

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Konsep Kepercayaan Diri dan Berbicara

2.1.1. Pengertian Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri merupakan hal yang penting bagi seseorang dalam kehidupan. Dengannya dapat memberikan dorongan positif pada saat menghadapi suatu hal, sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkannya. Afiatin dan Andayani (dalam Ghufron, 2010, hlm. 34) menjelaskan “kepercayaan diri ialah aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya”. Namun sebaliknya tanpa memiliki rasa kepercayaan diri yang kuat seseorang akan mengalami hambatan-hambatan sehingga hasil yang diharapkan tidak tercapai.

Kepercayaan diri merupakan rasa yakin kepada dirinya sendiri, keyakinan ini berdasar kepada pribadi yang telah mengenal dirinya sendiri dengan baik sehingga memahami sejauh mana kemampuan yang dimilikinya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pernyataan Rahmat (dalam Amyani, 2010, hlm. 25) menyatakan “kepercayaan diri adalah keyakinan akan kemampuan diri sendiri”.

Mastuti (2008, hlm. 33-334) menjelaskan bahwa sikap percaya diri dapat terbentuk melalui proses belajar secara terus-menerus, tidak takut untuk salah, dan menerapkan pelajaran yang sudah pelajari sebelumnya. Dari penjelasan Mastuti kepercayaan diri dapat dibangun dari proses pembelajaran yang dilaluinya. Karena mengikuti proses belajar seseorang dapat menambah pengetahuannya dan mengasah keterampilannya sehingga menjadi paham. Dari pemahamannya inilah seseorang memiliki rasa percaya diri.

Berdasar dari pemahaman-pemahaman yang dijelaskan sebelumnya dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa kepercayaan diri adalah bagian dari aspek kepribadian yang dapat membuat seseorang sanggup menghadapi hambatan-hambatan di depannya. Kepribadian ini memberikan keyakinan kepada dirinya sendiri untuk yakin kepada kemampuan, keterampilan, dan kekuatan yang dimilikinya melalui proses belajar secara terus-menerus.

2.1.2. Pengertian Berbicara Bahasa Inggris

Berbicara adalah kata yang berasal dari bicara. Bicara sendiri menurut KBBI berarti akal budi dan pikiran. Imbuhan ber- pada kata bicara berarti menjelaskan tentang suatu tindakan yang dilakukan. Sehingga berbicara dapat diartikan suatu tindakan untuk menyampaikan apa yang dipikirkannya.

Sejalan dengan pengertian sebelumnya Shihabuddin (dalam Barnabas dan Yukiarti, 2013, hlm. 2) menjelaskan “berbicara sebagai salah satu aspek keterampilan mengubah wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud bunyi bahasa yang bermakna”. Kemudian ditambahkan oleh Tarigan (dalam Barnabas dan Yukiarti, 2013, hlm. 2) menambahkan “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.

Dari pengertian ini memberi keterangan lebih lanjut bahwa berbicara tidak hanya mengungkapkan hasil suatu pemikiran saja melainkan bisa juga berdasarkan dari perasaan dari pembicara itu sendiri. Disimpulkan juga berbicara adalah sebuah keterampilan yang dimiliki seseorang, seperti yang diketahui bahwa suatu keterampilan bisa jadi berbeda setiap orangnya.

Keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris disebut sebagai *speaking skill* merupakan 1 dari 4 keterampilan bahasa Inggris. *Speaking* merupakan keterampilan menyampaikan suatu ungkapan dalam bahasa Inggris sesuai dengan kaidah dan aturan yang berlaku. Keterampilan *speaking* akan berkembang dengan sendirinya jika terus dilatih dan dipelajari seperti memperlancar berbicara, memperbanyak kosa kata, tata bahasa, termasuk juga kepekaan dalam menyimak ungkapan lawan bicara.

2.1.3. Ciri-ciri Percayaan Diri

Kepercayaan diri bukanlah suatu hal yang dapat ditunjukkan melalui sebuah pernyataan lisan kepada oranglain, melainkan ditunjukkan melalui sikap dan perbuatannya. Kepercayaan diri ditampilkan dan dapat terlihat ketika seseorang sedang berhadapan dengan oranglain atau orang banyak berupa suatu tindakan, seperti ketika ia sedang berbicara, berjalan, tersenyum, atau bahkan

memperagakan sesuatu, hal tersebut sejalan dengan pendapat yang diutarakan oleh Burgoon, dkk (1989) yaitu “60% of all communication is nonverbal”. Sikap percaya diri dapat ditunjukkan dengan ciri-ciri berikut:

Ciri *kinesis* atau *body language* orang dengan kepercayaan diri, yaitu:

- 1) *Facial Expressions*, ekspresi wajah dapat secara langsung menggambarkan perasaan seseorang. Menurut pendapat Raman & Singh dalam Hingorani. P (2013) menyatakan terdapat kurang lebih 250.000 ekspresi wajah yang dapat ditunjukkan oleh seseorang. Orang-orang yang memiliki rasa percaya diri yang baik cenderung menunjukkan ekspresi wajah yang tenang dan tidak cemas;
- 2) *Posture*, postur tubuh juga dapat menjadi sebuah indikasi ketika menggambarkan kepercayaan diri seseorang. Seperti halnya tangan atau kaki yang gemetar ketika sedang berbicara di depan umum dapat menandai pembicara tersebut dalam keadaan gugup. Postur tubuh termasuk di dalamnya adalah kepala, tangan, kaki, dan punggung;
- 3) *Gesture*, merupakan suatu simbol atau gerakan tertentu yang memiliki suatu arti khusus. Seperti misalnya lambaian tangan ketika bertemu atau berpisah dengan seseorang yang diartikan sebagai selamat tinggal atau selamat datang. Ketika seorang yang percaya diri akan begitu ekspresif melakukan gestur yang seirama dengan kegiatan yang dilakukannya;
- 4) *Oculistics*, suatu kata tentang etika mengenai kontak mata dengan lawan bicara. Orang yang percaya diri akan memandang lawan bicaranya.
- 5) *Appearance*, seperti halnya baju, sepatu, topi, maupun jas yang dikenakan dapat merefleksikan kepribadian ataupun gaya hidup seseorang;
- 6) *Haptics*, atau diartikan sebagai sentuhan. Misal seperti jabat tangan atau berpelukan, percaya diri ketika berjabat tangan cenderung lebih erat dan bertenaga.

