menggunakan statistik parametris.

4.1.1.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan analisis perbandingan satu variabel bebas dikenal dengan Uji t atau t_{tes} . Tujuan Uji t adalah untuk mengetahui perbedaan

variabel yang dihipotesiskan (Riduwan dan Sunarto, 2010: 116). Bentuk pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji pihak kanan. Menurut Sugiyono (2009: 163), uji pihak kanan digunakan apabila hipotesis nol (H_0) berbunyi “lebih kecil atau sama dengan (\leq) dan hipotesis alternatifnya (H_a) berbunyi “lebih besar ($>$)”.

Langkah-langkah analisis data yang harus dilakukan pada uji t adalah sebagai berikut:

Langkah 1. Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat:

H_0 : Rata-rata hasil belajar *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi “Smarty Way” lebih kecil atau sama dengan 80.

H_a : Rata-rata hasil belajar *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi “Smarty Way” lebih besar dari 80.

Langkah 2. Membuat H_a dan H_0 model statistik:

$H_0: \mu \leq 80$

$H_a: \mu > 80$

Langkah 3. Mencari rata-rata (\bar{X}) dan simpangan baku dengan bantuan Ms.Excel 2013 didapatkan rata-rata 87,70 dan simpangan baku 6,19.

Langkah 4. Menghitung t_{hitung} . Karena rumusan hipotesis di atas pengujiannya dilakukan dengan Uji pihak kanan, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{87,70 - 80}{\frac{6,19}{\sqrt{37}}}$$

$$t = 7,62$$

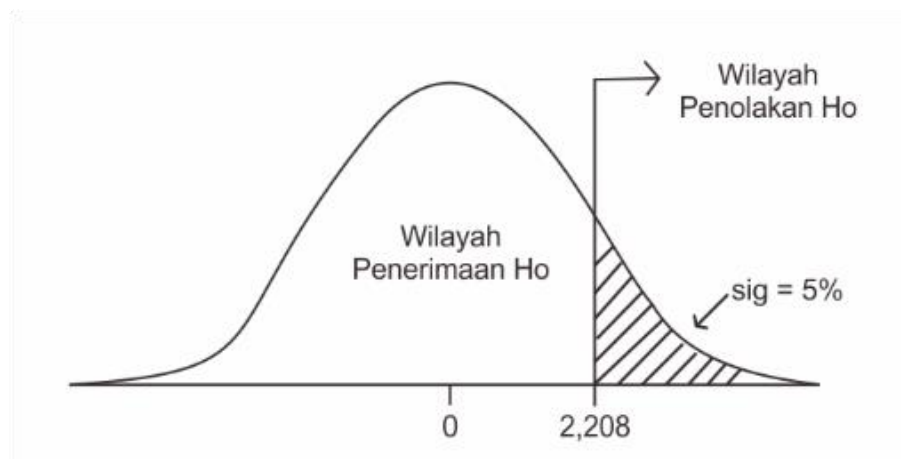
Keterangan:

- t : Nilai t yang dihitung
- \bar{X} : Nilai rata-rata hasil belajar *listening* dengan aplikasi android
- μ_o : Nilai yang dihipotesiskan yaitu 80
- s : Simpangan baku sampel
- n : Jumlah anggota sampel = 37

Langkah 5. Mencari t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = n-1 dimana n adalah jumlah anggota sampel dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,028$.

Langkah 6. Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}

Dari hasil perhitungan didapat nilai $t_{\text{tabel}} = 2,028 < t_{\text{hitung}} = 7,62$, maka H_o ditolak
 H_a diterima.



Gambar 4.1. Uji Pihak Kanan

Langkah 7. Menarik kesimpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t_{\text{tabel}} = 2,028 < t_{\text{hitung}} = 7,62$ yang berarti rata-rata hasil belajar *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi android lebih besar dari 80. Dari hasil tersebut didapatkan kesimpulan bahwa siswa dapat menggunakan dan memahami aplikasi “Smarty Way” untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris dengan baik.

4.1.2 Peningkatan Hasil Belajar

Menurut Wiyono (2013, 53) untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen, dilakukan analisis terhadap hasil pretes dan posttest. Data penelitian yang akan digunakan sebagai pretest adalah nilai ulangan harian *listening* siswa, sementara data post-test adalah hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi android dalam pembelajaran.

Lebih lanjut, Wiyono menyatakan bahwa analisis dilakukan dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi rata-rata (*Average Normalized Gain*) oleh Hake (2007) dianggap lebih efektif sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Besarnya faktor g dikategorikan sebagai berikut:

Tinggi : $g > 0,7$ atau dinyatakan dalam persen $g > 70$

Sedang : $0,3 \leq g \leq 0,7$ atau dinyatakan dalam persen $30 \leq g \leq 70$

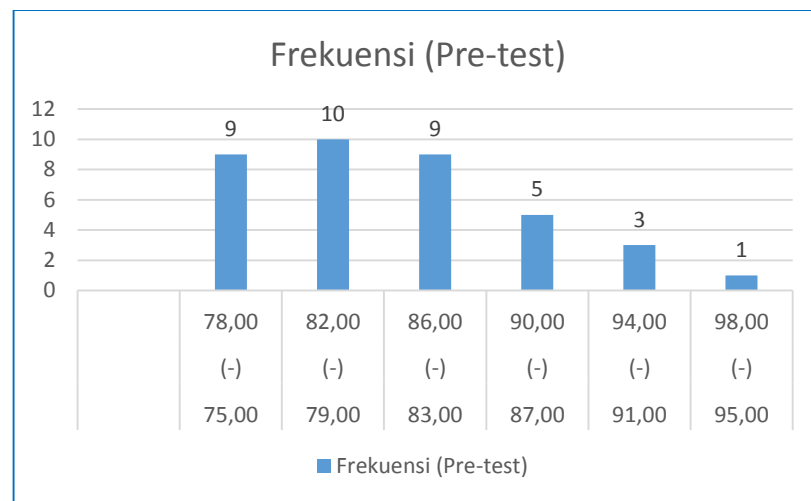
Rendah : $g < 0,3$ atau dinyatakan dalam persen $g < 30$.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa

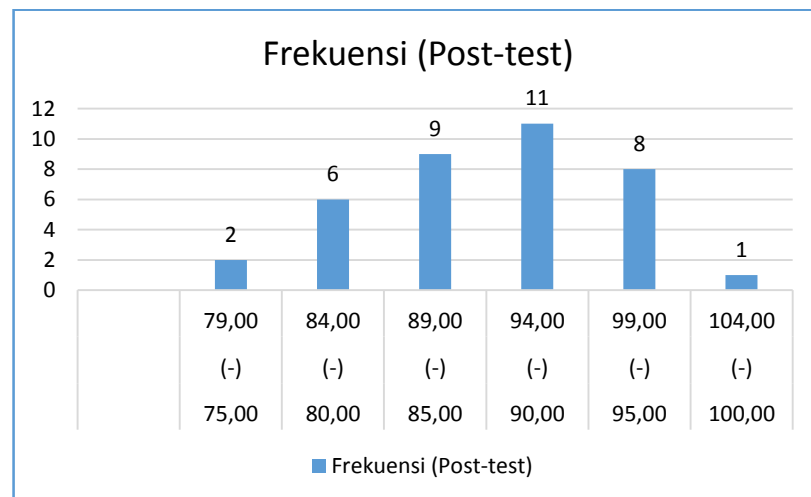
NO	KODE	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST
1	EK-01	91	95
2	EK-02	75	85
3	EK-03	91	95
4	EK-04	87	90
5	EK-05	75	85
6	EK-06	91	95
7	EK-07	83	90
8	EK-08	75	80
9	EK-09	83	90
10	EK-10	79	85
11	EK-11	79	90
12	EK-12	89	95
13	EK-13	79	90
14	EK-14	79	80
15	EK-15	83	95
16	EK-16	75	75
17	EK-17	83	90
18	EK-18	83	95
19	EK-19	79	85
20	EK-20	79	85
21	EK-21	79	90
22	EK-22	79	80
23	EK-23	83	90
24	EK-24	75	80
25	EK-25	83	85
26	EK-26	83	90
27	EK-27	87	95
28	EK-28	75	80
29	EK-29	87	85
30	EK-30	75	75
31	EK-31	98	100
32	EK-32	87	90
33	EK-33	75	85
34	EK-34	79	80
35	EK-35	79	85
36	EK-36	87	90
37	EK-37	75	95

Σ	3024	3245
n	37	37
Rata - rata	81,73	87,70

Jika digambarkan dalam grafik, perbandingan nilai pretest dan post-test adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Grafik Frekuensi Nilai Pre-test



Gambar 4.3 Grafik Frekuensi Nilai Post-test

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah uji coba produk dianalisis dengan menggunakan *Normalized Gain Score* dengan rumus dan perhitungan sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

$$g = \frac{87,70 - 81,73}{100 - 81,73} = 0,3269 \text{ atau } 32,69 \%$$

Hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah menggunakan aplikasi “*Smarty Way*” karena nilai gain yang diperoleh yaitu 0,3269 atau 32,69% berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang dikategorikan sedang.

4.1.3 Minat Siswa

Menurut Slamet (2013) dalam Sutikno dan Isa (2010: 58) minat termasuk faktor intrinsik yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Seseorang yang berminat pada suatu mata pelajaran, maka akan cenderung bersungguh-sungguh dalam mempelajari pelajaran tadi. Sebaliknya, seseorang yang kurang berminat terhadap suatu pelajaran, maka ia akan cenderung enggan mempelajari pelajaran tadi.

Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi “*Smarty Way*”, siswa diminta mengisi angket respon dengan memberi penilaian pada setiap indikator dengan cara membubuhkan tanda cek (✓) pada rentangan jawaban angka-angka yang dianggap tepat yaitu (4) untuk sangat setuju, (3) untuk setuju, (2) untuk kurang setuju, dan (1) untuk tidak setuju.

