

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dari seluruh penelitian yang telah diteliti sebelumnya, ada sebagian penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rewa Devara, Rusdi Efendi, dan Azwandi (2016) dengan judul penelitian “Perancangan Aplikasi *M-Learning* Bahasa Inggris Berbasis *Client Server*”. Tujuan penelitian adalah merancang aplikasi *M-Learning* Bahasa Inggris berbasis *Client Server* agar dapat memfasilitasi para pendidik dan peserta didik “*Colorado Course* Bengkulu” dengan media pembelajaran yang bersifat *mobile*, dan dinamis.

Jenis penelitian yang digunakan berupa *applied research*, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan mengaplikasikan teori-teori untuk perancangan aplikasi *M-Learning* Bahasa Inggris berbasis *Client Server*. Pada tahap pengumpulan data, peneliti melakukan teknik reduksi data dengan narasumber berupa pakar Bahasa Inggris dan bahan ajar di *Colorado Course*. Pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi kegiatan belajar mengajar, silabus yang digunakan dan hasil evaluasi para siswa pada kelas *Low beginning* (LB) pada *Colorado Course* Bengkulu. Kemudian menentukan perangkat keras, perangkat lunak, *database* dan bahasa pemrograman *PHP* serta mengamati beberapa informasi lain sebagai referensi yang akan digunakan untuk merancang aplikasi. Data yang telah terkumpul kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan sistem, kemudian dilakukan analisis dan perancangan sistem menggunakan perancangan *UML* berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

Selanjutnya masuk ke tahap implementasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *database* yang digunakan peneliti berupa *MySQL* dengan *platform Eclipse*. Kemudian dilakukan pengujian pada aplikasi yang telah dibuat. Pengujian dilakukan menggunakan metode *white box*, dan *black box*. Pada

pengujian *white box* metode pengujiannya adalah dengan memeriksa semua *statement* program yang telah dieksekusi minimal satu kali. Pengujian ini dilakukan pada proses program yang telah dieksekusi minimal satu kali dan dilakukan pada proses pengembangan sistem yaitu pengujian kode program. Lalu pada pengujian *black box*, metode ini dilakukan dengan cara menguji apakah sistem yang dikembangkan sesuai dengan apa yang tertuang dalam spesifikasi fungsional sistem. Nilai ukur dari perangkat lunak yang diuji berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Sejauh ini selama pengujian *black box* pada aplikasi *server* seperti *login*, materi, dan *quiz* berjalan dengan sukses. Begitu juga dengan pengujian pada aplikasi *mobile* seperti *login*, materi, tampilan bank soal, dan tampilan daftar siswa.

Setelah dilakukan evaluasi terhadap pengerjaan penelitian aplikasi *M-Learning* Bahasa Inggris Berbasis *Client Server*. Didapati beberapa kesimpulan yaitu, Aplikasi *M-Learning* ini digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan bukan pengganti pembelajaran di kelas. Aplikasi tersebut membantu *user* dalam upaya pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat diakses secara praktis dan tidak bergantung pada waktu dan tempat. Dari hasil pengujian sistem kepada 50 responden pada 3 pengujian yaitu untuk tampilan memperoleh 4,38 dengan kategori sangat baik. Untuk *user* memperoleh 4,45 dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk sistem diperoleh hasil 4,23 dengan kategori baik.

Penelitian kedua yang penulis temukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Reza Ardian (2016) dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning Let's learn* Menggunakan *Android* Terhadap Kecakapan Berbahasa Inggris Materi *Descriptive Text* Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bawang”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi *Mobile Learning let's learn* menggunakan *android* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *descriptive text* dan mengetahui efektivitas aplikasi *Mobile Learning* ini terhadap kecakapan berbahasa bagi siswa kelas X di SMA N 1 Bawang. Metode yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi ini adalah metode penelitian Borg and Gall yang

telah dimodifikasi Sukmadinata, dkk yang mana terdapat tiga tahap proses pengembangan, dimulai dari Studi Pendahuluan, Pengembangan, dan Pengujian. Lalu untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi *Mobile Learning* dalam proses pembelajaran maka digunakan metode *Pre-Experimental Design : Pretest-Posttest One Controlled Group Design* dan untuk mengetahui efektifitas terhadap pembelajaran *speaking* menggunakan teknik observasi *checklist*.

Respon yang diharapkan dari penelitian tersebut, terlihat pada siswa setelah menggunakan aplikasi *Mobile Learning let's learn* ini. Dilihat dari meningkatnya keterampilan membaca siswa dan memahami berbagai macam kosakata baru dalam bahasa Inggris melalui kemampuan membaca (*reading*). Kemudian dari peningkatan keterampilan pengucapan dan pelafalan (*pronunciation and fluency*) yang baik dan benar melalui kemampuan berbicara (*speaking*). Dan juga siswa mampu mendengarkan narasi dengan berbagai kosa kata yang mereka kuasai melalui kemampuan menyimak (*listening*) serta kemampuan menulis siswa (*writing*). Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan tercapainya tujuan pembelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikator pembelajaran. Ketika seluruh aspek pembelajaran ini tercapai dengan baik maka bisa disimpulkan bahwa siswa mampu mengikuti pembelajaran tanpa ada kendala dengan kemampuan berbahasa yang mereka miliki.