(Hingorani. P, dkk, 2013, hlm. 3)

Selain dari perilaku yang dilakukan seseorang, percaya diri juga dapat terlihat dari ketika mereka berbicara. Ciri percaya diri ini berhubungan dengan kemampuannya dalam berbicara, yang diantaranya:

- 1) Pelafalan;
- 2) Kosakata;
- 3) Struktur bahasa;
- 4) Kefasihan;
- 5) Isi pembicaraan;
- 6) Pemahaman.

(Cahyani & Hodijah dalam Barnabas, 2013, hlm. 2)

- 1) Lafal dan ucapan
- 2) Tata bahasa

- 3) Kosakata
- 4) Kefasihan
- 5) Isi pembicaraan
- 6) Pemahaman

(Shihabuddin dalam Barnabas, 2013, hlm. 3)

Ciri umum orang dengan kepercayaan diri, yaitu:

- 1) Merasa rileks, nyaman, dan aman;
- 2) Yakin kepada diri sendiri;
- 3) Melakukan sesuatu secara optimal;
- 4) Memiliki tujuan yang hendak dicapai;
- 5) Memiliki kemampuan untuk bertindak;
- 6) Memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri, oranglain, dan situasi di luar dirinya;
- 7) Memiliki kesadaran adanya kemungkinan gagal dan melakukan kesalahan;
- 8) Berani mencapai yang diinginkan;

(Taylor dalam Khoiri, 2000, hlm. 20)

- 1) Berani menerima penolakan orang lain dan menjadi dirinya sendiri;
- 2) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konfomis demi diterima orang lain;
- 3) Kendali diri yang baik;
- 4) Memiliki harapan yang realistis, sehingga ketika harapan tersebut tidak tercapai masih dapat melihat sisi positifnya;
- 5) Percaya pada kemampuan diri;

(Fatimah, 2010, hlm. 149-150)

- 1) Yakin atas peran yang dihadapi;
- 2) Menerima diri secara realistis;
- 3) Bekerja keras mencapai tujuan;
- 4) Optimis dan tenang dalam menghadapi tantangan;
- 5) Mampu mengembangkan inovasi;
- 6) Menghargai diri secara positif;

(Iswidharmanjaya & Enterprise, 2014, hlm. 48-49)

2.1.4. Ciri Berbicara yang Baik

Menurut Mukti dan Maidar (1988, hlm. 20-22) menyebutkan tentang ciri-ciri keterampilan berbicara yang baik diantaranya:

- 1) Sikap wajar, tenang, dan tidak kaku

Ketika dihadapkan pada situasi berbicara dengan seseorang atau khususnya orang banyak terkadang dibutuhkan kekuatan untuk melawan kecemasan yang terjadi. Tidak jarang seseorang yang hendak berbicara dihadapkan pada kecemasan ini sekalipun orang tersebut terbiasa untuk

berbicara. Cobalah untuk mengatasi permasalahan tersebut jika tidak maka pada saat kita berbicara sikap kecemasan atau gugup tersebut akan terpancarkan ketika berbicara, bisa berupa suara yang bergetar, gestur tubuh yang kaku, maupun berbicara terbata-bata. Jika sampai terjadi maka topik pembicaraan yang akan disampaikan menjadi tidak jelas dan lawan bicara pun tidak dapat memahami apa yang dibicarakan untuk itu sikap tenang dan tidak kaku diperlukan ketika berbicara.

2) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara

Sudah menjadi etika kesopanan saat berbicara maka pandangan perlu diarahkan kepada lawan bicara begitu pun sebaliknya. Selain itu untuk mendapatkan perhatian dan fokus dari lawan bicara untuk menyimak topik pembicaraan. Jika pada saat berbicara pembicara tidak memandang lawan bicara, maka lawan bicara akan merasa tidak dianggap dan dihargai keberadaannya.

3) Kesiapan menghargai pendapat orang lain

Tentunya pada suatu pembicaraan terjadi suatu interaksi antara pembicara dan lawan bicara berupa bertanya, menyanggah, ataupun ikut menambahkan pendapat pada suatu topik pembicaraan. Untuk menjadi pembicara yang baik maka mendengarkan pendapat lawan bicara sangat diperlukan. Karena berbicara tidak hanya berbicara mengenai “saya” tetapi juga “dia” dan “mereka”.

4) Gerakan dan mimik yang tepat

Proses berbicara akan lebih menyenangkan dan berwarna jika pada saat berbicara pembicara menunjukkan ekspresinya disertai dengan gestur tubuhnya. Ketika berbicara topik yang lucu maka tertawalah, ketika berbicara topik yang serius maka tunjukanlah ekspresi yang serius ditambah dengan gestur tubuh yang disesuaikan tentunya akan menjadi nilai lebih pada lawan bicara untuk terus menyimak pembicaraan yang dilakukan dan tidak merasa jenuh juga bosan.

5) Kenyaringan suara

Kenyaringan suara menjadi poin penting ketika berbicara. Agar pembicaraan dapat didengar oleh lawan bicara maka perlu dilakukan

dengan keras. Tingkat kenyaringna suara perlu disesuaikan dengan banyaknya lawan bicara dan tingkat kebisingan suasana, tentu berbeda berbicara dengan banyak orang sekaligus di tempat yang agak bsising dengan berbicara dengan satu orang di tempat yang hening. Maka dari itu perlu dilakukan penyesuaian yang tepat.

6) Kelancaran

Semakin lancar seseorang berbicara maka semakin mudah lawan bicara menangkap inti pembicaraan yang sedang terjadi. Berbicara yang kurang lancar akan cenderung terputus-putus atau terbata-bata sehingga menyelinpan bunyi seperti eee, aaa, mmmm yang mengganggu pembicaraan.