Hasil angket kemudian dianalisis dengan menghitung persentase nilai yang diperoleh dari masing-masing aspek, yaitu jumlah nilai tiap aspek dibagi dengan jumlah maksimum dan dikalikan 100% sebagaimana dikemukakan Hariyadi (2009) dalam Susanto (2012: 75) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase

f = frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh

N = *Number of cases* atau skor maksimal

Selanjutnya, untuk menentukan kategori respon yang diberikan siswa terhadap suatu aspek dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria positif menurut Khabibah (2006) dalam Wulandari dan Waryanto (2012), yaitu:

$85\% \leq \text{respon}$ = sangat positif (sangat tinggi)

$70\% \leq \text{respon} < 85\%$ = positif (tinggi)

$50\% \leq \text{respon} < 70\%$ = kurang positif (kurang tinggi)

$\text{respon} < 50\%$ = tidak positif (tidak tinggi)

Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Presentase	Kriteria
A	Perasaan Senang	86,49 %	Sangat positif
B	Ketertarikan Siswa	87,67 %	Sangat positif
C	Perhatian	85,81 %	Sangat positif
D	Keterlibatan Siswa	88,24 %	Sangat positif

Hasil angket respon siswa didapat presentase 86,49% terhadap aspek perasaan senang, 87,67% terhadap aspek ketertarikan siswa, 85,81% terhadap aspek perhatian, dan 88,24% terhadap aspek keterlibatan siswa. Melihat dari keempat aspek menunjukkan respon siswa yang sangat positif, sehingga dapat diketahui bahwa minat siswa terhadap pembelajaran *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi “*Smarty Way*” sangat tinggi.

4.2 Hasil Pengembangan

4.2.1 Produk Akhir

1. Tampilan Halaman Pembuka (Cover Aplikasi)

Tampilan halaman pembuka terdiri dari nama aplikasi yaitu “*Smarty Way*, *English Listening for Eleventh Grade of Senior High Shool*” serta tombol “*start*” untuk memulai aplikasi dan tombol “*instruction*” untuk masuk pada halaman bantuan atau penjelasan penggunaan aplikasi.



Gambar 4.4 Tampilah Halaman Pembuka

2. Tampilan Menu Utama

Dalam halaman menu utama terdapat lima tombol, “*Material*” untuk menuju halaman materi, “*Beginner*” untuk menuju soal latihan *listening* level dasar, “*Elementary*” untuk level mudah, “*Intermediate*” untuk level sedang, “*Advanced*” untuk level sulit sekaligus evaluasi dan “*Dictionary*” untuk menuju menu kamus. Selain itu terdapat tombol “*back*” untuk kembali ke halaman awal dan “*exit*” untuk keluar.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Halaman *Instruction*

Tampilan halaman *Instruction* terdiri dari petunjuk-petunjuk penggunaan aplikasi seperti penjelasan fungsi menu dan tombol. Pada halaman ini dijelaskan halaman mana yang akan dituju jika pengguna memilih salah satu menu, atau apa yang akan terjadi jika pengguna meng-klik tombol-tombol tertentu.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Instruction

4. Tampilan Menu *Material*

Halaman ini berisi materi tentang *text report* sebagai materi pokok yang dikembangkan dalam aplikasi ini.

Gambar 4.7 Tampilan Menu *Material*

5. Tampilan Level *Beginner*

Saat memasuki halaman level *Beginner* terlebih dahulu pengguna akan melihat halaman petunjuk yang menjelaskan cara mengerjakan soal latihan pada level ini. Halaman petunjuk diperlukan agar pengguna dapat memahami cara mengerjakan soal pada level *Beginner* karena setiap level memiliki tipe soal yang berbeda.

Setelah menekan tombol *start*, barulah pengguna dapat memasuki halaman soal level *Beginner*. Tipe soal yang terdapat dalam level ini adalah *picture identification* atau tebak gambar. Untuk memulai mengerjakan soal, *user* akan diperdengarkan *audio listening* dan diminta fokus mendengarkan sebelum mulai mengerjakan soal dengan mengklik tombol *play* berwarna kuning seperti gambar berikut:



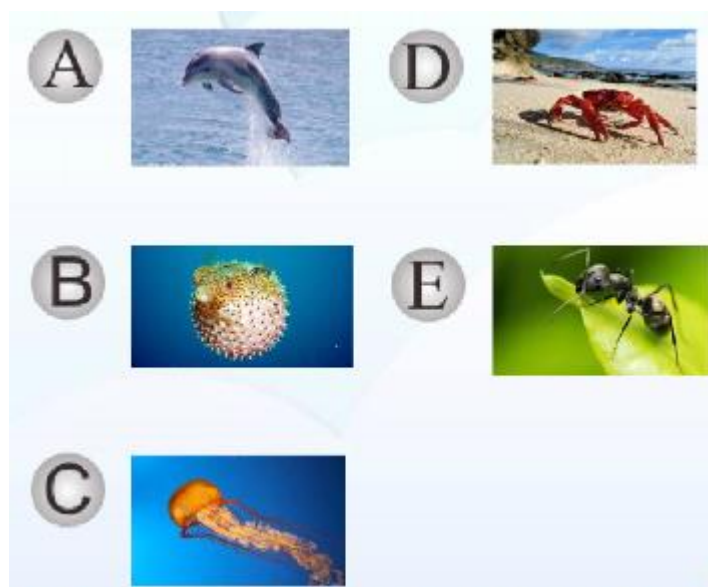
Gambar 4.8 Tombol *Play*

Sebagai level paling dasar, audio listening yang diperdengarkan kepada siswa masih relatif singkat sekitar 1-2 kalimat per soal. Level *Beginner* bertujuan untuk membantu siswa mengatasi permasalahan *memory* atau ingatan selama proses *listening*. Wilson (2008: 15) berpendapat bahwa terkait dengan ingatan, terdapat proses untuk mengaktifkan kemampuan awal siswa dan membantu mengurangi kelebihan beban ingatan saat siswa dalam pembelajaran *listening*. Wilson mendeskripsikan hal tersebut dengan proses aktivasi *schemata*. Salah satu

latihan yang paling umum dilaksanakan untuk proses ini adalah *showing picture* atau menunjukkan gambar.

Proses aktivasi *schemata* selanjutnya dilakukan setelah user selesai mendengarkan *audio listening*. Di sini user diarahkan untuk mengerjakan soal dengan pertanyaan “*Which picture, goes with the text, you’ve just heard?*” dan diminta untuk memilih satu gambar yang sesuai dengan *text* pada *audio listening* yang didengarkan sebelumnya. Dengan adanya gambar, siswa lebih mudah mengingat, memahami dan memprediksi topik yang sedang dibahas.

Terdapat pilihan gambar dari A hingga E seperti di bawah ini:



Gambar 4.9 Pilihan Gambar Level *Beginner*

Jika pengguna memilih jawaban benar maka akan muncul halaman tampilan jawaban benar, namun jika pengguna memilih jawaban salah maka akan muncul tampilan halaman jawaban salah.

6. Tampilan Level *Elementary*

Halaman level *Elementary* dimulai dengan petunjuk pengerjaan soal seperti pada level *Beginner*. Tipe soal yang terdapat dalam level ini disebut *gap-fill* atau *fill the blank*. *Gap-fill* merupakan kegiatan latihan *listening* dimana siswa membaca transkrip yang didalamnya terdapat kata atau frasa yang hilang.

Seperti pada level *Beginner*, untuk memulai mengerjakan soal, *user* akan diperdengarkan audio *listening*. Hanya saja pada level ini teks yang diperdengarkan lebih panjang daripada level sebelumnya yaitu satu hingga dua paragraf dimana setiap paragraf terdiri dari sekitar 3-5 kalimat. Teks tersebut ditampilkan pada halaman aplikasi sehingga sambil mendengarkan, *user* dapat menentukan kata yang tepat dari tiga pilihan kata dengan bunyi bahasa yang hampir sama.



Caffeine Is A Natural Pesticide

Caffeine wakes us up and helps us stay alert. Many people ☐ relate ☐ realize ☐ rely on a caffeine kick a few times a day. In fact, coffee and tea are the most popular beverages in the world, making caffeine the most popular drug.

Caffeine is found in the seeds, ☐ leaves ☐ least ☐ lease and fruit of certain plants. Have you ever wondered why caffeine exists in coffee seeds and tea leaves? Studies have shown that caffeine is a natural pesticide. It gives off a bitter ☐ order ☐ odour ☐ powder to ward off or kill insects that come to feed on it. While caffeine is generally safe for humans, it can be toxic to pets and should be kept ☐ await ☐ awake ☐ away from cats, dogs, and birds.

SUBMIT 

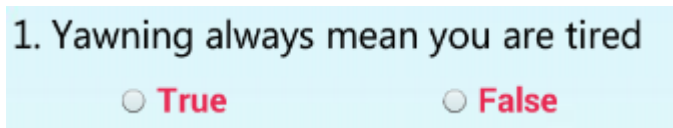
Gambar 4.10 Soal Level Elementary

Sebagai contoh di atas, pada paragraf pertama terdapat 3 pilihan kata *relate*, *realize*, dan *rely*. Dari ketiga kata tersebut hanya terdapat satu kata yang sesuai untuk melengkapi teks sehingga user harus mendengarkan audio *listening* dengan baik agar dapat mengetahui jawabannya. Latihan *listening* dengan tipe soal *gap-fill* ini efektif dilakukan jika guru ingin siswa berlatih mendengarkan secara detail atau intensif. Dengan latihan ini, siswa juga dapat sekaligus melatih tata bahasa dan kosakata bahasa Inggris mereka.

7. Tampilan Level *Intermediate*

Level *Intermediate* memuat tipe soal *true and false* atau *truth and lie*. *True and false* adalah dan menentukan apakah statement yang tertera dalam soal benar atau salah sesuai dengan audio *listening* yang diperdengarkan.