Setelah pengujian aplikasi pada siswa melalui metode yang disebutkan pada penjelasan sebelumnya didapatkan kesimpulan bahwa Aplikasi *Mobile Learning let's learn* yang digunakan dalam pembelajaran pada materi *descriptive text* di SMAN 1 Bawang efektif terhadap peningkatan kecakapan berbahasa Inggris siswa, dimana hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil *posttest* yang lebih besar daripada hasil *pretest*.

Penelitian lain yang berhasil penulis temukan ialah penelitian yang dilakukan oleh Nazruddin Safaat Harahap dan Fatima Akmal Putri (2017) dengan judul penelitian "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada *Platform Android*". Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan *M-Learning* Bahasa Inggris sebagai solusi bagi pengguna khususnya pelajar dalam memudahkan

pembelajaran bahasa Inggris. Di dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada *platform Android* dengan target *user* adalah masyarakat dan pelajar di Indonesia oleh karena itu disediakan penjelasan materi dan terjemahan dalam bahasa Indonesia. *Course* yang disediakan dalam aplikasi ini adalah *tenses, listening, speaking, expression, idiom*, kamus *regular* dan *irregular verb* juga dilengkapi dengan kumpulan kalimat-kalimat *infomal* yang biasa diucapkan orang Amerika dalam kehidupan sehari-hari. Di tiap *course* terdapat soal latihan untuk menguji pemahaman *user* setelah mempelajari materi. Untuk menguji pemahaman *user* secara keseluruhan juga disediakan soal ujian secara acak. Setelah menjawab soal sistem akan menampilkan benar atau salah jawaban yang diberikan.

Kebutuhan sistem yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan sistem dari perangkat *Android*. Bahasa pemrograman menggunakan *Java*. *User* dapat mengakses menu *Learn, Practice* dan *Random Test*. Menu *Learn* terdiri dari *sub-menu Tenses, Listening, Speaking, Expression, Regular And Irregular Verb, Idiom* dan *Slang*. Sedangkan *Menu Practice* terdiri dari *sub-menu Tenses, Listening, Speaking, Expression, Regular And Irregular Verb*, dan *Idiom*. *Random Test* adalah kumpulan tes secara acak berdasarkan materi yang telah diberikan. Soal *Random Test* akan dikelompokkan menurut tingkat kesulitannya yaitu *level Low, Medium dan High*. Untuk menu *update* ditampilkan di setiap *sub-menu* berupa tombol kecil yang berfungsi untuk memperbaharui *database* yang ada di dalam sistem. Fitur *update* meliputi *update Learn, Practice* dan *Random Test*.

Pada tahap pengujian untuk menerima penilaian dan tanggapan *user* terhadap aplikasi tersebut, dilakukan pengujian terbatas dan menyebarkan kuesioner penilaian. Pengujian terbatas ini dilakukan kepada siswa dan guru. Kategori pertanyaan dilihat dari aspek pembelajaran dan desain visual. Nilai hasil kuesioner digolongkan dalam lima kategori dengan menggunakan skala. Rangkuman perhitungan dari hasil kuesioner siswa akan dibagi menjadi aspek pembelajaran, aspek desain visual dan aspek keseluruhan.

Pada aspek keseluruhan hasil kuesioner siswa menghasilkan 88% yang mengindikasikan nilai responden mengenai aplikasi sangat baik. Untuk aspek keseluruhan hasil kuesioner guru menghasilkan persentase 85,7%, yang mengindikasikan nilai responden secara keseluruhan terhadap aplikasi sangat baik. Dari kesimpulan penelitian telah diwujudkan aplikasi *mobile* dengan materi pembelajaran bahasa Inggris pada *platform android* dimana *user* dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun serta dapat diakses dan fungsinya berjalan dengan baik sesuai analisa dan perancangan.