7) Relevansi atau penalaran

Berbicara dapat dilakukan kepada siapa saja seperti orang tua, orang dewasa, bahkan anak-anak. Berbicara adalah proses menyampaikan gagasan kepada oranglain agar orang tersebut mengerti dan memahami gagasan yang diberikan. Dalam menyampaikannya pun perlu disesuaikan. Jika berbicara dengan orang dewasa berbicara menggunakan suatu istilah tertentu bisa saja dilakukan, namun berbeda dengan anak-anak. Diperlukan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Orang yang berbicara dengan baik akan memperhatikan hal-hal ini tentang bagaimana cara penyapaiannya termasuk ketika berhadapan dengan perbedaan usia, latarbelakang, pendidikan, juga profesi.

8) Penguasaan topik

Pada suatu pembicaraan tentunya ada topik tertentu yang dibicarakan antara pembicara dan lawan bicara. Seorang pembicara dituntut untuk menguasai dan memahami topik yang dibicarakannya, khususnya ketika berbicara pada situasi formal. Agar tidak dianggap berbicara kosong, berbicara melantur, apalagi berbicara *hoax*.

2.1.5. Aspek-aspek Kepercayaan Diri

Memiliki rasa percaya diri akan memberikan nilai-nilai positif pada kehidupan sehari-hari. Mereka yang memiliki rasa percaya diri yang baik

mempunyai kehidupan sosial yang lebih baik karena mampu bergaul secara fleksibel, tidak mudah terintimidasi dengan oranglain, dan bersifat positif. Mereka tidak ragu untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya kepada oranglain baik yang sudah mereka kenal ataupun belum dikenal (Ghufron, 2010, hlm. 35).

Lebih jelasnya menurut Lauster (dalam Kushartanti, 2009, hlm. 41) aspek kepercayaan diri dibagi menjadi lima yaitu:

- 1) Aspek percaya pada kemampuan sendiri, yaitu sikap yakin dan mengerti akan kemampuan yang dimilikinya dan dapat mengukur sejauh mana dirinya dapat bertindak;
- 2) Aspek objektif, yaitu sikap yang memandang segala sesuatunya sesuai dengan kebenaran yang seharusnya;
- 3) Aspek optimis, yaitu sikap positif dan selalu berpandangan baik ketika dihadapkan pada suatu hal;
- 4) Aspek bertanggung jawab, yaitu sikap ketersediaan untung menanggung konsekuensi dari apa yang telah dilakukannya;
- 5) Rasional dan realistis, yaitu kemampuan untuk menganalisis suatu permasalahan atau segala sesuatunya dengan mengedepankan pemikiran yang logis dan sesuai fakta;

Angelis dalam Suhardita (2011, hlm. 130) menyebutkan tiga aspek dalam kepercayaan diri, ketiga aspek tersebut sebagai berikut:

- 1) Tingkah laku dengan tiga indikatornya, yaitu melakukan secara maksimal, mendapat bantuan dari orang lain, dan mampu menghadapi segala kendala;
- 2) Emosi dengan empat indikatornya, yaitu memahami perasaan sendiri, mengungkapkan perasaan sendiri, memperoleh kasih sayang, dan perhatian disaat mengalami kesulitan;
- 3) Spiritual dengan tiga indikatornya, yaitu memahami bahwa alams semesta adalah suatu misteri, meyakini takdir Tuhan, dan menggangungkan Tuhan;

2.1.6. Faktor Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri merupakan sikap yang terbentuk tidak dengan sendirinya, banyak faktor-faktor yang bertanggungjawab terhadap terbentuknya sikap rasa percaya diri seseorang. Beberapa faktor diantaranya bisa disebabkan dari sifat alami bawaan semenjak lahir, pola asuh orangtua terhadap anaknya, penilaian diri

terhadap sesuatunya, pengaruh teman, penilaian oranglain terhadap diri sendiri, dan lainnya.

Secara lebih jelasnya Hakim (2002, hlm. 121) menyebutkan tiga faktor penentu yang mempengaruhi kepercayaan diri seseorang yaitu faktor lingkungan keluarga, faktor pendidikan formal, dan faktor pendidikan non formal.

- 1) Lingkungan Keluarga, di sinilah awal dari perkembangan kepribadian seseorang terbentuk. Pada tahap inilah seorang anak membentuk kepribadiannya melalui beragam hal seperti pola asuh yang digunakan kepada anaknya. Lingkungan keluarga yang tidak baik akan membentuk kepribadian anak yang tidak baik pula.
- 2) Pendidikan Formal, seseorang pertama kali merasakan pendidikan formal ketika mereka berada di taman kanak-kanak. Mereka mulai bergaul dengan teman sebayanya, memperoleh ilmu, dan mencoba hal-hal baru. Di sinilah mereka mengasah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimilikinya. Mereka diajarkan untuk bicara di depan umum, berpikir secara kritis, dan aktivitas-aktivitas akademis lainnya.
- 3) Pendidikan Non Formal, mengasah kemampuan tidak hanya sebatas melalui pendidikan formal saja tetapi juga melalui non formal. Mereka bisa mengasah keterampilan yang tidak diberikan secara mendalam di pendidikan formal maupun di lingkungan keluarga. Pendidikan non formal diantaranya seperti kursus bahasa asing, kursus alat musik, komunitas kemasyarakatan, dan lainnya.

2.1.7. Komponen Berbicara

Tarigan (1990, hlm. 157) menyebutkan bahwa terdapat komponen-komponen yang selalu terlibat dalam suatu pembicaraan, yaitu:

- 1) Pembicara adalah seseorang yang berbicara pada suatu pembicaraan;
- 2) Pembicaraan adalah isi dari apa yang dibicarakan pada suatu pembicaraan;
- 3) Penyimak atau pendengar adalah lawan bicara dari seseorang yang diajak bicara oleh pembicara. Bisa berjumlah satu, dua, atau lebih;

- 4) Media adalah perantara yang menghubungkan pembicara dengan penyimak. Dalam pembicaraan tidak selamanya media digunakan, karena pembicaraan bisa dilakukan secara langsung yaitu bertatap muka, maupun secara tidak langsung yaitu melalui media bisa melalui telpon;
- 5) Sarana penunjang biasanya digunakan ketika berbicara menggunakan alat pelengkap seperti ketika berbicara pada suatu acara tertentu yang berbicara melalui *mic* atau penguat suara;
- 6) Interaksi adalah suatu hal yang terjadi ketika pembicara dan penyimak saling berkomunikasi sehingga terjadi komunikasi secara dua arah. Namun berbicara bisa juga berupa satu arah yakni penyimak hanya mendengarkan apa yang dibicarakan pembicara tanpa melakukan interaksi secara langsung;

