

PEMANFAATAN *MOBILE ASSISTED LANGUAGE LEARNING* (*MALL*) MELALUI APLIKASI BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SECARA MANDIRI

Lilik Yuliawati

Program Studi Manajemen Administrasi

ASM BSI Jakarta

lilik.lyw@bsi.ac.id

Abstract. *In order to improve the English skills, students may not only depend on the teachers; yet they need to motivate themselves for independent learning. Due to the development of mobile technology, there are many English Language Learning applications that can be downloaded. This study aims to know how far the English Language Learning applications, especially Android-based applications, are used to help students in mastering English. This study used quantitative and qualitative method through questionnaire and library research. The result shows that most of the students have ever downloaded and used Android-based English Language Learning applications, and they feel it is very helpful in improving their English skills. However, those applications still need to be developed in order to support the more effective utilization of MALL.*

Keywords: *Mobile Assisted Language Learning, MALL, CALL, applications, Android, mobile device*

PENDAHULUAN

Saat ini, kita berada pada era teknologi informasi dan komunikasi yang menuntut kita untuk memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan teknologi dan bahasa. Teknologi dan bahasa merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dimana manusia selalu berurusan dengan teknologi dan bahasa dalam kesehariannya. Teknologi dan bahasa itu sendiri memiliki fungsi yang sama, yaitu membawa masyarakat ke peradaban yang lebih tinggi melalui komunikasi.

Perkembangan teknologi salah satunya dapat dilihat dari banyaknya penemuan peralatan elektronik, seperti *smartphone* sebagai perangkat *mobile* yang didukung oleh layanan internet dan hampir tidak pernah lepas dari kehidupan masyarakat maju dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. *Smartphone* dan perangkat *mobile* lainnya bukan lagi benda yang asing bagi masyarakat sekarang dimana hampir sebagian besar masyarakat dari segala golongan memilikinya.

Perkembangan bahasa bisa dilihat melalui jumlah orang dan institusi yang sadar akan pentingnya bahasa, terutama bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama di Indonesia, untuk berkomunikasi dengan dunia global. Bahasa Inggris dipelajari di hampir semua tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Terlebih lagi, sekarang institusi yang bergerak pada bidang pendidikan dan pengajaran bahasa Inggris (baik formal maupun informal) semakin menjamur. Hal ini menandakan bahwa bahasa Inggris sebagai bahasa asing pengantar dalam dunia global telah berkembang sedemikian pesatnya di Indonesia.

Ada empat keterampilan berbahasa Inggris yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak/mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Banyak metode telah diterapkan guru untuk membantu siswa-siswi mereka dalam menguasai keempat keterampilan berbahasa Inggris tersebut. Berbagai alat dan bahan ajar pun telah digunakan dalam upaya mendukung kelancaran

kegiatan belajar. Namun, hasil yang didapat belumlah sesuai dengan target pencapaian yang diharapkan. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai tes kemampuan bahasa Inggris siswa.

Untuk meningkatkan kecakapan berbahasa Inggris, siswa tidak dapat bergantung pada guru saja, tapi siswa perlu memotivasi diri mereka untuk belajar secara mandiri (*independent learning*). Dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini, siswa diharapkan dapat belajar bahasa Inggris secara mandiri melalui beragam media, dan salah satunya adalah komputer. Pembelajaran bahasa dengan bantuan teknologi komputer, yang biasanya dimasukkan unsur interaksi dengan pengguna program ini, dikenal dengan istilah *CALL (Computer Assisted Language Learning)* (Suyudi, Margaretha, Primawaty, Hira, & Geovani, 2007).

Dengan era *smartphone* sekarang ini dimana segala sesuatunya bersifat *mobile*, konsep *CALL* telah dikembangkan menjadi *MALL (Mobile Assisted Language Learning)*. *MALL* berhubungan dengan penggunaan teknologi *mobile* dalam pembelajaran bahasa dimana siswa tidak perlu duduk di kelas ataupun di depan komputer mereka untuk belajar bahasa (Nezarat & Mosavi Miangah, 2012). Oleh karena itu, *MALL* memungkinkan pengguna termotivasi untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri kapanpun dan dimanapun (Barakati, 2013). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Gangaiamaran & Pasupathi, 2017) bahwa *MALL* memiliki beberapa karakteristik yang tidak dimiliki oleh *CALL*, diantaranya portabilitas dan mobilitas; konektivitas sosial; sensitivitas konteks, dan individualitas.