Kemudian pada jurnal selanjutnya yang ditulis oleh Blanka Klímová (2019) dari Universitas *Hradec Králové* dengan judul jurnal “Dampak *Mobile Learning* Terhadap Hasil Prestasi Siswa”. Jurnal ini agak berbeda dengan penulisan sebelumnya karena lebih mengarah ke dampak penerapan metode *Mobile Learning* ini. Dalam Jurnalnya meski penerapan *M-Learning* ini memiliki banyak dampak positif bagi prestasi siswa di bidang akademik, namun ada beberapa kendala yang didapat. Salah satunya adalah kurangnya konsentrasi siswa dalam mengerjakan soal-soal atau mempelajari materi dikarenakan adanya fitur *multi-tasking* yang terdapat pada *smartphone* yang menjadi kendala paling umum dalam penerapan sistem pembelajaran *M-Learning* ini. Kurangnya konsentrasi dan perhatian selama proses pembelajaran menyebabkan masalah ingatan seperti penyandian, penyimpanan dan pengambilan informasi yang mengarah pada ketidakmampuan siswa untuk mengingat informasi yang diperlukan dalam ujian. Serta konten aplikasi tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu mengenai materi yang ingin dipelajari. Sebagai contoh, siswa yang hendak belajar manajemen pariwisata ingin mempraktekkan kosa kata yang mereka pelajari sesuai dengan tingkatan bahasa Inggris mereka. Siswa yang tingkatannya berada pada *level B2*(tingkat menengah keatas) tidak mungkin mempelajari ulang kosakata dasar. Maka dari itu pengembang aplikasi perlu menyesuaikan tingkatan materi pembelajaran untuk aplikasi *M-Learning* agar sesuai dengan tingkatan pengetahuan penggunanya.

Oleh karena itu, penulis berupaya menunjukkan bagaimana *smartphone* dapat bermanfaat jika proses belajar mengajar dirancang sesuai kebutuhan dan dibuat khusus. Dalam studi kasus terdapat 31 peserta yang mengikuti kursus bahasa Inggris. Mereka semua adalah mahasiswa prodi Manajemen Pariwisata tahun ketiga di Fakultas Manajemen dan Informatika dari Universitas Hradec Králové. Studi kasus ini mengambil hanya 31 peserta berdasarkan tingkatan kemampuan berbahasa Inggris mereka yang sesuai dengan *Common European Reference Framework for languages (CERF)* yang seluruhnya berada pada *level B2*. Kursus diadakan pada tanggal 26 September hingga 12 Desember 2017 dan diadakan seminggu sekali selama 90 menit secara rutin. Dari 31 mahasiswa, 19 mahasiswa memakai *smartphone* yang sudah terinstal aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkatan mereka. Aplikasi ini digunakan diluar jam kursus selama satu semester, yaitu 11 minggu. Sisa dua belas mahasiswa berperan sebagai *control group* atau kelompok yang tidak menggunakan aplikasi.

Metode pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa kebutuhan aplikasi *smartphone* karena aplikasi yang digunakan harus memuaskan dan meningkatkan prestasi siswa. Analisa kebutuhan berdasarkan evaluasi *SWOT (strengths, weaknesses, opportunities and threats)* yang diterapkan selama pelajaran pengantar pertama.

Metode kedua berdasarkan data dari analisa kebutuhan aplikasi *smartphone* yang sudah ada. Aplikasi ini disebut *Angličtina (English) TODAY* yang menggunakan sebagian *server* dari aplikasi *web* dan aplikasi *mobile*. Aplikasi *web* dipergunakan oleh pengajar untuk menerapkan konten materi di dalamnya dan aplikasi *mobile* dipergunakan mahasiswa untuk mempelajari materi dan mengerjakan soal-soal yang diberikan. Aplikasi ini sendiri dapat mencatat data statistik dari penggunaanya lalu didistribusikan ke *server* yang kemudian menjadi data penilaian pengajar. Bagi mahasiswa sendiri aplikasi ini memberikan ulasan langsung kepada mahasiswa mengenai kinerjanya di tiap pelajaran yang diambil. Mereka dapat mengerti bentuk kata atau frasa yang benar.

Dengan satu semester adalah 11 minggu, dalam 11 minggu itu ada 10 pelajaran yang dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama adalah merevisi kata-kata individual dan bagian kedua mempelajari dan merevisi frasa baru. Kata dan frasa diuji sebagai terjemahan dari bahasa asli siswa ke bahasa Inggris. Dukungan pengucapan juga muncul saat menerjemahkan kata dan frasa. Secara keseluruhan aplikasi tersebut berfokus pada kontrol yang nyaman bagi *user*, sederhana, dan materi disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa.

Metode ketiga merupakan metode penilaian berkelanjutan dengan mengerjakan seluruh soal dengan menggunakan aplikasi. Metode analisis dan mengevaluasi hasil tes mahasiswa dari seluruh 31 mahasiswa termasuk analisa statistik digunakan sebagai perbandingan penelitian yang dilakukan. Nilai kelulusan untuk tes penilaian akhir adalah 50%, atau 30 poin. Setelah tes akhir, mahasiswa yang menggunakan aplikasi diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi singkat mengenai penggunaan aplikasi dan antusiasme belajar mereka.