2.1.8. Ragam Berbicara

Berbagai macam bentuk berbicara pada pelaksanaannya bervariasi sesuai dengan tujuannya berbicara. Berdasarkan tujuannya berbicara dapat berbentuk sebagai berikut: (Muhajir & Latif dalam Hartono, 2007, hlm. 29)

- 1) Diskusi, yaitu tukar pikiran mengenai suatu permasalahan pada suasana ilmiah;
- 2) Wawancara, yaitu tanya jawab yang dilakukan terhadap seseorang dengan maksud memperoleh keterangan atau informasi;
- 3) Sandiwara, yaitu sebuah pertunjukan yang menyampaikan suatu gagasan dengan cara bermain peran dengan pengkondisian peran, keadaan, maupun cerita;
- 4) Deklamasi, yaitu pertunjukan sajak atau puisi yang dilagukan;
- 5) Konversasi, yaitu percakapan yang melibatkan dua orang atau lebih yang membahas suatu topik;
- 6) Berpidato, yaitu mengungkapkan suatu pemikiran dengan kata-kata kepada orang banyak;
- 7) Bercerita, yaitu menjelaskan sebuah pengalaman, peristiwa, kejadian baik yang benar terjadi ataupun hayalan belaka;

2.2. Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMA

Bahasa Inggris bagi peserta didik di Sekolah Menengah Atas atau yang sederajat bukanlah hal asing bagi mereka, karena sebelumnya mereka telah mendapatkannya pada saat di Sekolah Menengah Pertama atau yang sederajat. Hal yang dipelajari di SMA pun tidak berbeda jauh dari pembelajaran di SMP, pembahasannya masih meliputi perbendahahan kata, pengucapan, tata bahasa, dan lainnya. Walau demikian tingkat kesulitan dan kedalaman materi yang dipelajari berbeda disesuaikan dengan standar yang telah ditetapkan oleh kementerian pendidikan.

Seperti halnya ketika berada di SMP kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu memiliki keterampilan untuk dapat menggunakan bahasa Inggris untuk dapat berkomunikasi dalam berbagai konteks secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Inggris di SMA berfokus pada pengembangan potensi peserta didik dalam hal kompetensi komunikatif secara interpersonal, transaksional, dan fungsional dengan penggunaan berbagai teks bahasa Inggris berbentuk lisan dan tulisan.

2.3. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Elsa Speak*

2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan pada asal usul katanya media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication Technology/AECT*) dalam Usman, 2002, hlm. 11 mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Kaitannya media dengan pembelajaran diartikan menurut Briggs (dalam Sadiman,2003, hlm. 6) berpendapat “bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

Media pembelajaran yang kerap kali ditemui pada proses pembelajaran seperti penggunaan media papan tulis, media proyektor, media pengeras suara, ataupun media peraga. Ketika pendidik menggunakan suatu media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran, pendidik tersebut dituntut setidaknya untuk memahami cara penggunaan media yang digunakannya. Tidak hanya itu saja tetapi juga bagaimana kelebihan dan kelemahan media, sehingga penggunaan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih maksimal.

Penggunaan media pembelajaran tentu saja memiliki nilai tambah pada proses belajar. Biasanya pendidik menggunakannya untuk tujuan menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus pada pembelajaran juga menarik minat mereka terhadap materi yang sedang diajarkan. Berikut ini fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman (2002, hlm.24):

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru;
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit);
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan);
- 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan;
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Media pembelajaran memang memiliki pengaruh yang begitu besar pada proses pembelajaran, ini dikarenakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar yang sedang berlangsung salah satunya adalah memberikan ilustrasi dari paparan materi yang sifatnya abstrak dan sulit dipahami. Namun hal yang perlu digaris bawahi adalah sebagai apapun medianya yang digunakan akan menjadi tidak bagus ketika media tersebut tidak dapat mencapai dari tujuan pembelajaran. Maksudnya yaitu media dengan pendidik dan tujuan pembelajaran tidak saling berkolaborasi dengan baik sehingga malah saling bertabrakan, bukannya memudahkan pembelajaran melainkan malah membuat proses belajar menjadi semakin rumit. Bukannya sebagai alat bantu malah menjadi alat penghambat pada pembelajaran.

Hal kedua yang perlu diperhatikan adalah pendidik itu sendiri. Maksudnya walau media memiliki peranan yang cukup besar bukan berarti seorang pendidik

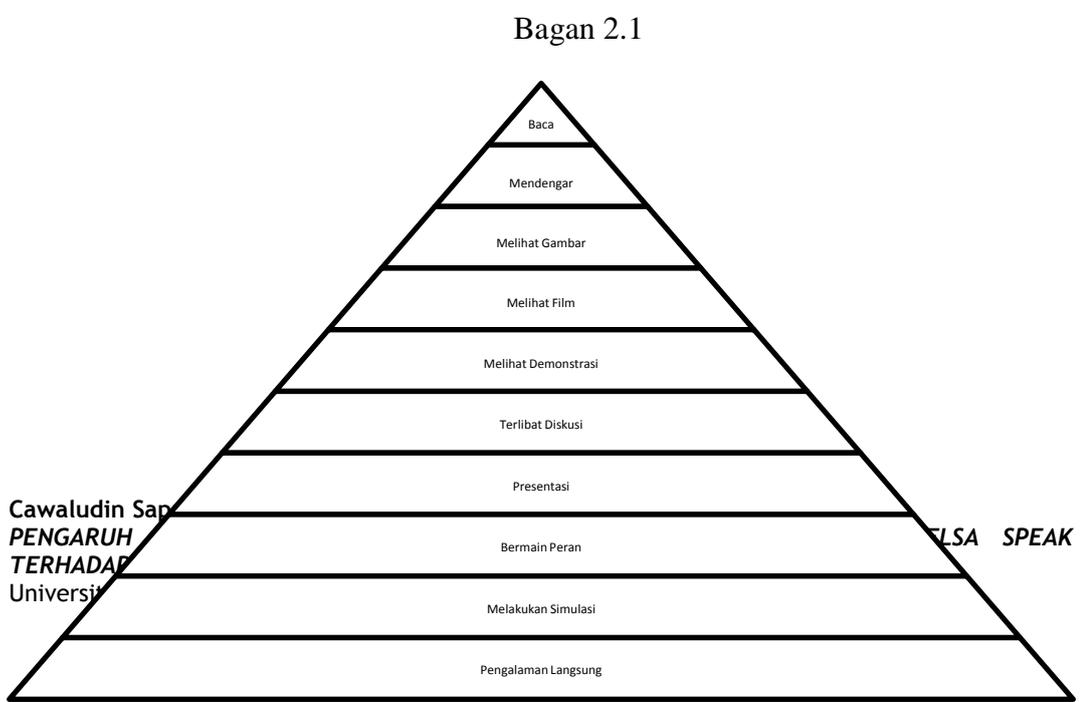
menyerahkan seutuhnya proses belajar kepada media. Guru tersebut juga perlu memahami beberapa hal yang tidak kalah pentingnya, seperti guru tersebut harus memiliki keahlian dalam mengoperasikan media yang hendak digunakan. Hal lainnya yaitu menurut Hamalik (1994, hlm. 6) menyebutkan:

- 1) Media sebagai alat komunikasi
- 2) Fungsi media
- 3) Seluk-beluk proses belajar
- 4) Hubungan antara media dengan metode belajar
- 5) Nilai dan manfaat media
- 6) Selektif dalam penggunaan media
- 7) Berbagai jenis dan teknik media pembelajaran
- 8) Media pembelajaran dalam setiap pelajaran
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan

2.3.2. Klasifikasi Pengalaman Belajar

Seperti yang dibahas pada sub-bab sebelumnya bahwa ditekankan mengenai kesesuaian antara penggunaan media dengan tujuan pembelajaran agar tercapainya pembelajaran bermakna dan efektivitas dari media pembelajaran itu sendiri dengan kesesuaian metode belajar yang digunakan. Hal selanjutnya yang perlu dipahami pendidik dalam menentukan media pembelajaran apa yang baik digunakan adalah dengan pemahamannya mengenai klasifikasi pengalaman belajar.

Klasifikasi pengalaman belajar adalah teori yang dikenal dengan kerucut pengalaman atau *Cone of Experience* sebagian orang mengenalnya dengan segitiga Edgar Dale karena diteori ini dikemukakan olehnya. Teori ini menjelaskan mengenai pengalaman belajar dari hal abstrak hingga hal konkrit. Berikut adalah bagannya:



Kerucut Pengalaman

(Wyatt & Looper,1999)

Dari gambar tersebut dapat dianalisis bagan tersebut memiliki 10 tingkatan, Tingkatan pertama hingga terakhir memiliki bobot yang berbeda dalam hal presentase pembelajaran bermakna. Tingkatan pertama dengan bobot 10%, kedua 20%, ketiga sampai kelima 30%, keenam 50%, ketujuh 70%, tingkat delapan hingga sepuluh 90%. Semakin tinggi presentasinya maka pengalaman belajar yang dialami peserta didik semakin tinggi dan itu artinya semakin baik.

2.3.3. Ragam Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan belakangan ini semakin bervariasi dan beraneka ragam. Keragaman tersebut muncul karena media pembelajaran dirancang sesuai dengan fungsinya pada proses pembelajaran. Seperti halnya ketika pelajaran bahasa yang lebih condong pada fungsi media audio yang membantu peserta didik menyimak dan melatih keterampilan mendengarkan. Namun berbeda pada pembelajaran geografi yang membutuhkan media yang dapat memberikan visual mengenai gambaran dari muka bumi. Berdasarkan hal inilah media pembelajaran menjadi beragam sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Beberapa ahli mengklasifikasikan media menjadi beberapa golongan. Menurut Bretz (dalam Sadiman, 2008, hlm 20) menggolongkan berdasarkan cirinya menjadi tiga yaitu:

- 1) Suara, yaitu media pembelajaran yang fungsinya untuk memudahkan dalam hal yang sifatnya *audio* atau berkaitan dengan indra pendengaran. Contohnya seperti radio;
- 2) *Visual*, yaitu media pembelajaran yang fungsinya untuk memudahkan dalam hal yang berkaitan dengan indra penglihatan. Contohnya gambar;
- 3) Gerak, yaitu media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan *visual* hanya saja bergerak. Contohnya film.

Secara lebih jelas Bretz menjelaskan mengenai ragam media melalui taksonominya yang dikenal taksonomi Bretz menggolongkannya menjadi 8 yang diantaranya yaitu:

- 1) Media audio visual gerak;
- 2) Media audio visual diam;
- 3) Media audio semi gerak;
- 4) Media visual gerak;
- 5) Media visual diam;
- 6) Media semi gerak;
- 7) Media audio;
- 8) Media cetak.

Beberapa ahli lainnya memiliki pandangan yang berbeda mengenai ragam media pembelajaran dan memiliki teorinya. Dalam taksonominya Gagne (dalam Sadiman, 2008, hlm 25) menggolongkan media pembelajaran berdasarkan tingkatan hirarki bekajar yang dikembangkannya, yaitu:

- 1) Benda yang diperagakan atau didemonstrasikan;
- 2) Komunikasi lisan;
- 3) Media cetak;
- 4) Gambar diam;
- 5) Gambar gerak;
- 6) Film bersuara;
- 7) Mesin belajar.

Berbeda lagi dengan Arsyad (2009, hlm. 29-32) menggolongkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan dari teknologi itu sendiri, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak;
- 2) Media hasil audio-visual;
- 3) Media hasil teknologi berbasis komputer;
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

2.3.4. Pengertian *Mobile Learning*

Mobile learning merupakan bagian dari media pembelajaran. Namun media pembelajaran yang satu ini telah mengalami perkembangan dari media pendahulunya, lahir karena perkembangan teknologi dan pengetahuan. Apabila diartikan dari tiap katanya maka istilah *mobile learning* terdiri dari kata *mobile* dan *learning*. *Learning* diartikan sebagai pembelajaran, sedangkan *mobile* didefinisikan menurut kamus bahasa sebagai *able to move (arround), moving, walking* secara bahasa Indonesia menjadi dapat dipindahkan, berjalan, ataupun bergerak. Maka jika disimpulkan berdasarkan makna tiap katanya *mobile learning* adalah proses pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun tidak terpaku pada suatu tempat.