Dalam *mobile learning*, perangkat seperti *smartphone*, iPad, iPod, dan tablet digunakan sebagai media pembelajaran bahasa (Gangaiamaran & Pasupathi, 2017) dan dengan fungsi dan fitur yang semakin berkembang, perangkat tersebut berperan penting dalam peningkatan kemampuan bahasa Inggris seseorang (Shanmugapriya & Tamilarasi, 2013).

Berkembang pesatnya teknologi perangkat *mobile* didukung oleh beragam sistem operasi yang digunakan didalamnya, dan salah satunya yang paling diminati masyarakat saat ini adalah sistem operasi Android (Anofrizen & Fadlan, 2015). Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi yg dirilis oleh Google (H Nazruddin & Putri, 2015).

Dalam perangkat *mobile* berbasis Android, pengguna dapat mengunduh berbagai aplikasi melalui *app store* seperti 'Google Play' secara gratis ataupun berbayar. Aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh meliputi aplikasi permainan, hiburan, pendidikan, dan lain-lain.

Dalam bidang pendidikan, beragam jenis aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dapat diunduh dengan sistem operasi Android, seperti 'Learn to Speak with Busuu', 'Hello English', 'VoLT', 'Learn English Daily', 'Learn English Grammar Quickly', 'Learn English Conversation – Learning & Speaking', 'LearnEnglish Audio and Video', 'English Conversation Practice', 'Memrise', 'Duolingo', 'Rosetta Stone', 'Voxy', 'My Word Book', dan 'Learn English Kids: Videos'.

Dengan masih rendahnya kemampuan bahasa Inggris siswa seperti yang telah diungkapkan sebelumnya dan dengan menghubungkannya pada kemajuan teknologi perangkat *mobile* yang ada, penulis melakukan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana aplikasi pembelajaran bahasa pada perangkat *mobile*, khususnya yang berbasis Android, digunakan untuk membantu siswa dalam menguasai bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data langsung dari responden melalui kuesioner. Responden pada penelitian ini dipilih secara acak dan meliputi 50 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah umum Bahasa Inggris di salah satu perguruan tinggi swasta di Bekasi.

Sedangkan, metode kualitatif dengan teknik studi pustaka digunakan untuk menunjang hasil dari pengumpulan data melalui kuesioner mengenai penggunaan *Mobile Assisted*

Language Learning (MALL) dengan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti menelaah serta membandingkan data-data dari berbagai artikel jurnal ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris

Ada banyak sekali aplikasi pembelajaran bahasa yang dapat diunduh pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android. Berikut ini adalah daftar 6 aplikasi yang paling populer berdasarkan data yang diambil dari <http://www.teknogrezz.com/aplikasi-android-belajar-bahasa-inggris-terbaik/>:

- 1) LearnEnglish Audio and Video
Aplikasi ini dikembangkan oleh British Council dimana aplikasi ini tidak hanya menampilkan tulisan saja, tetapi juga audio contoh dari percakapan yang benar dan video tentang kegiatan sehari-hari.
- 2) Duolingo
Aplikasi ini akan mendengarkan kalimat yang diperintahkan oleh pengguna dan menerjemahkannya lengkap dengan pengucapannya. Aplikasi ini juga dapat memberikan analisis kemampuan berbicara bahasa Inggris pengguna.
- 3) My Word Book
Aplikasi ini merupakan produk dari British Council yang bekerjasama dengan Cambridge University Press. Aplikasi ini dapat digunakan untuk memperkaya kosakata dengan dengan mudah dan menyenangkan melalui set interaktif *flashcard*.
- 4) VoLT
Aplikasi ini memiliki fitur yang cukup lengkap dimana sistem *memory key* pada aplikasi ini memudahkan pengguna dalam menambah kosakata bahasa Inggris mereka. Ketika pengguna ingin mempelajari satu kosakata, maka aplikasi ini akan memberikan penjelasan mengenai makna, cara pengucapan, sinonim, serta antonim dari kata tersebut. Selain itu, aplikasi ini juga membantu pengguna untuk mengetahui penerapan kata tersebut dalam sebuah kalimat.
- 5) Memrise
Aplikasi ini tidak hanya dapat membantu pengguna dalam mempelajari bahasa Inggris, tetapi juga 200 bahasa lainnya. Aplikasi ini melatih pengguna dalam memahami dan mengingat kosakata dengan lebih mudah.
- 6) Learn English Kids: Videos
Aplikasi ini memiliki sasaran, yaitu anak-anak dimana anak-anak relatif masih sangat mudah menghafal. Aplikasi ini menyediakan banyak video dan cerita populer dalam bahasa Inggris.

b. Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris oleh Siswa

Berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 50 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah umum Bahasa Inggris, dapat diuraikan hasil analisis frekuensi (proporsi) sebagai berikut.