Seperti pada level *Beginner*, untuk memulai mengerjakan soal, *user* akan diperdengarkan audio *listening*. Pada level ini teks yang diperdengarkan memiliki panjang yang sama dengan level sebelumnya yaitu satu hingga dua paragraf dimana setiap paragraf terdiri dari sekitar 3-5 kalimat. Perbedaannya adalah pada level *Intermediate* teks dari audio tidak ditampilkan pada halaman aplikasi melainkan sebuah statement yang harus ditentukan kebenaran (*true*) atau kesalahannya (*false*) oleh *user*. Contoh statement dapat di lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.11 Soal Level *Intermediate*

Kegiatan ini bertujuan agar siswa tetap berfokus pada apa yang didengar, menentukan makna dari teks dan kemudian mengevaluasi apa yang mereka dengar terkait dengan segala sesuatu yang diucapkan oleh narator. Untuk setiap paragraf yang didengarkan, terdapat empat statement yang harus ditentukan benar dan salahnya oleh user sebagai berikut:



1. Yawning always mean you are tired
☐ True ☐ False

2. People often yawn when they feel bored
☐ True ☐ False

3. Yawning can makes the brain cools down
☐ True ☐ False

4. When you see someone yawn, it often causes you to yawn.
☐ True ☐ False

SUBMIT 

Gambar 4.12 Tampilan Halaman Level Intermediate

8. Tampilan Level *Advanced*

Level terakhir adalah level *Advanced*. Tipe soal yang terdapat dalam level *Advanced* adalah *multiple choice* atau pilihan ganda. Dalam level ini pengguna akan diperdengarkan paragraf *text report* dan diminta memilih jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada halaman tersebut. Untuk memulai mengerjakan soal, *user* akan diperdengarkan *audio listening* dan diminta fokus

mendengarkan sebelum mulai mengerjakan soal dengan mengklik tombol *play* berwarna kuning seperti gambar berikut:



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Level Advanced (1)

Berbeda dengan level-level sebelumnya, pada level *advanced* terdapat gambar disebalah tombol *play*. Gambar yang dimaksudkan untuk membantu pengguna memahami tema dari teks yang sedang diperdengarkan. Hal ini sesuai dengan Wilson (2008: 66) yang berpendapat bahwa gambar dapat digunakan untuk membantu siswa mengenali tema pelajaran. Para siswa dapat melihat gambar dan memprediksi topik atau isi dari teks yang mereka dengarkan.

Selanjutnya, setelah mendengarkan teks dari audio, user dapat memilih jawaban yang sesuai dengan pertanyaan pada halaman tersebut seperti contoh berikut:



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Level Advanced (2)

9. Tampilan Menu *Dictionary*

Pada halaman kamus pengguna bisa mencari arti dari kata sulit yang ditemukan selama melakukan latihan soal. Terdapat tombol dari huruf A hingga Z yang digunakan untuk memudahkan pengguna mencari kata yang ingin untuk diketahui artinya.



Gambar 4.15 Tampilan Menu *Dictionary*

4.3 Pembahasan

4.3.1 Pembahasan Validasi Ahli

Berdasarkan data yang diperoleh dari proses validasi aplikasi “*Smarty Way*” oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, ketiganya dikategorikan valid sehingga aplikasi dapat dinyatakan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran listening bahasa Inggris. Kelayakan tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek yang dinilai oleh para ahli dengan kriteria yang ada.

Penilaian oleh ahli media yang pertama dilakukan pada aspek kualitas tampilan dan aspek audio yang meliputi kesesuaian antara penggunaan warna dan jenis huruf, tombol, tata letak halaman, proporsi gambar yang digunakan serta kesesuaian *sound effect* dengan tampilan media. Dari penilaian terhadap aspek kualitas tampilan didapatkan hasil presentase 87,5% dan pada aspek audio didapatkan hasil 91,67% yang termasuk dalam kategori valid.

Deskripsi diatas sesuai dengan pendapat Arsyad (2011: 108) yang menyatakan bahwa keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

Penilaian oleh ahli media selanjutnya dilakukan pada aspek kualitas teknis yang meliputi penilaian terhadap kemudahan penggunaan media, kemudahan hirarki menu, kemudahan pencarian konten serta kemudahan aplikasi untuk dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Dari perhitungan hasil penilain di dapatkan

persentase 83,33% yang dapat dikategorikan valid. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sutjiono (2005: 82) bahwa secara operasional ada sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, antara lain kemudahan akses yang menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media.

Selanjutnya proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi tiga aspek yaitu aspek penyajian materi, pembelajaran, dan evaluasi. Dari aspek penyajian materi didapatkan hasil 95% dan masuk dalam kategori penilaian valid atau dapat diartikan penyajian materi telah sesuai dengan standar. Kriteria yang dinilai pada aspek penyajian materi antara lain kesesuaian materi dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku. Deskripsi ini sesuai dengan pendapat Nurseto (2011: 24) yang menyatakan bahwa materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Sebuah program media di dalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai siswa.

Dari aspek pembelajaran didapatkan hasil 100% yang masuk dalam kategori valid. Kriteria yang dinilai dalam aspek pembelajaran antara lain kemampuan media untuk dapat digunakan sebagai pembelajaran individu yang menarik dalam kegiatan belajar listening bahasa Inggris. Aryad (2011: 23) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

Sementara itu aspek evaluasi yang meliputi kriteria keterkaitan evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian soal evaluasi dengan materi mendapatkan presentase 83,33 yang dapat dikategorikan valid. Dari deskripsi

tersebut diketahui bahwa soal evaluasi yang terdapat dalam aplikasi “*Smarty Way*” telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diberikan.

Sementara untuk hasil validasi oleh ahli bahasa, dilihat dari aspek lisan yang meliputi kemudahan pengucapan (artikulasi), kejelasan pelafalan bahasa, ketepatan penekanan makna, kejelasan perbedaan bunyi dan ketepatan penggunaan oleh narator dalam aplikasi mendapatkan persentase penilaian 95% dan dari aspek tata bahasa yang meliputi ketepatan penggunaan tata bahasa, ketepatan pemilihan kosa kata, ketepatan peletakan tanda baca dan ketepatan penggunaan ejaan dalam teks mendapatkan persentase penilaian 95,83%. Dengan demikian kedua aspek termasuk dalam kategori valid dan dapat diketahui bahwa dari segi bahasa aplikasi “*Smarty Way*” layak digunakan.

4.3.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam menguji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan uji t dimana sebelumnya data telah diuji normalitasnya dan diketahui memiliki distribusi normal. Dari data hasil belajar siswa didapat rata-rata 87,70 dan standar deviasi 6,19. Kemudian, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t_{\text{tabel}} = 2,028 < t_{\text{hitung}} = 7,62$ yang berarti H_a diterima atau rata-rata hasil belajar *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi android lebih besar dari 80. Dari hasil tersebut didapatkan pengetahuan bahwa siswa dapat menggunakan dan memahami aplikasi “*Smarty Way*” dengan baik.

Selanjutnya, setelah hipotesis diuji, dilakukan analisis n-Gain (*Normalized Gain Score*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah

adanya pembelajaran listening bahasa Inggris menggunakan aplikasi “*Smarty Way*” pada siswa kelas eksperimen. Sampel dapat dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan apabila n-Gain yang diperoleh mencapai minimal kategori sedang. Sehingga n-Gain yang dicapai dari keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah lebih besar dari 0,3.

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah menggunakan aplikasi “*Smarty Way*” karena nilai gain yang diperoleh adalah 32,69% dimana berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang dikategorikan sedang. Hal ini sesuai dengan teori menurut Arsyad (2011:26) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

Sementara itu angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui minat terhadap penggunaan aplikasi “*Smarty Way*” untuk mendukung pembelajaran listening bahasa Inggris. Angket siswa secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Untuk mengetahui minat siswa dilakukan pengisian angket oleh siswa sendiri yang meliputi aspek perasaan senang, aspek ketertarikan siswa, aspek perhatian dan aspek keterlibatan siswa. Di bawah ini akan dijelaskan pembahasan hasil analisis data setiap aspek.

Dari hasil analisis masing masing aspek respon siswa didapat presentase 86,49% terhadap aspek perasaan senang. Aspek perasaan senang meliputi kriteria rasa senang, manfaat dan kemudahan yang dirasakan saat menggunakan aplikasi “*Smarty Way*” dalam pembelajaran. Berkenaan dengan aspek rasa senang tersebut

Arsyad (2011: 21) menyatakan bahwa di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Dilihat dari aspek ketertarikan siswa, analisis angket respon siswa menunjukkan hasil persentase 87,67%. Aspek tersebut meliputi ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap aplikasi “Smarty Way” yang digunakan dalam pembelajaran, serta motivasi dan semangat yang muncul saat dilakukan pembelajaran. Sementara itu dari aspek perhatian yang meliputi kriteria perhatian dalam pembelajaran, pemahaman materi dan rasa sungguh-sungguh dalam belajar menghasilkan persentase 85,81%.

Sesuai dengan aspek ketertarikan siswa dan aspek perhatian tersebut, Arsyad (2011: 21) menyatakan bahwa pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.

Selanjutnya, dari analisis aspek keterlibatan siswa didapatkan hasil 88,24%. Aspek tersebut meliputi keaktifan dan keterampilan dalam belajar serta kemungkinan untuk melakukan kegiatan belajar secara individu dan mandiri di manapun siswa inginkan. Deskripsi tersebut sesuai dengan pernyataan Nurseto (2011: 24) bahwa situasi belajar yang paling efektif adalah situasi belajar yang memberikan kesempatan siswa merespon dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa harus dilibatkan semaksimal mungkin dalam pemanfaatan penggunaan media.

Dari hasil di atas diketahui bahwa keempat aspek menunjukkan respon siswa yang sangat positif, sehingga dapat diketahui bahwa minat siswa terhadap penggunaan aplikasi “*Smarty Way*” dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris sangat tinggi. Deskripsi 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.

Bertolak pembahasan diatas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan penelitian terdahulu dilihat dari segi metode pembelajaran. Dari segi metode pembelajaran diketahui bahwa pembelajaran berbasis *mobile* atau dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar *listening* bahasa Inggris. *Mobile learning* berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung, yaitu dimana materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik dengan tujuan agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pendidik di dalam kelas.