Penjelasan mengenai *mobile learning* juga dipaparkan dalam Majid (2012, hlm. 4-5) oleh O'Malley et al mendefinisikan "... *any sort of learning that happens when learners is not at fixed, predetermined location, or learning that happens when learner takes advantage of learning opportunities offered by mobile technologies*" dan Geddes mendefinisikan "*the acquisition of any knowledge and skill through using mobile technology, anywhere, anytime, that result in an alteration in behavior*". Dari kedua definis yang disampaikan oleh O'Malley dan Geddes dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* adalah pembelajaran yang dapat terjadi menggunakan teknologi *mobile* yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai dengan keinginan pembelajar. Teknologi *mobile* yang dimaksudkan ialah teknologi yang mudah untuk dibawa kemanapun seperti laptop, tablet, maupun telepon pintar.

Ketika membahas mengenai *mobile learning* maka menurut Kakihara dan Sorensen (2009, hlm. 13-35) akan ditemukan lima aspek yang saling terkait dengan mobilitas, yaitu :

- 1) Mobilitas dalam ruang fisik, orang-orang terus melakukan perjalanan setiap waktunya seperti perjalanan dari rumah ke kantor, ke toko, ke sekolah, dan ke berbagai tempat setiap harinya. Dalam mengisi waktu sambil menunggu perjalanan terkadang diisi dengan hal-hal positif seperti akses informasi, belajar, maupun hiburan.
- 2) Mobilitas teknologi, bentuk perangkat yang mini membuatnya dapat dibawa berpergian secara ringkas dan nyamapan tanpa memakan banyak tempat.
- 3) Mobilitas dalam ruang konseptual, dibekali dengan teknologi yang mumpuni *mobile learning* memiliki banyak konsep dalam sebuah aplikasi sehingga telah mencakup beberapa hal secara sekaligus.
- 4) Mobilitas dalam ruang social, terkadang dibekali juga dengan fasilitas belajar yang dapat dilakukan dalam berbagai kelompok sosial, misalnya dalam pertemuan di kantor, dalam keluarga atau juga dalam konteks ruang kelas.

5) Belajar tersebar dari waktu ke waktu, belajar merupakan sebuah proses kumulatif yang melibatkan koneksi dan penguatan diantara beragam pengalaman belajar.

Peralatan yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan untuk memfasilitasi proses *mobile learning* menurut (BCCampus, *Commonwealth of Learning*, 2008, hal 19 & 65) diantaranya adalah :

- 1) iPod, baik iPod *Touch* maupun iPod *Portable Player*. Biasanya digunakan untuk mengunduh musik, *audio books*, *podcast*, maupun foto. Selain itu juga memiliki kemampuan untuk sinkronisasi dengan kalender dan juga layanan surel.
- 2) *Personal Digital Assistant* (PDA). Alat ini memiliki kemampuan yang hampir sama dengan sebuah Komputer/PC dan dapat terhubung dengan internet melalui media *Wireless (Wifi)* dan *Bluetooth*.
- 3) *MP3 Player*. Perangkat yang pertama kali muncul dan banyak digunakan untuk mendengarkan musik, bisa juga dijadikan sebagai alat untuk memutar materi *online* berbasis audio. MP3 terbaru bisa digunakan untuk memutar video dengan format file mp4, mpg, avid an divx.
- 4) *Global Positioning System* (GPS). GPS adalah Sistem Navigasi Satelit, yaitu sebuah system yang menggunakan sinyal radio dari satelit untuk menentukan posisi di bumi secara akurat. Pemanfaatannya pada saat ini sudah meluas termasuk juga telah diintegrasikan pada telepon selular dan teknologinya telah dikembangkan juga untuk pendidikan.
- 5) *Radio Frequency Identification* (RFID). RFID adalah pembaca pada perangkat mobile yang akan mendeteksi dan mengambil data seperti rencana pelajaran dari sebuah obyek yang ditunjuk.
- 6) *Web browser* dan *Flash Macromedia*, merupakan jenis software yang paling umum digunakan dalam perangkat mobile. Sedangkan program-program tambahan yang juga harus dipertimbangkan adalah Acrobat PDF, Microsoft Office, Konverter Power Point dan Media Pemutar.

2.3.5. Karakteristik dan Fungsi Mobile Learning

Menurut Soekarwati (dalam Lestari dkk, 2014, hlm. 7-8) menjelaskan dua poin mengenai karakteristik *mobile learning* sebagai berikut:

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, keuntungan dari pemanfaatan ini adalah memberikan kemudahan untuk berkomunikasi baik itu antara pendidik dengan pendidik, pendidik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik. Kemudian kemudahan akses yang fleksibel yang memungkinkan untuk digunakan kapanpun dan dimanapun;
- 2) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri, hal terpenting yang perlu diingat ketika melakukan pembelajaran berbasis *mobile* ialah kualitas dari bahan ajar yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri. Sehingga dalam pembelajaran tersebut memang didesain selengkap mungkin termasuk tata cara penggunaan, visualisasi contoh, juga soal latihan;

Pembelajaran *mobile* memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam pembelajaran. Keunggulan utamanya adalah dapat digunakan di luar kelas, namun demikian pembelajaran *mobile* pun dapat dilakukan ketika di dalam kelas. Misalnya ketika pendidik berhalangan hadir di kelas maka pendidik dapat menugaskan peserta didik untuk melakukan pembelajaran berbasis *mobile*. Lebih jelasnya Majid (2014, hlm. 6) menyebutkan tiga menjelaskan tiga fungsi sebagai berikut:

- 1) Suplemen (tambahan) sifatnya pilihan (*optional*)

Maksudnya adalah kedudukan dari pembelajaran *mobile* sendiri tidak diwajibkan atau menjadi suatu keharusan untuk digunakan oleh peserta didik. Peserta didik mempunyai kebebasan untuk memilih menggunakannya atau tidak. Walau demikian yang sifatnya pilihan namun bagi peserta didik yang menggunakannya akan memiliki tambahan pengetahuan yang lebih baik.