Dari hasil analisis kebutuhan disebutkan bahwa pembelajaran dan penyimpanan kosakata bahasa Inggris merupakan kelemahan mayoritas mahasiswa. Maka aplikasi *smartphone* yang memfokuskan pengembangan dan revisi kosa kata bahasa Inggris yang baru. Terdapat sepuluh *sub*-materi mengenai kosakata dan frasa. Konten materi diisi oleh pengajar dan para mahasiswa harus menerjemahkan kata atau frasa dari bahasa mereka ke dalam bahasa Inggris. Setiap materi diselesaikan dengan tes dan memiliki rata-rata 15 kata baru dan 10 frasa baru. Kata dan frasa yang dipilih akan didiskusikan di kelas langsung dan difokuskan sesuai topik program studi mereka mengenai pariwisata. Pengajar membimbing mahasiswa menggunakan aplikasi dan mempraktikkan kata dan frasa baru yang sudah dibahas di kelas melalui *posting-an* pemberitahuan dua kali seminggu yang totalnya ada 16 notifikasi dalam satu semester. Berbeda dengan *group-control* yang tidak menggunakan aplikasi untuk mempelajari kata dan frasa baru selama kelas satu semester. Mereka tidak diingatkan untuk mempraktikkan kata dan frasa baru dari *posting-an* pemberitahuan. Maka mereka menerima lebih sedikit peluang untuk mengenal target pembahasan. Hasil dari analisis statistik

juga menunjukkan bahwa siswa yg menggunakan aplikasi mencapai hasil lebih tinggi, yaitu rata-rata 43,9 poin. Sedangkan *group-control* rata-rata mencapai 31,8 poin dalam tes akhir. Hasil kuesioner evaluasi mengenai dampak penggunaan aplikasi *mobile* pada perilaku belajar siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa sangat antusias tentang penerapan aplikasi *mobile* ini. Dari persentase perhitungan 67% sangat setuju, 20% setuju dikarenakan sangat membantu mereka dalam persiapan ujian akhir. Sedangkan sisanya yaitu 13% memberikan ulasan netral.

Untuk penelitian terakhir yang berhasil penulis temukan adalah jurnal yang ditulis oleh Wahyudin, Abdul Romansyah, dan Maya Selvia Lauryn (2015) dari Universitas Serang Raya dengan judul “Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis *Android* Pada TK An-Nasir Tangerang”. Jurnal penelitian dilatarbelakangi adanya keinginan mengajarkan berbahasa Inggris sejak dini dimulai dari usia TK. Dikarenakan daya tangkap pembelajaran dari usia TK bisa lebih efektif dibanding di usia yang lebih dewasa. Materi yang diajarkan kepada murid-murid TK AN-NASIR Tangerang juga lebih sesuai dengan tingkatannya seperti pengenalan alfabet, pengenalan hewan, pengenalan anatomi, pengenalan nama-nama benda dalam bahasa inggris dan terjemahannya dalam bahasa indonesia. Di tiap materi yang diajarkan didukung juga dengan gambar dan suara agar mempermudah pembelajaran. Serta dilengkapi *quiz* seperti menebak gambar dan menulis sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dimulai dengan melakukan observasi langsung ke tempat penerapan *M-Learning*, kemudian melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dengan narasumber guru, murid-murid dan orang tua di TK AN-NASIR Tangerang. Studi Pustaka juga dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori lain yang mendukung melalui sumber seperti buku, jurnal, *ebook*, serta karangan yang berkaitan dengan topik yang serupa. Kemudian lanjut ke tahap implementasi. Dengan aplikasi edukatif bernama “*English for Children*”, aplikasi *Mobile Learning* berbasis *android*. Aplikasi *M-Learning* ini diwujudkan menggunakan *software development eclipse* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Aplikasi yang dibuat penulis memiliki beberapa fitur

seperti Menu utama, kemudian di tiap materi yang dipakai untuk pembelajaran bahasa Inggris tingkat TK terdapat juga *Quiz* yang diambil dari menu seluruh materi pembelajaran yang ada. Di aplikasi ini juga terdapat menu “*about*”, “kritik dan saran”, “*help*”, serta menu “*exit*”.

Di tahap pengujian penulis menggunakan dua jenis metode untuk menguji aplikasi. Pengujian white box diterapkan dengan menggunakan skema diagram alir dan menguji *source code*. kemudian lanjut ada pengujian *black box* untuk memastikan seluruh fungsi berjalan dan menghasilkan output sesuai yang diharapkan. Dari kedua metode yang sudah dijalankan, pengujian aplikasi *M-Learning* ini berjalan dengan sukses dan sesuai dengan rancangan.

Berdasarkan hasil analisis, implementasi, serta pengujian aplikasi ini maka didapat kesimpulan bahwa aplikasi yang dikembangkan oleh penulis dapat mempermudah dalam pembelajaran anak dengan didampingi orang tua dan guru. Dikarenakan menggunakan media *smartphone* berbasis *android* proses pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Materi pembelajaran yang ditampilkan berkaitan keseharian yang biasa dijumpai anak-anak usia dini. Aplikasi edukatif “*English For Children*” dikembangkan menggunakan teknologi *java* berbasis *android* dan hanya diterapkan pada *platform smartphone* dengan sistem operasi *android*. *Eclipse IDE* dalam pembuatan aplikasi ini membuat aplikasi *M-Learning* ini dapat dikembangkan lebih baik lagi.