4.3.3 Pembahasan Produk Akhir

Memperhatikan hasil validasi baik oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap produk penelitian ini yaitu aplikasi “*Smarty Way*”, maka dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori valid

sehingga diketahui aplikasi ini layak untuk digunakan untuk mendukung pembelajaran listening bahasa Inggris kelas XI SMA.

Tercapainya hasil tersebut tidak terlepas dari proses pengembangan aplikasi yang dilakukan secara sistematis dengan menindaklanjuti semua saran dan komentar dari para validator. Beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media pada saat kegiatan validasi media antara lain perbaikan interface aplikasi android yang kurang sesuai dan saran untuk pemilihan font dan warna yang kurang tepat. Berdasarkan saran tersebut kemudian peneliti melakukan penyesuaian warna pada background aplikasi dan mengganti font yang dianggap tidak sesuai dengan tampilan.

Dari proses validasi ahli bahasa, peneliti mendapat masukan agar menggunakan bahasa Inggris pada penjelasan materi dan untuk pengembangan lebih lanjut disarankan menambahkan video agar lebih menarik. Untuk itu peneliti melakukan perubahan bahasa pada penjelasan materi dari penggunaan bahasa Indonesia menjadi bahasa Inggris. Sementara itu dari proses validasi ahli bahasa, peneliti mendapat masukan untuk menggunakan bahasa Inggris pada keseluruhan aplikasi. Selain itu, untuk pengembangan lebih lanjut validator juga menyarankan agar aplikasi ini dikembangkan untuk semua materi pokok pada pembelajaran *listening*.

Kemudian, melalui proses validasi, revisi dan uji coba lapangan pada akhirnya aplikasi “Smarty Way” yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut juga tidak terlepas dari

adanya beberapa kelebihan pada aplikasi ini sebagaimana telah dijelaskan secara terpisah pada hasil penelitian.

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 animasi yang konsisten, serta perpaduan warna, teks dan background yang sesuai.

Selain tampilan yang menarik, aplikasi “Smarty Way” memiliki keunggulan lain yaitu adanya *feedback* langsung pada saat mengerjakan soal latihan. *Feedback* tersebut berupa keterangan salah atau benar untuk setiap soal yang dikerjakan dan juga nilai yang langsung muncul setelah soal selesai dikerjakan sehingga siswa dapat langsung mengetahui hasil belajar masing-masing.

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, atau dengan mengunduh langsung dari *Google Play*. *Google Play* adalah toko resmi dari Google untuk terminal Android, di mana ia mendistribusikan film, musik, dan semua aplikasi.

Ukuran aplikasi pun relatif kecil atau sekitar 19 MB. Meskipun dibuat untuk platform android, aplikasi ini juga bisa dijalankan pada komputer dekstop ataupun laptop dengan *android accelerator*. 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 SMA Negeri Banyumas.

Bertolak dari kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan terkait aplikasi “Smarty Way”, maka diketahui aplikasi ini dapat menjadi terobosan baru bagi media pembelajaran *listening* bahasa Inggris kelas XI SMA di sekolah-sekolah. Dengan demikian, guru tidak perlu bersusah payah menggunakan *tape recorder*, *sound system* ataupun berpindah ke laboratorium bahasa yang menyediakan komputer. Cukup dengan melakukan instalasi pada masing-masing perangkat *mobile* siswa, aplikasi “Smarty Way” dapat langsung digunakan.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di Bab IV, maka dapat disimpulkan:

1. Kelayakan/kualitas aplikasi “Smarty Way” untuk mendukung pembelajaran listening bahasa Inggris kelas XI SMA ditinjau dari aspek kualitas tampilan, kualitas teknis dan audio oleh ahli media; penyajian materi, pembelajaran dan evaluasi oleh ahli materi; serta aspek lisan dan tata bahasa oleh ahli bahasa. Hasil penilaian dari para ahli terhadap semua aspek yang diukur, menyatakan hasil penilaian dengan kategori “Layak”. Berdasarkan hasil penilaian ini, artinya aplikasi “Smarty Way” layak digunakan untuk mendukung pembelajaran listening bahasa Inggris kelas XI SMA.
2. Nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan aplikasi “Smarty Way” dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris pada pokok bahasan *text report* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai ulangan harian materi *listening* sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan nilai gain yang diperoleh yaitu 32,69% dimana berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang dikategorikan sedang. Sampel dapat dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan apabila n-Gain yang diperoleh mencapai minimal kategori sedang. Sehingga n-Gain yang dicapai dari keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah lebih besar dari 0,3.

3. Subjek uji coba produk menyatakan bahwa penggunaan aplikasi “Smarty Way” menimbulkan perasaan senang, ketertarikan, dan membuat perhatian terhadap pembelajaran lebih terfokus dan meningkatkan keterlibatan mereka terhadap kegiatan belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan analisis angket respon siswa dengan hasil persentase 86,49% terhadap aspek perasaan senang, ketertarikan siswa 87,67%, perhatian 85,81%, dan keterlibatan siswa 88,24%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa keempat aspek menunjukkan respon yang sangat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap aplikasi “Smarty Way” untuk pembelajaran listening bahasa Inggris sangat tinggi.
4. Siswa kelas eksperimen dapat menggunakan dan memahami aplikasi “Smarty Way” dengan baik. Hal ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis di mana hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t_{\text{tabel}} = 2,028 < t_{\text{hitung}} = 7,62$ yang berarti rata-rata hasil belajar *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi “Smarty Way” lebih besar dari 80. Dari hasil tersebut didapatkan kesimpulan bahwa siswa dapat menggunakan dan memahami aplikasi “Smarty Way” untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris dengan baik.

5.2 Keterbatasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian telah diusahakan dan dilaksanakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian yang menggunakan angket hanya didasarkan pada hasil isian angket, sehingga dimungkinkan terdapat unsur yang

kurang obyektif dalam proses pengisian seperti adanya sifat responden sendiri yaitu kejujuran dan ketakutan dalam menjawab angket tersebut dengan sebenarnya.

2. Penelitian ini terbatas pada pokok bahasan text report dan data yang didapat hanya terbatas pada SMA Negeri Banyumas maka apabila akan digunakan untuk sekolah lain tentunya harus dikaji kembali terutama dari analisis kebutuhannya, kondisi lingkungan, serta karakteristik siswanya

Karena keterbatasan-keterbatasan itu menyebabkan hasil penelitian ini perlu pengkajian yang lebih seksama dimasa mendatang, dengan melihat faktor-faktor diluar keterbatasan sekarang.

5.3 Implikasi

Penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile* dapat diterapkan dalam pembelajaran listening bahasa Inggris dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dipandang dari aspek rasa senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa. Hal ini mengandung implikasi agar kedepannya pembelajaran berbasis mobile atau *mobile learning* dapat diterapkan dalam kurikulum sekolah sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Untuk mewujudkan hal itu diperlukan perangkat-perangkat yang difasilitasi oleh sekolah untuk merealisasi pembelajaran *listening* bahasa Inggris dengan perangkat *mobile* berbasis android.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, kesimpulan, serta keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan bagi sekolah atau kepala sekolah untuk segera membuat kebijakan agar diadakan pelatihan guna meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis Android bahkan hingga membuat media tersebut karena kompetensi guru memiliki peran penting terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan peningkatan kualitas proses pembelajaran.
2. Bagi guru sejawat, mengikuti kemajuan teknologi, guru hendaknya memiliki kemampuan untuk mengajar hingga membuat media pembelajaran berbasis android karena pendidikan guru, kemampuan guru, dan pengalaman guru berhubungan erat dengan pencapaian yang diperoleh peserta didik.
3. Bagi penelitian selanjutnya, jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu sekolah dan hanya terdapat kelas eksperimen. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak jumlah sampel sehingga akan didapatkan gambaran hasil yang lebih mendekati kondisi yang sebenarnya, serta diadakan kelas kontrol sehingga dapat dilihat hasil perbandingan antara kelas yang menggunakan aplikasi android dengan kelas yang menggunakan media konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrasheedi, M., and Luiz, F. C. 2014. An Empirical Study of Critical Success Factors of Mobile Learning Platform from the Perspective of Instructors. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 176, 211 – 219.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Syarifudin Abdul Jabar. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azar, A. S., and Hassan, N. 2014. Learners' Attitudes toward the Effectiveness of Mobile Assisted Language Learning (MALL) in L2 Listening Comprehension. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 98, 1836–1843.
- Biahimo, Melynda. 2014. *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Status Gizi Pada Lanjut Usia Di Panti Sosial Thresna Wredha "Ilomata" Kota Gorontalo*. Other thesis, Universitas Negeri Gorontalo.
- Eken, D. T., and Şükran, D. 2014. The Types and the Functions of the Listening Activities in Turkish and English Course Books. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 152, 989 – 994.
- Habidin, M. M., B.E. Purnama., & G. Kristianto. 2013. Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. *Indonesian Jurnal on Computer Science*.
- 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.
- Hemmati, F., and Esmaeil, G. 2014. The Effect of Four Formats of Multiple-choice Questions on the Listening Comprehension of EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 637 – 644.
- Hwang, W-Y.Huang, Y-M., Shadiev, R., Wu, S-Y., & Chen, S-L. 2014. Effects of Using Mobile Devices on English listening Diversity and Speaking for EFL Elementary Students. *Australasian Journal of Educational Technology* 30 (5), 503-516.
- Wilson, JJ. 2008. *How to Teach Listening*. England: Pearson Education Limited.