- 2) Komplemen (pelengkap)

Sesuai dengan sebutannya materi yang disajikan melalui *mobile* dapat menjadi pelengkap dari materi yang disampaikan pendidik pada

pembelajaran secara konvensional. Biasanya materi melalui *mobile* lebih bersifat penguatan dan pengulangan.

3) Substitusi (pengganti)

Pola pendidikan di Indonesia sendiri sudah mulai berkembang kepada pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas peserta didik (*student center*) sehingga peranan dari seorang pendidik hanyalah sebagai fasilitator yang memfasilitasi kegiatan belajar peserta didiknya walaupun belum berjalan secara maksimal pada pelaksanaannya namun konsep ini dinilai baik bagi perkembangan peserta didik. Di negara maju dengan sistem pendidikan yang lebih mutakhir memberikan kebebasan pada peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan aktifitas sehari-harinya, mereka memberikan tiga alternatif pilihan seperti: tatap muka (konvensional), melalui internet, dan campuran.

2.3.6. Elsa Speak sebagai Mobile Learning

Elsa Speak adalah sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat berjalan pada sistem operasi Android maupun IOS. Aplikasi ini dirancang dengan pembelajaran berbasis mandiri yang memungkinkan penggunaan belajar bahasa Inggris tanpa perlu di dampingi oleh seorang pendidik dalam belajar. Aplikasi ini mengklaim dengan penyemat teknologi termutakhir dapat memberikan pengalaman belajar terbaik bagi para penggunanya.

Dengan berbantuan asisten virtual yang membantu melatih bahasa Inggris pengguna, khususnya dalam hal pengucapan dan aksen bahasa Inggris yang benar, juga membantu pengguna dalam mengenal kata maupun kalimat yang tepat dalam *conversation*.

Aplikasi ini gratis untuk di download melalui Android dan IOS namun untuk menggunakan fitur premium perlu melakukan pembayaran berlangganan. Pada saat pertama kali penggunaan aplikasi ini sama seperti pada aplikasi belajar bahasa lainnya, pengguna akan mengisi terlebih dahulu asal ataupun bahasa utama yang digunakannya guna penyesuaian pembelajaran nantinya. Kemudian aplikasi akan langsung membawa pengguna pada tampilan utama dan pembelajaran dapat langsung dimulai. Saat pembelajaran aplikasi akan menyajikan sebuah kata dan

kalimat dalam bahasa Inggris disertai penjelasan maknanya, lalu pengguna akan membacakan ulang kata ataupun kalimat tersebut dan aplikasi akan mengukur. Jika dinilai telah baik maka dapat melanjutkan pelajaran berikutnya, jika belum akan terus pengguna dapat terus mengulangnya atau lanjut ke sesi berikutnya.

2.3.7. Peranan *Elsa Speak* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara bahasa Inggris

Fitria (2015, hlm. 3) menyatakan bahwa "... kendala secara relevan sering muncul ketika berhadapan dengan bahasa Inggris, yaitu rasa malas (*lazy*), rasa malu (*shame*), rasa takut (*fear*), rasa bosan (*boring*), dan kurangnya kepercayaan diri (*lower confident*)". Jawaban dari pernyataan Fitria dapat diatasi dengan pendapat dari Afiatin & Andayani (1998, hlm. 37) yang beranggapan "upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri remaja didasarkan pada asumsi bahwa kepercayaan diri tidaklah datang begitu saja, tetapi hal tersebut perlu dipelajari, perlu dibentuk".

Kesimpulan dari kedua pernyataan mereka adalah kepercayaan diri merupakan satu dari masalah umum yang menghambat dalam berbicara bahasa Inggris. Namun hambatan tersebut bisa diatasi dengan dibentuknya kepercayaan diri melalui suatu usaha yaitu dengan mempelajarinya. Disinilah peranan dari *Elsa Speak* untuk membantu peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris dan mengajarkan bagaimana cara untuk berbicara bahasa Inggris yang baik dan benar.

Demi memberikan pengalaman belajar yang terbaik dan menunjang pembelajaran, aplikasi ini didukung dengan beberapa fitur yang beragam. Dilansir melalui laman resminya Elsaspeak.com fitur-fitur tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *American English pronunciation*, adalah fitur unggulan dari aplikasi ini. Dikembangkan melalui teknologi kecerdasan buatan yang memungkinkan aplikasi berinteraksi dan berbicara menggunakan aksen *American English*. Fitur ini akan mengajarkan bagaimana berbicara pada kalimat bahasa Inggris. Pengguna akan mendengarkan sebuah kata atau kalimat yang diucapkan oleh aplikasi dan pengguna diharuskan untuk mengucapkan kembali. Nantinya aplikasi akan menilai apakah yang diucapkan oleh pengguna sudah

tepat atau belum. Penelitian ini berasumsi jika peserta didik yang terbiasa dalam berucap bahasa Inggris akan secara berkala membiasakan diri mereka untuk berbicara bahasa Inggris, sehingga mereka mendapatkan kepercayaan diri untuk berbicara bahasa Inggris. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Djiwantono salah satu strategi meningkatkan kemampuan berbicara adalah belajar dari penutur asil (2009, hlm. 135);

- 2) *Free online dictionary*, sebuah kamus yang dapat digunakan oleh pengguna yang berisikan kata-kata yang dibutuhkan untuk kemudian dapat dipelajari dan cara mengucapkannya;
- 3) *Proven personalized curriculum*, menggunakan kurikulum pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam belajar bahasa Inggris secara luas. Contohnya seperti cara mengucapkan ungkapan-ungkapan dan sebuah ekspresi, percakapan sehari-hari, dan lainnya;
- 4) *Free assessment test*, fitur unggulan dari aplikasi ini selanjutnya adalah sebuah tes yang akan menguji sejauh mana pengguna memahami materi-materi yang telah dipelajari kemudian hasilnya akan disajikan berupa data disertai kelemahan-kelemahan yang mungkin dialami pengguna.