- 1) Sebanyak 98% mahasiswa pernah mengunduh aplikasi pembelajaran bahasa Inggris melalui perangkat *mobile* mereka, sedangkan 2% sisanya belum pernah mengunduh aplikasi tersebut.
- 2) Sebanyak 90% mahasiswa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* mereka, sedangkan 10% sisanya tidak termotivasi.
- 3) Sebanyak 96% mahasiswa merasa terbantu dalam memahami materi yang disampaikan di kelas dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* mereka, sedangkan 4% sisanya tidak merasa terbantu.

- 4) Sebanyak 98% mahasiswa merasa terbantu dalam menambah kosakata dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* mereka, sedangkan 2% sisanya tidak merasa terbantu.
- 5) Sebanyak 82% mahasiswa merasa terbantu dalam menguasai tata bahasa dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* mereka, sedangkan 18% sisanya tidak merasa terbantu.
- 6) Sebanyak 88% mahasiswa merasa terbantu dalam meningkatkan keterampilan menyimak/mendengarkan dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* mereka, sedangkan 12% sisanya tidak merasa terbantu.
- 7) Sebanyak 98% mahasiswa merasa terbantu dalam meningkatkan keterampilan membaca dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* mereka, sedangkan 2% sisanya tidak merasa terbantu.
- 8) Sebanyak 88% mahasiswa merasa terbantu dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* mereka, sedangkan 12% sisanya tidak merasa terbantu.
- 9) Sebanyak 90% mahasiswa merasa terbantu dalam meningkatkan keterampilan menulis dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* mereka, sedangkan 10% sisanya tidak merasa terbantu.

c. Penelitian Terdahulu

Dari studi pustaka berupa hasil penelitian terdahulu yang diambil dari beberapa jurnal, dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan persepsi mahasiswa, *smartphone* merupakan perangkat yang mudah dibawa dan memiliki beberapa pengaruh, yaitu mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar serta meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka (Barakati, 2013).
- 2) Perangkat *mobile* dapat meningkatkan motivasi siswa melalui konten pelajaran yang didukung oleh objek multimedia, seperti gambar, audio, video, dan animasi. Hal ini mampu meningkatkan minat mereka pada *MALL* dan juga memberikan pengalaman belajar yang personal (Shanmugapriya & Tamilarasi, 2013).
- 3) Jika dibandingkan dengan keterampilan lainnya, keterampilan menyimak/mendengar merupakan keterampilan yang paling mudah diperoleh melalui aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* melalui materi otentik seperti *live streaming*, lagu dalam bahasa Inggris, radio, dan siaran berita dalam bahasa Inggris (Gangaiamaran & Pasupathi, 2017).
- 4) Proses pembelajaran yang berpusat pada guru telah bergeser ke pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa dapat menggunakan teknologi *mobile* dengan lebih menarik dan efektif. Terlebih lagi, kebutuhan menguasai bahasa asing semakin meningkat, dan bagi pengguna yang sibuk mereka dapat memanfaatkan perangkat *mobile* mereka untuk kebutuhan ini. Dengan kata lain, *MALL* dianggap solusi ideal untuk mengatasi hambatan dalam hal waktu dan tempat (Nezarat & Mosavi Miangah, 2012).
- 5) Siswa yang menggunakan aplikasi pembelajaran kosakata pada *smartphone* (kelompok eksperimental) lebih unggul secara signifikan dalam pemerolehan kosakata daripada siswa yang tidak menggunakannya (kelompok kontrol)(Wu, 2015).
- 6) Aplikasi *ESL (English as Second Language)* pada perangkat *mobile* terlihat efektif karena memberikan kesempatan bagi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan praktek yang mudah diakses dan fleksibel. Namun, aplikasi-aplikasi tersebut harus terus ditingkatkan dengan desain yang lebih efektif demi pemanfaatan *MALL* yang efektif pula(Kim & Kwon, 2012).
- 7) *MALL* belum sepenuhnya digunakan dalam konteks pendidikan. Meningkatnya kepemilikan perangkat seluler diantara guru dan siswa mungkin tidak secara langsung terkait dengan penggunaan teknologi komputer untuk tujuan pendidikan bahasa secara khusus, namun itu

bisa berarti perluasan penggunaan teknologi komputer dalam tujuan pendidikan secara umum. Kendala yang terjadi tidak hanya fakta bahwa penerapan *MALL* sangat bergantung pada konsensus umum dari guru bahasa dan siswa, tetapi juga kurangnya kerangka pedagogis *MALL* (Yang, 2013).