- Margono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miangah, T.M., and Amin, N. 2012. Mobile Asissted Language Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems* (3) 1.
- Mustikanthi, Annisa. 2014. The Effectiveness of Animation Video Entitled “The Boy Who Cried Wolf” to Improve Students’ Listening Skills of Narrative (An Experimental Research of Eight Year Students of SMPN 1 Kejobong in the Academic Year of 2013/2014). *Journal Of English Language Teaching*, 3 (1).
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1*.
- Oz, Huseyin. 2013. Prospective English Teachers’ Ownership And Usage Of Mobile Devices As M-Learning Tools. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 141, 1031 – 1041.
- Paulins, N., Signe, B., and Irina, A. 2014. Learning Content Development Methodology for Mobile Devices. *Procedia Computer Science*, 43, 147 – 153.
- Pribadi, Rio Luhung. 2013. A Correlation Study Between Students’ Listening Skill and Students’ Pronunciation Ability (A Case of the Eleventh Grade Students of SMK Muhammadiyah 1 Semarang in the Academic Year of 2012/2013). *Journal Of English Language Teaching*, 2 (2).
- Putra, Nusa. 2013. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle: Panduan Lengkap untuk Pemula Menjadi Android Programmer*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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).
- Sutjiono, Thomas Wibowo Agung. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur* (4).

- Tavil, Z. M. 2010. Integrating listening and speaking skills to facilitate English language learners' communicative competence. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 765–770.
- Wahyudin, Sutikno dan A. Isa. 2010. Keefektifan Pemebelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, 58-62.
- Wiyono. 2013. Pembelajaran Matematika Model Concept Attainment Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Segitiga. *Journal of Educational Research and Evaluation* 2 (1).
- 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.
- Wu-Yuin Hwang, Timothy K. Shih, Zhao-Heng Ma, Rustam Shadiev & Shu-Yu Chen (2015): Evaluating listening and speaking skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts, *Computer Assisted Language Learning*, DOI:10.1080/09588221.2015.1016438.
- 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.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Permohonan Ijin Observasi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
Gedung E1Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229
Telepon/Fax (024) 8508101 – 8508009
Laman : <http://www.ft.unnes.ac.id>, email: ft_unnes@yahoo.com

Nomor : 1042 /UN37.1.5/DT/2015
Hal : Permohonan Ijin Observasi

Yth : Kepala Sekolah SMAN Banyumas
Jl.Pramuka No.13 Banyumas

Dengan hormat kami mohonkan ijin untuk mahasiswa berikut :

No	Nama	NIM	Semester	Jurusan
1	Galuh Puspita Ariputri	5302411049	VIII	Teknik Elektro

Agar diperkenankan mengadakan observasi tentang, Pembelajaran Listening Bahasa Inggris & Tingkat Pemanfaatan Android Oleh Siswa yang bertujuan untuk mengumpulkan data dalam rangka penyelesaian studi yang diwajibkan.

Demikian atas dikabulkan permohonan ini, kami ucapkan terimakasih.

Semarang, 05 Februari 2015

A.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik



Drs. Djoko Adi Widodo, M.T
NIP. 195909271986011001

Tembusan :
Ketua Jurusan TE Fakultas Teknik
Universitas Negeri Semarang

FM -01-AKD-21C

Lampiran 2

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
Gedung E1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229
Telepon/Fax (024) 8508101 – 8508009
Laman : <http://www.ft.unnes.ac.id>, email: ft_unnes@yahoo.com

Nomor : 3208/UN37.1.5/DT/2015
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth : Kepala Sekolah SMAN Banyumas
Jl. Pramuka No.13 Banyumas

Dengan ini kami mohonkan ijin Penelitian di SMAN Banyumas, dalam rangka Penyusunan Skripsi mahasiswa kami :

Nama : Galuh Puspita Ariputri
NIM : 5302411049
Program Studi : SI PTIK
Jurusan : Teknik Elektro
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMAN

Waktu Penelitian : Mulai tanggal 29 April 2015 s/d Selesai

Atas bantuannya kami ucapkan terima kasih

Semarang, 21 April 2015

A.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik

Drs. Djoko Adi Widodo, M.T
NIP. 195909271986011001

Tembusan
1. Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Ketua Jurusan TE

Lampiran 3

Surat Selesai Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI BANYUMAS

Jalan Pramuka No. 13 Telp. (0281) 796045 Banyumas 53192

SURAT KETERANGAN

No. 423.4 / 359 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri Banyumas menerangkan bahwa yang tercantum di bawah ini:

Nama : GALUH PUSPITA ARIPUTRI
 NIM : 5302411049
 Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
 Universitas Negeri Semarang

Bahwa yang tersebut di atas benar – benar telah mengadakan Penelitian di SMA Negeri Banyumas pada tanggal 29 April – 13 Mei 2015, dengan judul penelitian “ Rancang Bangun Aplikasi Android untuk mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris “

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Banyumas, 13 Mei 2015
 Kepala SMA Negeri Banyumas

MOHAMMAD HUSAIN, S.Pd, M.Si
 Pembina Tk. I
 NIP. 19630202 198803 1 007

Lampiran 4

Daftar Responden

NO	KODE	NAMA
1	EK-01	Adi Dwi Yulianto
2	EK-02	Agung Yudha Pratama
3	EK-03	Alifany Barkah Asantra
4	EK-04	Almas Nida Nabila
5	EK-05	Ananda Puspita Fitriani
6	EK-06	Annisa Ayu Karima
7	EK-07	Ayurantika Ajeng Wulandari
8	EK-08	Bahtiar Ahmad N.H
9	EK-09	Dewi Ariyanti
10	EK-10	Dwi Cipta Anggara
11	EK-11	Ervina Prihandani
12	EK-12	Fidhiana Saputri
13	EK-13	Friska Putri N
14	EK-14	Iftinan Hikmat Mumtahanah
15	EK-15	Indah Lestari
16	EK-16	Ines Selviana B
17	EK-17	Khoirul Anam
18	EK-18	Lulu Rizqiana
19	EK-19	Luthfi Annisa
20	EK-20	Luthfi Chandra A
21	EK-21	Novita Aditama
22	EK-22	Nur Istiqmal
23	EK-23	Oktiana Nur A
24	EK-24	Padmangga Banyfesto
25	EK-25	Qori Solihah
26	EK-26	Rama Aditya
27	EK-27	Revita S.R
28	EK-28	Rijal Fathoni
29	EK-29	Rizqi Ma'ruf Mubarak
30	EK-30	Safitri
31	EK-31	Singgih Fajar Suhada
32	EK-32	Teguh Eko Prasetyo
33	EK-33	Tri Atik Widhayanti
34	EK-34	Tyagita Tifanny A
35	EK-35	Yanuar Romadhon
36	EK-36	Zarah Nabillah
37	EK-37	Maya Purnamasari

Lampiran 5

AHLI MEDIA

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN APLIKASI ANDROID UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN LISTENING BAHASA INGGRIS

NAMA :

NAMA INSTANSI :

Petunjuk Pengisian

Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda cek (✓) pada rentangan jawaban huruf-huruf pada penilaian yang dianggap tepat.

Maka penilaian itu adalah:

4 = Sangat Setuju / Sangat Baik / Sangat Cukup

3 = Setuju / Baik / Cukup

2 = Tidak Setuju / Tidak Baik / Tidak Cukup

1 = Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Cukup

Aspek	KRITERIA	4	3	2	1
A. Kualitas Tampilan	1. Terdapat tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media				
	2. Kesesuaian tata letak halaman dalam media				
	3. Tingkat kemenarikan desain layout media				
	4. Kesesuaian antara penggunaan jenis huruf dengan tampilan media				
	5. Kesesuaian antara penggunaan warna dengan tampilan media				
	6. Kesesuaian proporsi gambar yang digunakan dengan tampilan media				
B. Kualitas Teknis	7. Kemudahan penggunaan media				
	8. Kemampuan media untuk dapat dijalankan tanpa CD/flashdisk				
	9. Kemudahan memahami hirarki menu dalam media				

	10. Kemudahan dalam pencarian konten (materi, info)				
	11. Kemampuan media untuk dapat digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siswa				
C. Audio	12. Narasi terdengar jelas				
	13. Kesesuaian sound effect dengan tampilan media				

Pertanyaan Pendukung

1. Menurut Bapak/Ibu apa saja kelebihan-kelebihan yang terdapat dalam aplikasi ini?

Jawab :

.....

2. Menurut Bapak/Ibu kekurangan apa saja yang terdapat dalam aplikasi ini?

Jawab :

.....

3. Bagaimana pendapat dan saran Bapak/Ibu tentang aplikasi ini?

Jawab :

.....

4. Apakah program ini layak digunakan sebagai media pembelajaran listening bahasa Inggris?

Jawab :

.....

Semarang,.....
 Praktisi Media,

.....
 NIP

Lampiran 6

AHLI MATERI

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN APLIKASI ANDROID UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN LISTENING BAHASA INGGRIS

NAMA :

NAMA INSTANSI :

Petunjuk Pengisian

Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda cek (✓) pada rentangan jawaban huruf-huruf pada penilaian yang dianggap tepat.

Maka penilaian itu adalah:

4 = Sangat Setuju / Sangat Baik / Sangat Cukup

3 = Setuju / Baik / Cukup

2 = Tidak Setuju / Tidak Baik / Tidak Cukup

1 = Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Cukup

ASPEK	KRITERIA	4	3	2	1
A. Penyajian Materi	1. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku				
	2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang berlaku				
	3. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				
	4. Materi terorganisasi dengan baik				
	5. Terdapat kaitan antar materi dengan kehidupan sehari-hari				
B. Pembelajaran	6. Kemampuan media untuk dapat digunakan sebagai pembelajaran individu				
	7. Kemampuan media untuk dapat digunakan sebagai pembelajaran individu yang menarik				
	8. Kemampuan media untuk dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran listening bahasa inggris				

C. Evaluasi	9. Terdapat soal evaluasi				
	10. Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran				
	11. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi				

Pertanyaan Pendukung

1. Menurut anda apa saja kelebihan-kelebihan yang terdapat dalam aplikasi ini?

Jawab :

.....

2. Menurut anda kekurangan apa saja yang terdapat dalam aplikasi ini?

Jawab :

.....

3. Bagaimana pendapat dan saran Anda tentang aplikasi ini?

Jawab :

.....

4. Apakah program ini layak digunakan sebagai media pembelajaran listening bahasa inggris?

Jawab :

.....