2.4. Kerangka Pemikiran

Permasalahan yang dihadapi seperti yang dijelaskan pada bagian latar belakang, peserta didik khususnya mereka yang berada di kelas XI memiliki nilai yang terbilang rendah pada pelajaran bahasa Inggris pada bagian berbicara (*speaking*). Diketahui penyebab dari rendahnya pada bagian berbicara dikarenakan mereka tidak terbiasa untuk berbicara bahasa Inggris sehingga pada saat dilakukannya tes berbicara (*speaking*) peserta didik cenderung merasa khawatir, gugup, malu, takut salah, dan cemas yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dan rendahnya nilai kemampuan berbicara (*speaking*). Selain hal-hal yang telah disebutkan, pemicu rendahnya hasil pembelajaran adalah kurangnya porsi untuk mengasah keterampilan berbicara

(*speaking*), kecenderungan yang terjadi lebih banyak pembelajaran secara teoritik ketimbang praktiknya seperti pembelajaran *tenses*, mengerjakan modul, dan lainnya. Ditambah lagi kurangnya inisiatif dari peserta didik untuk mengasah keterampilan berbicara (*speaking*) di luar pembelajaran di kelas.

Padahal salah satu ketuntasan belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris adalah mampu terbentuknya keterampilan berbicara pada peserta didik. Penggunaan media dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik juga memberikan presentase keberhasilan dari pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat menggiring opini peserta didik untuk lebih aktif dan ikut serta mengikuti pembelajaran dengan baik, ditambah penggunaan media pembelajaran yang beragam dapat menstimulus peserta didik untuk lebih terbuka pada proses pembelajaran sehingga anggapan negatif tentang pembelajaran bahasa Inggris yang sulit, susah, menakutkan, dan membosankan akan terlupakan.

Demi tercapainya hasil pembelajaran yang memuaskan maka dan mengatasi problematika yang dihadapi peserta didik XI tersebut digunakanlah media pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan presentase keberhasilan pada pembelajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara (*speaking*) yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif *Elsa Speak*. Media pembelajaran berbentuk aplikasi ini diharapkan dapat menstimulus peserta didik untuk lebih meluangkan waktunya dalam mengasah keterampilan berbicara (*speaking*).

Pengaruh penggunaan ponsel pintar sudah sangat lumrah dijumpai di masyarakat. Tidak dipungkiri sudah banyak peserta didik yang membawa ponsel pintar kemanapun mereka pergi termasuk ke sekolah. Dengan memanfaatkan tren yang terjadi inilah digunakannya media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat dipasang di ponsel pintar mereka sehingga proses pembelajaran dapat terjadi kapan pun dan dimanapun mereka inginkan.

2.5. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan kajian penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yang diantaranya:

Ajeng Larasati (2015) yang meneliti hubungan penggunaan aplikasi *Google Text to Speech* sebagai media pembelajaran dengan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris. Hasilnya memberikan kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Google Text to Speech* memiliki hubungan yang dapat memberikan hasil positif terhadap kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kepercayaan diri setelah diberikan pembelajaran dengan aplikasi tersebut.

Jaenal Mutaqin (2016) meneliti mengenai hubungan penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran dengan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung memberikan suatu kesimpulan bahwa peserta didik sebagai pengguna aplikasi *Duolingo* memiliki peningkatan kepercayaan diri berbicara jika dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan aplikasi *Duolingo*.

Pilar Rodriguez-Arancon et al (2013) dalam jurnal *Pocedia – Social and Behavioral Science* Vol.103 Hlm. 1189-1196 yang berjudul “*the use of current mobile learning applications in EFL*”. Hasil penelitiannya menyimpulkan keberhasilan mengembangkan aplikasi berbasis *mobile* dalam pembelajaran berbahasa pada proyek penelitian *SO-CALL-ME*.

Dewi Warman (2013) dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Geografi Vol.1 No.01 meneliti tentang hubungan percaya diri siswa dengan hasil belajar Geografi. Warman menyebutkan bahwa penelitian yang dilakukannya memiliki hubungan yang signifikan antara hasil belajar siswa dan percaya diri siswa, hal ini ia buktikan dengan data yang memaparkan peningkatan hasil belajar dibarengi dengan peningkatan percaya diri siswa.

Diva Widyaningtyas (2014) dalam Jurnal Ilmiah Psikologi Indonesia Vol. 3 No. 03 yang berjudul “*pengaruh experiential learning terhadap kepercayaan diri dan kerja sama tim remaja*”. Widyaningtyas menemukan jika *experiential learning* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap kedua variabel yang telah ditelitinya itu.

Maria Adelina (2017) dalam Jurnal SAP Vol.1 No.3 yang meneliti mengenai pengaruh kepercayaan diri dan penguasaan kosakata terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Hasilnya Adelina menyimpulkan

adanya pengaruh yang signifikan antara kepercayaan diri terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris.

2.6. Hipotesis Penelitian

Mengacu kepada penjabaran di latarbelakang penelitian dan rumusan penelitian, maka hipotesis pada penelitian ini yakni:

Hipotesis Umum

Ho : Tidak terdapat perbedaan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris antara pengguna media pembelajaran berbantuan aplikasi *Elsa Speak* dan pengguna media konvensional.

Ha : Terdapat perbedaan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris antara pengguna media pembelajaran berbantuan aplikasi *Elsa Speak* dan pengguna media konvensional.

Hipotesis Khusus

1) Aspek Verbal

Ho : Tidak terdapat perbedaan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris antara pengguna media pembelajaran berbantuan aplikasi *Elsa Speak* dan pengguna media konvensional *Speak* ditinjau dari aspek verbal.

Ha : Terdapat perbedaan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris antara pengguna media pembelajaran berbantuan aplikasi *Elsa Speak* dan pengguna media konvensional ditinjau dari aspek verbal.

2) Aspek Non-verbal

Ho : Tidak terdapat perbedaan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris antara pengguna media pembelajaran berbantuan aplikasi *Elsa Speak* dan pengguna media konvensional ditinjau dari aspek non-verbal.

Ha : Terdapat perbedaan kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris antara pengguna media pembelajaran berbantuan aplikasi *Elsa Speak* dan pengguna media konvensional ditinjau dari aspek non-verbal.