PENUTUP

Ada banyak aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang dapat diunduh melalui perangkat *mobile* berbasis Android, dan sebagian besar siswa telah mengetahui dan pernah mengunduh aplikasi tersebut. Aplikasi yang cukup populer diantaranya adalah ‘LearnEnglish Audio and Video’, ‘Duolingo’, ‘My Word Book’, ‘VoLT’, ‘Memrise’, dan ‘Learn English Kids: Videos’.

Dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada perangkat *mobile* berbasis Android, siswa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri. Terlebih lagi, sebagian besar siswa merasa terbantu dalam menguasai aspek-aspek dalam pembelajaran bahasa Inggris, seperti keterampilan menyimak/mendengarkan, membaca, berbicara, menulis, menambah kosakata, serta memahami tata bahasa. Oleh sebab itu, aplikasi-aplikasi tersebut dapat pula digunakan siswa sebagai alat yang dapat membantu mereka memahami materi yang diberikan di kelas.

Hal tersebut ditunjang dengan penelitian terdahulu dimana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pola pengajaran yang berpusat pada guru telah bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga perangkat *mobile* dengan aplikasi di dalamnya yang mudah diakses dan fleksibel dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada guru atau dosen. Konten pelajaran pada aplikasi yang didukung oleh multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi juga mampu membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Namun, masih terdapat beberapa keterbatasan sehingga aplikasi-aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini perlu terus ditingkatkan agar dapat mendukung pemanfaatan *MALL* dengan lebih baik.

Berdasarkan keterbatasan yang ada, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai desain serta pengembangan konten dan kerangka pedagogis pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android agar *MALL* dapat diterapkan dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anofrizen, & Fadlan, A. (2015). Mobile Application Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi Kasus : LBPP Lia pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(2), 23–30.
- Barakati, D. (2013). Dampak Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Persepsi Mahasiswa). *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 1(1), 1–13. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/1820/1431>
- Gangaiamaran, R., & Pasupathi, M. (2017). Review on Use of Mobile Apps for Language Learning, 12(21), 11242–11251. Retrieved from https://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf
- H Nazruddin, S., & Putri, F. A. (2015). Smart-Learning Bahasa Inggris Pada Platform Android. *Jurnal CoreIT*, 1(2), 37–43.
- Kim, H., & Kwon, Y. (2012). Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 15(1), 31–57. <https://doi.org/10.5539/ijel.v3n1p19>
- Nezarat, A., & Mosavi Miangah, T. (2012). Mobile-Assister language. *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)*, 3(1), 309–319. <https://doi.org/10.1002/9781405198431.wbeal0768>

- Shanmugapriya, M., & Tamilarasi, A. (2013). Design and Development of Mobile Assisted Language Learning (MALL) application for English Language using Android Push Notification Services, 2(6), 329–338. Retrieved from <http://www.ijrcct.org/index.php/ojs/article/viewFile/243/pdf>
- Suyudi, I., Margaretha, Primawaty, L., Hira, N. M. S., & Geovani, E. (2007). Pengembangan Computer-Assisted Language Learning (CALL) dalam Pembelajaran Kosakata Kelas 1 di SD Putra Bangsa Depok. In *PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitek & Sipil)* (Vol. 2, pp. D27–D33). Retrieved from http://repository.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/686/1/pe_Ichwan_S_Pengembangan_Comp.PDF
- Wu, Q. (2015). Pulling mobile assisted language learning (MALL) into the mainstream: MALL in broad practice. *PLoS ONE*, 10(5), 1–12. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0128762>
- Yang, J. (2013). Mobile assisted language learning: Review of the recent applications of emerging mobile technologies. *English Language Teaching*, 6(7), 19–25. <https://doi.org/10.5539/elt.v6n7p19>
- <http://www.teknogrezz.com/aplikasi-android-belajar-bahasa-inggris-terbaik/> (diambil pada 6 Maret 2018)