Semarang,.....
 Praktisi Materi,

.....
 NIP

Lampiran 7

AHLI BAHASA

ANGKET PENELITIAN TINGKAT KELAYAKAN APLIKASI ANDROID UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN LISTENING BAHASA INGGRIS

NAMA :

NAMA INSTANSI :

Petunjuk Pengisian

Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda cek (✓) pada rentangan jawaban huruf-huruf pada penilaian yang dianggap tepat.

Maka penilaian itu adalah:

4 = Sangat Setuju / Sangat Baik / Sangat Cukup

3 = Setuju / Baik / Cukup

2 = Tidak Setuju / Tidak Baik / Tidak Cukup

1 = Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Cukup

ASPEK	KRITERIA	4	3	2	1
A. Lisan	1. Kemudahan pengucapan (artikulasi) narator untuk didengarkan				
	2. Kejelasan pelafalan bahasa (pronunciation) oleh narator				
	3. Ketepatan penekanan kata oleh narator dalam media				
	4. Kejelasan perbedaan bunyi bahasa (phonemes) yang diucapkan oleh narator				
	5. Ketepatan penggunaan intonasi oleh narator dalam media				
B. Tata Bahasa	6. Ketepatan penggunaan tata bahasa / grammar pada teks dalam media				
	7. Ketepatan pemilihan kosa kata / vocabulary pada teks dalam media				
	8. Ketepatan dalam peletakkan tanda baca pada teks dalam media				

	9. Ketepatan penggunaan ejaan / spelling pada teks dalam media.				
--	---	--	--	--	--

Pertanyaan Pendukung

1. Menurut anda apa saja kelebihan-kelebihan yang terdapat dalam aplikasi ini?

Jawab :

.....

2. Menurut anda kekurangan apa saja yang terdapat dalam aplikasi ini?

Jawab :

.....

3. Bagaimana pendapat dan saran Anda tentang aplikasi ini?

Jawab :

.....

4. Apakah program ini layak digunakan sebagai media pembelajaran listening bahasa inggris?

Jawab :

.....

Semarang,.....
 Praktisi Bahasa,

.....
 NIP

Lampiran 8

**ANGKET MINAT SISWA TERHADAP APLIKASI ANDROID UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN LISTENING BAHASA INGGRIS**

Nama :

Kelas :

No. Presensi :

Petunjuk Pengisian

Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda cek (√) pada rentangan jawaban huruf-huruf pada penilaian yang dianggap tepat.

Maka penilaian itu adalah:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
1	Saya senang belajar <i>listening</i> menggunakan aplikasi “ <i>English Listening</i> ”				
2	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” bermanfaat untuk belajar <i>listening</i>				
3	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” mempermudah saya dalam belajar <i>listening</i>				
4	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” menambah ketertarikan saya terhadap pembelajaran <i>listening</i>				
5	Saya ingin semua materi <i>listening</i> disajikan dalam aplikasi “ <i>English Listening</i> ”				
6	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” membuat saya lebih termotivasi dalam pembelajaran <i>listening</i>				
7	Saya merasa lebih bersemangat belajar dalam pembelajaran <i>listening</i> menggunakan aplikasi “ <i>English Listening</i> ”				
8	Belajar menggunakan aplikasi “ <i>English Listening</i> ” membuat saya lebih memahami materi				

9	Dengan adanya aplikasi “ <i>English Listening</i> ” saya lebih memperhatikan pelajaran.				
10	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” membuat saya lebih bersungguh-sungguh dalam belajar				
11	Saya lebih mudah berkonsentrasi pada waktu belajar menggunakan aplikasi “ <i>English Listening</i> ”				
12	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” membuat saya lebih aktif dalam belajar <i>listening</i>				
13	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” membuat saya lebih terampil dalam belajar <i>listening</i>				
14	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” membuat saya bisa belajar <i>listening</i> dimana saja				
15	Aplikasi “ <i>English Listening</i> ” membuat saya bisa belajar <i>listening</i> secara mandiri				

Lampiran 9

SOAL PRETEST LISTENING**PART I**

Direction:

You will see some picture in your book and you will hear some question about the pictures. The questions will not be printed in your book, so you must listen carefully to understand what the speaker says. When you hear the question, look at the picture in your book and choose the statement that best describe what you see in the picture.

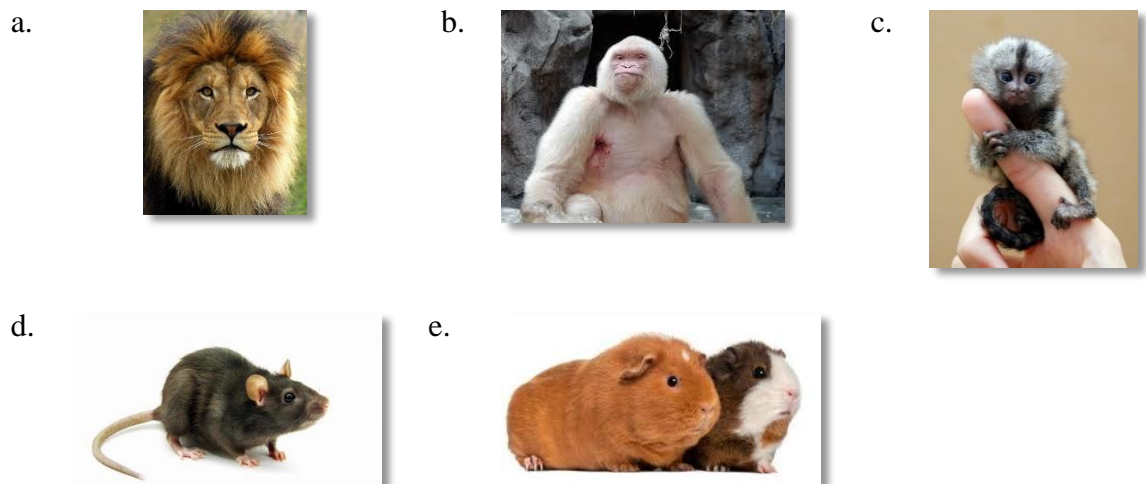
1.



2.



3.



PART II

Direction:

In this part of the test, you will hear some short texts. They will be spoken two times. After you hear a text and the question about it, read the five possible answer and decide which one would be the best answer to the question you've heard.

Teks 1

4. What does every village in Bali have?
 - a. Dance teams
 - b. A gamelan orchestra
 - c. Traditional costumes
 - d. A gamelan orchestra and dance teams
 - e. A gamelan orchestra and traditional costumes
5. What do you know about the Javanese dancers?
 - a. They are not tradisional dances
 - b. They are performed in religious events
 - c. They are very similar to Balinese dances
 - d. They are performed at several ceremonies
 - e. They are less energetic than Balinese dances

Teks 2

6. Earthquake's power can be measured using a tool called...
 - a. Typograf
 - b. Telegraf
 - c. Seismograf
 - d. Pantograf
 - e. Neither

Teks 3

7. What is the monologue about?
 - a. Snakes.
 - b. Anacondas.
 - c. Kinds of snakes.
 - d. What an anaconda looks like.
 - e. Another name for an anaconda.

8. How many babies does an anaconda give birth at one time?
- 10 – 20.
 - 10 – 30.
 - 20 – 30.
 - 20 – 40.
 - 30 – 40.

Teks 4

9. What is a selfie?
- Selfie is a self-taken photograph
 - Selfie is a bad activity
 - Selfie is a bad habit
 - Selfie is a fun activity
 - Selfie is come from Australia
10. What announcement did Oxford University Press make?
- “selfie” was the Word of the Year for 2013.
 - Selfies are usually taken on a smartphone.
 - Selfies are usually taken on a webcam.
 - "selfie" is a bad habbit.
 - Selfie is a self-taken photograph.

PART III

Directions: You will listen to a short paragraph. There are several blanks in the paragraph. When you listen to the paragraph, choose the correct answer of given words to fill the blanks in the paragraph.

The King Of Fruit Is Stinky

Durian, known as “the king of fruit” in southeast Asia, is an acquired
 11. _____ [**a. taster b. test c. taste d. tizzy e. tester**]. The smell of this tropical
 fruit is what usually puts people off. While some people find durian revolting, others
 are addicted to the strong, unique flavour of its 12. _____ [**a. help b. pub c. fug**
d. bulb e. pulp].

The durian is known as the king of fruit because of its large size and
 13. _____ [**a. thick b. tick c. big d. tight e. peach**], spiky hull. A single piece

of fruit can weigh as much as three kilograms (seven pounds) and cost up to ten dollars. Durian is mainly grown in Malaysia and Indonesia. Because of its pungent odour, durian is banned in some public places and on 14._____ [**a. maze b. mas c. mash d. mask e. mass**] transit.

When asked to describe its taste, many people have a tough time. Some describe it as garlic or onion mixed with fruit. Others 15._____ [**a. compile b. compere c. comply d. compare e. compel**] it to fruity cream cheese or custard.

An Asterisk Is A Little Star

An asterisk is a star-shaped symbol used in typography. It comes from a Greek word 16._____ [**a. lining b. fining c. learning d. meaning e. mining**] “little star”.

The word “asterisk” is a commonly mispronounced word. Many people incorrectly say “as-tuh-riks” instead of “as-tuh-risk”. Learning the proper 17._____ [**a. peeling b. spelling c. feeling d. mailing e. spoiling**] of this symbol can help you remember the pronunciation.

There are a few different uses for the asterisk. Most commonly, the asterisk is used to indicate to the reader that there will be a note or extra information at the bottom of a 18._____ [**a. piece b. peace c. pierce d. piss e. peach**] of text. Two or more asterisks are used to show that there is a second or additional note to review.

In an advertisement or contest, an asterisk is often used to 19._____ [**a. stead b. stake c. stack d. stab e. state**] conditions or rules. This extra information is also referred to as the “small print” or “fine print” because it is usually written in a smaller sized type.

The asterisk is occasionally used in place of a 20._____ [**a. towel b. grower c. lower d. vowel e. bowel**] in a swear word. It can also be used as an actual star in a rating. The best rating is typically 5*. Some people also use the asterisk as a bullet point.