Penelitian yang telah disebutkan diatas memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu mengenai basis aplikasi yang akan dibuat yaitu menggunakan *Mobile Learning* sebagai media pembelajaran dalam memahami materi bahasa Inggris. Sedangkan hal yang berbeda dari penelitian sebelumnya adalah sistem yang digunakan pada aplikasi. Selain itu penelitian ini lebih berfokus pada materi *speaking* di dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan materi yang akan dimuat adalah materi Bahasa Inggris tingkatan siswa SMP kelas VII.

Dengan demikian, meskipun dari penjelasan sebelumnya telah disebutkan adanya penelitian dengan basis aplikasi yang diimplementasikan serupa dengan

yang sedang dilakukan, maka penulis hendak memaparkan persamaan dan perbedaan yang hendak diterapkan dalam penelitian ini. Persamaan dan perbedaan ini dapat dilihat dalam tabel 2.1.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

No	Judul Penelitian (Bentuk)	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Perancangan Aplikasi <i>M-Learning</i> Bahasa Inggris Berbasis <i>Client Server</i>	Muhammad Rewa Devara, Rusdi Efendi, dan Azwandi	Merancang aplikasi <i>M-Learning</i> Bahasa Inggris dengan media pembelajaran yang bersifat <i>mobile</i> , dan dinamis	Penelitian ini diterapkan ke semua kalangan sedangkan penelitian tersebut diterapkan untuk peserta didik “ <i>Colorado Course Bengkulu</i> ”
2.	Pengembangan Aplikasi <i>Mobile Learning Let’s learn</i> Menggunakan <i>Android</i> Terhadap Kecakapan Berbahasa Inggris Materi <i>Descriptive Text</i> Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bawang	Reza Ardian	Metode yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi ini adalah metode penelitian dengan tiga tahap proses pengembangan, dimulai dari Studi Pendahuluan, Pengembangan, dan Pengujian.	Penerapan aplikasi ini untuk seluruh kalangan sedangkan pada penelitian sebelumnya dikhususkan untuk siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bawang
3.	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada <i>Platform Android</i>	Nazruddin Safaat Harahap dan Fatima Akmal Putri	Dilakukan pengujian terbatas kepada siswa dan menyebarkan kuesioner penilaian berdasarkan	Tujuan penelitian menerapkan sistem <i>M-Learning</i> untuk memudahkan pembelajaran,

			aspek pembelajaran dan desain visual	sedangkan penelitian ini untuk menguji tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran lewat <i>M-Learning</i>
4.	Dampak <i>Mobile Learning</i> Terhadap Hasil Prestasi Siswa	Blanka Klimova	Penelitian mengenai dampak pemanfaatan <i>M-Learning</i>	Aplikasi <i>M-Learning</i> ini untuk tingkatan siswa kelas VII SMP, sedangkan pada penelitian tersebut untuk Mahasiswa pada tingkatan B2 standar <i>CERF</i>
5.	Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis <i>Android</i> Pada TK An-Nasir Tangerang	Wahyudin, Abdul Romansyah, dan Maya Selvia Lauryn	Target aplikasi adalah anak-anak usia dini	Penelitian ini diterapkan ke semua kalangan, sedangkan penelitian tersebut diterapkan pada TK An-Nasir Tangerang

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Pada awalnya, istilah komunikasi yang dalam bahasa Inggris yaitu *communication* berasal dari bahasa Latin *communicatio* dan *communis* yang artinya “sama makna”, sebuah komunikasi di antara 2 orang atau lebih dengan adanya kesamaan makna mengenai apa yang sedang dibicarakan (Effendy 2011).

Maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah interaksi dari minimal kedua belah pihak atau lebih dengan adanya persamaan topik mengenai apa yang sedang dibicarakan.

Komunikasi merupakan suatu kemampuan dalam mengucapkan suatu bahasa umumnya disaat kita lahir hingga dewasa kita sudah terbiasa menggunakan satu bahasa yaitu bahasa pertama yang kita miliki di negara kita. Dan kemampuan yang lebih sukar adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa dari bangsa lain agar dapat dipahami dan juga dapat menyampaikan topik yang sedang dibicarakan. Seperti yang diungkapkan oleh (Winoto 2015). Fungsi lain dari komunikasi adalah untuk mempengaruhi orang lain dengan harapan agar segala sesuatu yang sedang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar. Seperti pekerjaan yang berhubungan dengan layanan informasi, menuntun orang-orang agar sesuai dengan apa yang dicari. Komunikasi diperlukan dalam menyampaikan informasi agar dapat dipahami oleh lawan bicara dan mempengaruhi lawan bicara.