Lampiran 10

KUNCI JAWABAN LISTENING

1.	A	6.	C	11.	C	16.	D
2.	B	7.	B	12.	E	17.	B
3.	C	8.	D	13.	A	18.	A
4.	D	9.	A	14.	E	19.	E
5.	E	10.	C	15.	D	20.	D

Lampiran 11

SILABUS

Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS-WAJIB

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi International yang diwujudkan dalam semangat belajar 2.3 Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional	Teks ilmiah faktual (<i>factual report</i>) lisan dan tulis sederhana tentang benda, binatang dan gejala/peristiwa alam, <i>Fungsi sosial</i> <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati alam - Menulis paparan ilmiah mengenai benda, binatang 	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak berbagai contoh/ film ilmiah pendek yang disediakan • Siswa mengamati fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaan teks ilmiah faktual • Siswa berlatih menentukan gagasan utama, dan informasi rinci dan informasi tertentu Mempertanyakan (<i>questioning</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Dengan pertanyaan pengarah dari guru, siswa terpancing untuk mempertanyakan tujuan, struktur, dan unsur kebahasaan yang digunakan dalam paparan tersebut. 	Kriteria penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian fungsi sosial • Kelengkapan dan keruntutan struktur teks ilmiah faktual • Ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, dan tulisan tangan • Kesesuaian format penulisan/ penyampaian 	4 x 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> • CD/ Audio/ VCD • Koran/ majalah berbahasa Inggris • Sumber dari internet: <ul style="list-style-type: none"> - www.dailyenglish.com - http://americanenglish.state.g

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.9 Menganalisis struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial teks ilmiah faktual (<i>factual report</i>) dengan menyatakan dan menanyakan tentang teks ilmiah faktual tentang orang, binatang, benda, gejala dan peristiwa alam dan sosial, sederhana, sesuai dengan konteks pembelajaran di pelajaran lain di Kelas XI</p> <p>4.13 Menangkap makna dalam teks ilmiah faktual (<i>factual report</i>), lisan dan tulis, sederhana, tentang orang, binatang, benda, gejala dan peristiwa alam dan sosial, terkait dengan mata pelajaran lain di Kelas XI.</p>	<p>dan gejala/ peristiwa alam</p> <p><i>Struktur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Klasifikasi Umum tentang binatang/ benda yang ditulis, e.g. Slow loris is a mammal. It is found in ... It is a nocturnal animal. It is very small with - Penggambaran mengenai bagian, sifat dan tingkah lakunya <p><i>Unsur kebahasaan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Simple Present - Kata kerja yang menggambarkan binatang/ benda/ gejala alam - Kata sifat - Berbagai kata benda terkait dengan benda/ 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempertanyakan cara menemukan gagasan pokok, informasi rinci dari teks faktual report. <p>Mengeksplorasi</p> <p>Siswa mendengarkan/ membaca/membacakan teks ilmiah faktual dengan membandingkan berbagai teks report dengan memperhatikan tujuan, struktur, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan konteks.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam kerja kelompok terbimbing siswa menganalisis struktur dan unsur bahasa yang ada dalam beberapa teks report. • Siswa mengelompokkan struktur, fungsi sosial dan unsur kebahasaan teks berdasarkan penggunaannya. • Siswa memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang hasil analisis tentang fungsi sosial, struktur, dan unsur kebahasaan dari teks berita yang disampaikan dalam kerja kelompok <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyalin teks report yang didapatkannya tentang benda, binatang dan gejala alam atau peristiwa lain yang terkait dengan mata pelajaran lain dan membacakannya di kelas 	<p>Pengamatan (observations):</p> <p>Bukan penilaian formal seperti tes, tetapi untuk tujuan memberi balikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berperilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi • Ketepatan dan kesesuaian dalam menyampaikan dan menulis teks ilmiah faktual • Kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap tahapan • Ketepatan dan kesesuaian menggunakan strategi dalam membaca <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kumpulan catatan kemajuan belajar • Kumpulan hasil tes dan latihan. • Catatan atau rekaman penilaian diri dan penilaian sejawat, berupa komentar atau cara penilaian lainnya 		<p>ov/files/ae/resource_files</p> <p>- http://learnenglish.britishcouncil.org/en/</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	binatang/ gejala alam yang diamati - ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. - Rujukan kata	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyampaikan laporan berupa catatan (<i>note taking</i>) dari hasil membaca beberapa teks ilmiah faktual. Membuat learning journal dalam pembelajaran ini. Pada saat yang sama, antar siswa melakukan penilaian sejawat, tentang teks report yang dihasilkan 	Penilaian Diri dan Penilaian Sejawat Bentuk: diary, jurnal, format khusus, komentar, atau bentuk penilaian lain		
1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi International yang diwujudkan dalam semangat belajar 2.3 Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional 3.10 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks eksposisi analitis tentang topik yang hangat dibicarakan umum,	Teks eksposisi analitis <i>Fungsi Sosial</i> Menyatakan pendapat tentang topik yang hangat dibicarakan secara bertanggung jawab <i>Struktur teks</i> a. Menyebutkan pokok permasalahan terhadap sesuatu yang hangat dibicarakan b. Menyebutkan pandangan / pendapat mengenai hal tersebut beserta	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak berbagai contoh teks eksposisi analisis yang diberikan/ diperdengarkan guru Siswa mengamati fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaannya Siswa belajar menemukan gagasan utama, informasi rinci dan informasi tertentu dari teks eksposisi analitis Mempertanyakan (questioning) <ul style="list-style-type: none"> Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mempertanyakan antara lain perbedaan antar berbagai teks eksposisi yang ada dalam bahasa Inggris, Siswa mempertanyakan gagasan utama, informasi rinci dan informasi tertentu Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Siswa mencari beberapa text eksposisi analitis dari berbagai sumber. 	Kriteria penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Pencapaian fungsi sosial Kelengkapan dan keruntutan struktur teks eksposisi analitis Ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, dan tulisan tangan Kesesuaian format penulisan/ penyampaian Pengamatan (observations): Bukan penilaian formal seperti tes, tetapi untuk tujuan memberi balikan. Sasaran penilaian adalah: <ul style="list-style-type: none"> Berperilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, 	4 x 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> CD/ Audio/ VCD Koran/ majalah berbahasa Inggris Sumber dari internet: <ul style="list-style-type: none"> - www.dailyenglish.com - http://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files - http://learnenglish.britishcouncil.org/en/

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.14 Menangkap makna dalam teks eksposisi analitis tentang topik yang hangat dibicarakan umum</p>	<p>ilustrasi sebagai pendukung</p> <p>c. Diakhiri dengan kesimpulan yang menyatakan kembali pendapat terhadap hal tersebut</p> <p><i>Unsur Kebahasaan:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kalimat Simple Present - Conditional Clauses - Modals 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berlatih menemukan gagasan utama, informasi rinci dan informasi tertentu • Siswa secara berkelompok menuliskan /menyalin teks eksposisi analitis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur, dan unsur kebahasaan dengan runtut • Siswa membacakan teks eksposisi kepada teman dengan menggunakan unsur kebahasaan yang tepat <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berpasangan siswa menganalisis beberapa teks eksposisi dengan fokus pada fungsi sosial, struktur, dan unsur kebahasaan • Siswa memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang hasil analisis yang disampaikan dalam kerja kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat laporan berupa catatan hasil membaca dan mendengarkan • Berkelompok, siswa bertukar cerita tentang teks eksposisi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaannya. • Siswa mempresentasikannya di kelas • Membuat laporan evaluasi diri secara tertulis tentang pengalaman masing-masing dalam mencari teks eksposisi selama proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas, termasuk kendala yang dialami. • Siswa membuat 'learning journal' 	<p>dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian dalam menyampaikan dan menulis teks eksposisi analitis • Kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap tahapan • Ketepatan dan kesesuaian menggunakan strategi dalam membaca <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kumpulan catatan kemajuan belajar • Kumpulan hasil tes dan latihan. • Catatan atau rekaman penilaian diri dan penilaian sejawat, berupa komentar atau cara penilaian lainnya <p>Penilaian Diri dan Penilaian Sejawat</p> <p>Bentuk: diary, jurnal, format khusus, komentar, atau bentuk penilaian lain</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi International yang diwujudkan dalam semangat belajar</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional</p> <p>3.11 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks biografi pendek dan sederhana tentang tokoh terkenal, sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.15 Menangkap makna teks biografi pendek dan sederhana tentang tokoh terkenal</p>	<p>Teks biografi pendek dan sederhana tentang tokoh terkenal</p> <p><i>Fungsi Sosial</i></p> <p>Meneladani, membanggakan, bertindak teratur, teliti dan disiplin, melaporkan</p> <p><i>Struktur</i></p> <p>a. Menyebutkan tindakan/peristiwa/kejadian secara umum</p> <p>b. Menyebutkan urutan tindakan/kejadian/peristiwa secara kronologis, dan runtut</p> <p>c. Jika perlu, ada kesimpulan umum.</p> <p><i>Unsur Kebahasaan</i></p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak berbagai contoh teks biografi yang diberikan/ diperdengarkan guru secara santun dan tanggung jawab. Siswa mengamati fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaannya Siswa mengamati keteladanan dari teks biografi yang dipelajari. Siswa belajar menemukan gagasan utama, informasi rinci dan informasi tertentu dari teks legenda <p>Mempertanyakan (questioning)</p> <ul style="list-style-type: none"> Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mempertanyakan antara lain perbedaan antar berbagai teks biografi yang ada dalam bahasa Inggris, perbedaan teks dalam bahasa Inggris dengan yang ada dalam bahasa Indonesia. Siswa mempertanyakan gagasan utama, informasi rinci dan informasi tertentu <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mencari beberapa text biografi dari berbagai sumber. Siswa berlatih menemukan gagasan utama, informasi rinci dan informasi tertentu 	<p>Kriteria penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pencapaian fungsi sosial Kelengkapan dan keruntutan struktur teks Ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, dan tulisan tangan Kesesuaian format penulisan/ penyampaian <p>Pengamatan (observations):</p> <p>Sasaran penilaian adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> Berperilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi Ketepatan dan kesesuaian dalam menyampaikan dan menulis teks biografi Kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap tahapan 	4 x 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> CD/ Audio/ VCD Koran/ majalah berbahasa Inggris Sumber dari internet: <ul style="list-style-type: none"> - www.dailyenglish.com - http://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files - http://learnenglish.britishcouncil.org/en/

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> - Kata-kata terkait dengan perjuangan hidup, profesionalisme dalam bekerja, kejadian/peristiwa yang sedang banyak dibicarakan. - Simple, Continuous, Perfect tense - Penyebutan kata benda - Modal auxiliary verbs 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melengkapi rumpang dari beberapa teks biografi sederhana • Siswa secara berkelompok menuliskan /menyalin teks biografi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur, dan unsur kebahasaan dengan runtut • Siswa membacakan teksbiografit kepada teman dengan menggunakan unsur kebahasaan yang tepat <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berpasangan siswa menganalisis beberapa teks biografi dengan fokus pada fungsi sosial, struktur, dan unsur kebahasaan • Siswa memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang hasil analisis yang disampaikan dalam kerja kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menceritakan kembali teks biografi sederhana tentang keteladanan dari tokoh terkenal dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaannya. • Siswa membuat klipng teks biografi dengan menyalin dan beberapa sumber. • Membuat laporan evaluasi diri secara tertulis tentang pengalaman masing-masing dalam mencari teks biografi selama proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas, termasuk kendala yang dialami. • Siswa membuat 'learning journal' 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian menggunakan strategi dalam membaca <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kumpulan catatan kemajuan belajar • Kumpulan hasil tes dan latihan. • Catatan atau rekaman penilaian diri dan penilaian sejawat, berupa komentar atau cara penilaian lainnya <p>Penilaian Diri dan Penilaian Sejawat</p> <p>Bentuk: diary, jurnal, format khusus, komentar, atau bentuk penilaian lain.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi International yang diwujudkan dalam semangat belajar</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional</p> <p>3.12 Menyebutkan fungsi sosial dan kebahasaan dalam lagu</p> <p>4.16 Menangkap pesan dalam lagu</p>	<p>Lagu</p> <p><i>Fungsi sosial</i></p> <p>Menghibur, mengungkapkan perasaan, mengajarkan pesan moral</p> <p><i>Unsur kebahasaan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Kata, ungkapan, dan tata bahasa dalam karya seni berbentuk lagu. Ejaan dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. Ucapan, tekanan kata, intonasi, ketika mempresentasikan secara lisan <p><i>Topik</i></p> <p>Keteladanan tentang perilaku yang menginspirasi.</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan lagu yang diperdengarkan Siswa menirukan model secara terbimbing. Siswa mempertanyakan cara menemukan informasi rinci dan kesimpulan dari lagu tersebut <p>Mempertanyakan (questioning)</p> <ul style="list-style-type: none"> Dengan pertanyaan pengarah dari guru, siswa terpancing untuk mempertanyakan pesan yang disampaikan dari lagu Siswa mempertanyakan cara menemukan informasi rinci dan kesimpulan dari lagu tersebut <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa melengkapi rumpang pada lagu tersebut dengan ungkapan yang benar sesuai dengan model yang dipelajari Siswa membacakan teks lagu dengan pengucapan dan tekanan kata yang tepat Siswa berdiskusi tentang pesan lagu yang didengar <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Secara individu siswa membandingkan pesan yang terdapat dalam beberapa lagu yang dibaca/didengar 	<p>Pengamatan (observations):</p> <p>Bukan penilaian formal seperti tes, tetapi untuk tujuan memberi balikan. Sasaran penilaian adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> kesantunan saat melakukan tindakan Perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama dan cinta damai Kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap tahapan Ketepatan dan kesesuaian dalam pengucapan dan penyalinan lirik lagu <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Kumpulan kemajuan siswa berupa kumpulan lagu yang disalin dengan tulisan tangan beserta kesan terhadap lagu kumpulan hasil tes dan latihan. 	2 x 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> CD/ Audio/ VCD Koran/Majalah berbahasa Inggris Buku lagu bahasa Inggris Sumber dari internet: <ul style="list-style-type: none"> www.dailyenglish.com http://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files http://learnenglish.britishcouncil.org/en/

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat kumpulan lagu- lagu yang bertema perdamaian dengan menyalin Siswa mengaitkan syair lagu dengan ungkapan yang sudah dipelajari <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mendemonstrasikan kemahiran mereka menyanyikan lagu tersebut dengan pengucapan dan tekanan kata yang benar. Siswa melaporkan kumpulan lagu yang sudah dianalisis pesan di dalam lagu-lagu tersebut Antar siswa melakukan penilaian terhadap kumpulan lagu yang dibuat. 	<ul style="list-style-type: none"> Catatan atau rekaman penilaian diri dan penilaian sejawat, berupa komentar atau cara penilaian lainnya 		

Lampiran 12

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMA N 1 BANYUMAS
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/Semester	: XI/Dua
Materi pokok	: <i>Factual Report</i>
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2 JP)

A. Kompetensi Inti :

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi International yang diwujudkan dalam semangat belajar	<p>1.1.1 Siswa bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran tentang teks ilmiah faktual</p> <p>1.1.2 Siswa tekun mengikuti pelajaran tentang teks faktual report</p>
2	2.2 Mengembangkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman.	<p>2.2.1 Siswa berperilaku jujur dan bertanggung jawab dengan guru dan teman</p> <p>2.2.2 Siswa disiplin dan percaya diri dalam berperilaku dengan guru dan teman</p>
3	3.9 Menganalisis struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial teks ilmiah faktual (<i>factual report</i>) dengan menyatakan dan menanyakan tentang teks ilmiah faktual tentang orang, binatang, benda, gejala dan peristiwa alam dan sosial, sederhana, sesuai dengan konteks pembelajaran di pelajaran lain di Kelas XI	3.8.1 Siswa mengidentifikasi, dan menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tentang teks ilmiah faktual tentang orang, binatang, benda, gejala dan peristiwa alam dan sosial yang muncul.
4	4.13 Menangkap makna dalam teks ilmiah faktual (<i>factual report</i>), lisan dan tulis, sederhana, tentang orang, binatang, benda, gejala dan peristiwa alam dan sosial, terkait dengan mata pelajaran lain di Kelas XI,	4.13.1 Siswa terampil menentukan gagasan utama dari teks ilmiah faktual yang ia dengar orang, binatang, benda, gejala dan peristiwa alam dan sosial, terkait dengan mata pelajaran lain di Kelas XI.

C. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Sikap Spiritual dan Sikap Sosial

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, siswa dapat:

- 1.1. Mengikuti pembelajaran dengan antusias, semangat, dan berpartisipasi dalam berkomunikasi.
- 2.2. Berkomunikasi secara jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab dengan guru dan teman di sekolah.

Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, siswa dapat:

- 3.9 Menganalisis struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial teks ilmiah faktual (*factual report*)
- 4.14 Terampil menentukan gagasan utama dari teks ilmiah faktual yang ia dengar.

D. Materi Pembelajaran

Teks ilmiah faktual (*factual report*) lisan dan tulis sederhana tentang benda, binatang dan gejala/peristiwa alam.

Fungsi sosial

- Mengamati alam
- Mendengarkan paparan ilmiah mengenai benda, binatang dan gejala/ peristiwa alam

Struktur

- Klasifikasi Umum tentang binatang/ benda yang ditulis, e.g.

Slow loris is a mammal. It is found in ... It is a nocturnal animal. It is very small with

- Penggambaran mengenai bagian, sifat dan tingkah lakunya

Unsur kebahasaan

- Simple Present
- Kata kerja yang menggambarkan binatang/ benda/ gejala alam
- Kata sifat
- Berbagai kata benda terkait dengan benda/ binatang/ gejala alam yang diamati
- Ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi.
- Rujukan kata

E. Metode Pembelajaran

Mobile Assisted Language Learning / pembelajaran bahasa berbasis mobile.

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media

- Aplikasi Android Listening Bahasa Inggris

2. Alat

- Seperangkat komputer atau laptop
- Smartphone android

3. Sumber Pembelajaran

- Internet:
 - <http://www.123listening.com>
- Buku:
 - Setiadi, Linawati, et.al. 2012. *SPM: Seri Pendalaman Materi Bahasa Inggris untuk SMA/MA*. Jakarta: ESIS.
 -

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa, menanyakan kabar siswa, memberi arahan kepada ketua kelas untuk memimpin do'a dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru membimbing siswa untuk mempersiapkan perangkat mobile masing-masing.	10 menit.
Inti	Mengamati: Guru meminta siswa menyimak berbagai contoh teks ilmiah faktual yang disediakan di dalam aplikasi android. Guru meminta siswa mengamati fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaan teks ilmiah faktual.	70 menit.

	<p>Mempertanyakan: Guru mengarahkan siswa mempertanyakan apa yang telah mereka simak dan amati.</p> <p>Mengeksplorasi: Guru mendampingi dan menilai hasil kerja siswa membandingkan berbagai teks report dengan memperhatikan tujuan, struktur, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan konteks.</p> <p>Mengasosiasi: Guru memberikan feedback (balikan) tentang teks report.</p> <p>Mengomunikasikan: Merevisi hasil kerja siswa</p>	
Akhir	<p>Guru memberi arahan dan bimbingan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>Guru memberikan tugas terstruktur individu berupa soal latihan.</p>	10 menit.

H. LAMPIRAN

1. Penilaian posttest dilakukan dengan test listening (lembar soal).
2. Penilaian minat siswa dilakukan dengan angket respon (lembar angket).

Banyumas, 29 April 2015

Mengetahui

Kepala SMA N Banyumas

Guru Mata Pelajaran

Mohammad Husain, SPd, M.Si

NIP. 196302021988031007

Teguh Suradi, S.Pd

NIP. 197220171998021001

Lampiran 13

Dokumentasi**Dokumentasi Pengambilan Nilai Hasil Belajar****Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran yang Didukung dengan Penggunaan Aplikasi “*Smarty Way*”**