2.2.2 Pengertian *Mobile Learning*

Mobile Learning (M-Learning) adalah metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi perangkat *mobile*. Perangkat *mobile* yang dimaksud bisa berupa *PDA*, *smartphone*, laptop, *tablet PC*, dan sebagainya (Abdulhak 2012). Dengan memanfaatkan *M-Learning* ini proses mengajar dan penyerapan materi pembelajaran menjadi lebih efektif. Bagi pengajar, penggunaan *M-Learning* dapat memudahkan dalam memantau aktivitas siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diujikan dimana saja dan kapan saja, pengajar juga dapat meng-*update* materi dan soal-soal yang diujikan melalui akun pengajarnya. Hal ini diperkuat lewat artikel oleh (Cheon, et al. 2012) bahwa dengan kelebihan perangkat seluler yang dapat dibawa ke lokasi berbeda (portabilitas), kemudahan dalam mengakses di waktu kapanpun, serta dengan mudah mengumpulkan data yang ada membuat guru dan pengajar dapat dengan mudah mengakses kurikulum dan data pelajaran kapanpun dan dimanapun. Bagi siswa, penggunaan *M-Learning* dapat memudahkan proses belajar karena dapat dilakukan melalui *smartphone* sehingga batasan ruang dan waktu dapat diatasi. Di samping itu metode *M-Learning* dapat menambah minat

belajar karena penyajiannya melalui media *smartphone* yang sering digunakan siswa ditambah materinya yang dilengkapi gambar penjas yang mudah dipahami.

2.2.3 Pengertian Taksonomi Bloom

Taksonomi merupakan suatu tipe sistem klasifikasi yang mengacu pada data penelitian ilmiah berkaitan dengan hal-hal yang digolongkan dalam sistematika tersebut (Tawadlu'un 2014). Konsep Taksonomi Bloom dikembangkan di tahun 1956 oleh seorang psikolog bidang pendidikan yang bernama Benjamin S. Bloom bersama kawan-kawannya. Pengklasifikasian Taksonomi Bloom dibagi menjadi 3 ranah, yang pertama adalah ranah afektif.

Ranah afektif merupakan kemampuan yang mengandalkan perasaan, emosi, serta reaksi yang berbeda dengan penalaran (Dimiyati dan Mudjiono 2009). Lingkup dari ranah afektif berkaitan dengan aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral, dan lainnya. Menurut Bloom dan David Krathwol pembagian ranah afektif antara lain penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian (*valuing*), organisasi (*organization*), serta pembentukan pola hidup (*characterization by a value*).

Yang kedua adalah ranah psikomotor, yaitu ranah yang kebanyakan menghubungkan aktivitas motorik seperti pendidikan fisik dan atletik, namun terdapat aktivitas lain seperti menulis dengan tangan dan pengolahan kata. Jika disimpulkan psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek keterampilan jasmani. Rincian dari ranah ini dibuat oleh ahli lain berdasarkan ranah yang dibuat oleh Bloom seperti persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), gerakan yang kompleks (*complex response*), penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), serta kreativitas (*creativity*).

Ranah kognitif merupakan kompetensi yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, dan pemikiran (Dimiyati dan Mudjiono 2009). Bloom membagi Ranah Kognitif menjadi enam kategori yaitu pengetahuan, pemahaman,

penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada kategori pemahaman (*comprehension*) ini seseorang memiliki kemampuan menangkap makna dan konteks tentang hal yang dipelajari. Terdapat kemampuan dalam mengubah data yang sudah ada ke dalam *format* tertentu; dan kemampuan dalam menguraikan isi pokok bacaan.

Pada capaian pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas VII di salah satu SMP di Indonesia. Di dalam kategori pemahaman (*comprehension*) konsep materi, siswa cenderung menghafal tanpa mengerti maknanya. Serta salah satu penyebab juga dikarenakan penggunaan *rubric* penilaian yang belum mencakup keseluruhan kompetensi siswa dan ketidak otentikan alat penilaian yang digunakan oleh guru di kelas (Paramartha dan Astiti Pratiwi 2017). Ditambah kurangnya komprehensif pada pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak pemahaman siswa terhadap materi tidak utuh. Kondisi ini menyebabkan siswa sulit untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan, dikarenakan siswa tidak didukung untuk berinovasi secara bebas dan menyenangkan.

2.2.4 Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMP Kelas VII

Untuk mengetahui capaian yang ditargetkan sekolah kepada siswa di dalam pembelajaran Bahasa Inggris selama satu semester. Perlu adanya data mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bahasa Inggris untuk siswa kelas VII yang digunakan sekolah-sekolah di Indonesia. Penulis mengambil sampel untuk materi *Greetings* pada *chapter* Bahasa Inggris untuk dijadikan data acuan. Dari RPP yang penulis gunakan yaitu di SMPN 6 Bandar Lampung (Saputra 2019). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di sekolah tersebut dijelaskan pada tabel 2.2 sebagai berikut.

Tabel 2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan Inti	Siswa	Guru
Mengamati <i>(Observing)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan / menonton interaksi yang diputar dalam 	<ul style="list-style-type: none"> Memutar video tentang interaksi sapaan Memutar ulang

	<p>video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti interaksi sapaan • Menirukan model interaksi sapaan • Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mengidentifikasi ciri-ciri interaksi sapaan (fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan) 	<p>tayangan dalam video tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencatat/menilai aspek sikap dan kesungguhan keaktifan siswa
<p>Menanya <i>(Questioning)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan pertanyaan pengarah dari guru, siswa terpancing untuk mempertanyakan tentang ungkapan menyapa dengan responnya dari tayangan yang didengar atau dilihat • Dengan pertanyaan pancingan dari guru, siswa mempertanyakan ungkapan lain yang digunakan untuk menyapa 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pertanyaan/<i>statement</i> pengarah terkait tayangan video yang diputar/dilihat siswa. • Memberi kesempatan/mendorong siswa lain untuk menjawab pertanyaan sebelum menjelaskannya. • Mencatat/menilai aspek sikap dan kesungguhan/keaktifan siswa.

<p><i>Experiment</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan <i>snowball throwing</i> untuk memasang ungkapan menyapa dengan responnya bersama teman sekelas. • Siswa mempraktekkan ungkapan-ungkapan yang didapat untuk menyapa dengan teman dengan Bahasa Inggris 	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi kertas yang bertulis ungkapan menyapa dan responnya secara acak pada siswa • Mengamati dan menilai kesungguhan, sikap, dan ketepatan ucapan siswa • Mengamati dan menilai aktivitas siswa
<p>Mengasosiasikan <i>(Associating)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan kembali video dan mencatat ungkapan yang digunakan dalam video • Siswa membacakan ungkapan-ungkapan yang digunakan untuk menyapa yang disalin kepada teman sebangku • Siswa membacakan ungkapan yang digunakan untuk menyapa yang disalin dengan pengucapan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memutar ulang tayangan video yang sudah disertai ungkapan yang digunakan dan meminta siswa mencatat ungkapan yang digunakan • Meminta siswa membacakan ungkapan yang digunakan untuk menyapa teman sebangku • Mengamati dan menilai kesungguhan, sikap, dan ketepatan ucapan

	dan tekanan kata yang tepat	siswa. • Mengamati dan menilai aktivitas siswa
Mengkomunikasikan <i>(Communicating)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok mempersiapkan presentasi percakapan yang berkaitan dengan sapaan • Secara berkelompok mempraktekkan presentasi percakapan yang berkaitan dengan sapaan dengan Bahasa Inggris dalam konteks simulasi, role-play, dan kegiatan lain yang terstruktur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengarahkan dan membantu persiapan presentasi • Mengamati, menilai, memotivasi, mengarahkan presentasi siswa

Untuk capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah selama satu semester, kompetensi yang didapatkan siswa adalah sebagai berikut:

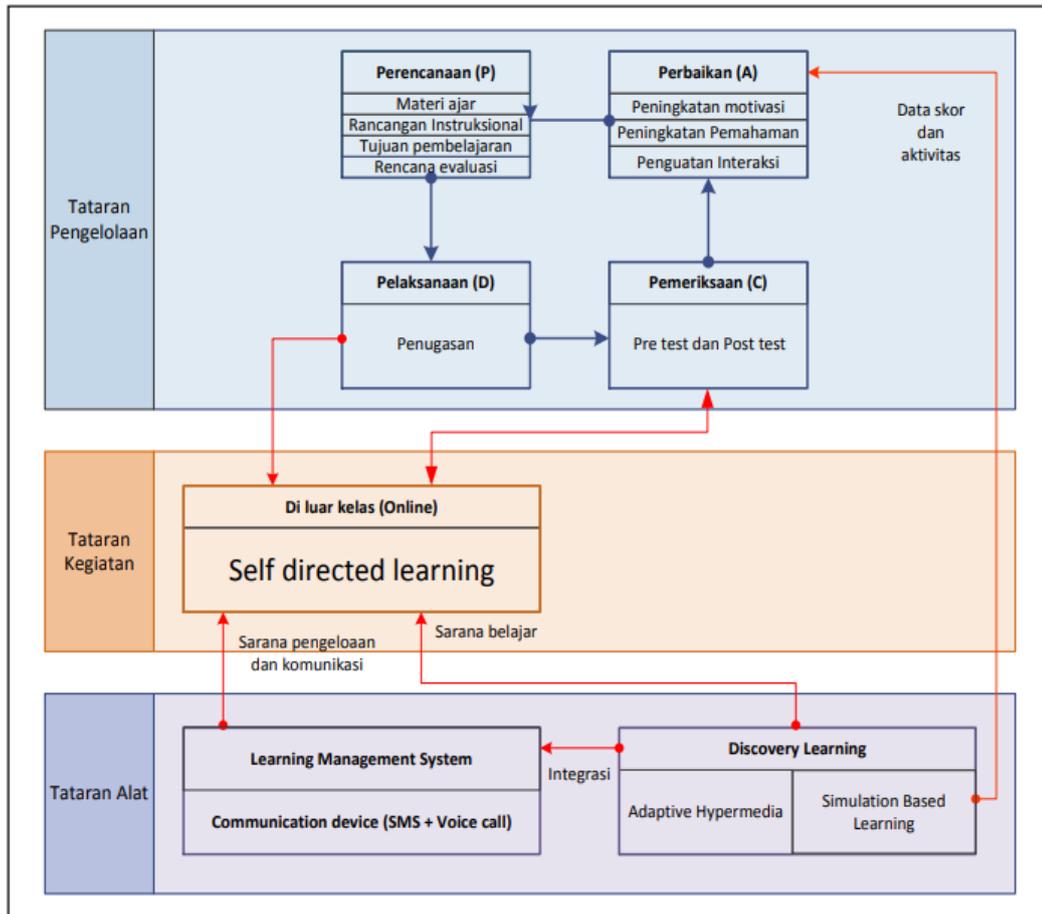
1. Siswa mampu mencapai fungsi sosial **sapaan**.
2. Siswa mampu melengkapi struktur teks **sapaan** secara runtun.
3. Siswa mampu mencapai unsur kebahasaan seperti tata Bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi secara tepat.
4. Siswa bermain peran (*role play*) dalam bentuk interaksi sapaan.
5. Siswa mampu menggunakan struktur teks dan unsur kebahasaan dalam ungkapan **sapaan** serta responnya.

6. Siswa mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk mempraktekkan percakapan tentang sapaan, pamitan dan berterima kasih dalam berbagai kesempatan.
7. Siswa memiliki perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai dalam melaksanakan komunikasi

2.2.5 Gamma Feedback Learning Model (GFLM)

Gamma Feedback Learning Model atau disingkat *GFLM* merupakan suatu model pembelajaran dengan memfokuskan pengendalian *feedback* yang telah digunakan di bidang teknik dan ekonomi (Purbohadi 2013). *GFLM* merupakan sebuah metode pembelajaran kelompok namun dapat menangani dan *me-monitor* proses pembelajaran siswa secara individu. *GFLM* memiliki keunggulan dalam membentuk proses pembelajaran, evaluasi, serta penilaian secara bertahap hingga kompetensi siswa tercapai dengan cepat dan efektif.

Untuk siklus pembelajaran di dalam *GFLM* diwujudkan dalam bentuk desain instruksional untuk implementasi pengendalian belajar menuju *self-directed learning*. Serta unsur keteknikan direalisasikan dengan rancangan *e-learning* menggunakan *ITS (Intelligent Tutoring System)* dan *LMS (Learning Management System)*. Pengembangan model *e-learning* ini menjadi sebuah konsep dasar penerapan prinsip kendali *feedback* di bidang pendidikan jarak jauh.



Gambar 2.2.1 Model Implementasi GFLM

Penerapan model *GFLM* ditunjukkan pada Gambar 2.1. Tampak tidak terdapat keterlibatan langsung dengan dosen ke mahasiswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan melihat hasil *pre test* dan *post test* atau menggunakan *assessment method* yang lain. Dosen dapat mengetahui kendala belajar mahasiswa melalui data aktivitas, kemudian dapat memberi *feedback* berupa pemberian motivasi melalui media komunikasi bagi mahasiswa yang aktivitasnya rendah. Mahasiswa memiliki akses untuk mencari informasi dan mendapatkan pengetahuan mereka sendiri menggunakan piranti *ITS* dengan basis *free discovery learning*. Salah satunya menggunakan teknologi *Adaptive Hypermedia (ontology web)* atau arsitektur lain.

Meski mahasiswa diberi kebebasan pada cara belajar, *GFLM* memberikan batasan agar siswa tetap fokus pada pencapaian pembelajaran serta memudahkan dalam proses pengendalian *feedback*. *GFLM* terdiri dari tataran alat, aktivitas, dan pengelolaan. Pada tataran pengelolaan, proses *monitoring* pembelajaran tetap dapat dilakukan menggunakan prinsip *plan-do-check-action*. Pada tataran kegiatan, yang menjadi prioritas adalah *GFLM* memfasilitasi cara-cara untuk membentuk *self directed learning*, dengan memberi kebebasan cara belajar, namun mahasiswa tetap dalam pengawasan dan pengarahan dosen. Struktur *GFLM* seperti ini diharapkan dapat meningkatkan dampak baik pada model pembelajaran jarak jauh.