

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris seperti yang telah kita ketahui adalah bahasa yang sangat terkait dengan banyak aspek di kehidupan jaman sekarang. Hampir semua aspek seperti teknologi, pendidikan, bisnis, dan lainnya menggunakan bahasa Inggris sebagai media untuk berkomunikasi. Oleh karena itu sangatlah penting bagi kita terutama siswa untuk mempelajari bahasa tersebut. Berbicara tentang Bahasa Inggris maka secara tidak langsung kita juga akan berbicara tentang *grammar*-nya, dimana *grammar* ini adalah bagian yang sangat penting ketika kita ingin mempelajari Bahasa Inggris.

Permasalahan di sekolah terlihat bahwa siswa kebanyakan hanya fasih dalam hal *vocabulary*, tetapi tidak dengan *grammar*-nya. *vocabulary* mungkin bisa dipelajari secara tidak langsung oleh siswa dengan melihat film-film aksi *Hollywood*, bermain *game*, dan juga dengan mendengarkan lagu luar negeri. Tetapi untuk *grammar*-nya sendiri terasa sangat sulit untuk bisa dipelajari secara tidak langsung lewat media tersebut.

Pelajaran *grammar* Bahasa Inggris bagi sebagian besar pelajar dan orang awam menjadi batu sandungan yang menghambat mereka dalam mendalami Bahasa Inggris. Sistem pendidikan bahasa Inggris di Indonesia diajarkan dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Selama dua belas tahun pelajaran Bahasa Inggris diajarkan tetapi tetap saja tingkat penguasaan bahasa Inggris pada orang Indonesia sangat minim.

Sebagian siswa menganggap *grammar* Bahasa Inggris sangat membosankan karena tidak berbeda dengan teori pelajaran eksakta lainnya. Pada praktiknya, sang pengajar atau guru mengharuskan siswanya menghafal rumus-rumus *grammar* Bahasa Inggris yang tak kalah banyak dengan rumus

dalam pelajaran fisika. Maka dengan itu tidak heran jika *grammar* Bahasa Inggris menjadi penghambat ketika belajar Bahasa Inggris.

Sebenarnya proses pembelajaran *grammar* bahasa Inggris tersebut dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa apabila siswa dapat memaksimalkan lingkungan belajarnya termasuk dalam hal alat bantu belajar. Alat bantu belajar yang disoroti disini adalah berupa sebuah ponsel. Di zaman sekarang ini kita tahu bahwa teknologi telah berkembang dengan sangat pesat termasuk dengan teknologi ponsel yang dipakai oleh para siswa. Hasil pantauan yang peneliti lihat pada para Siswa Menengah Pertama di Bandung bahwa telah terjadi pergeseran teknologi ponsel dari yang sekedar *handphone* menjadi *smartphone*.

Belum ada kesepakatan dalam dunia industri mengenai arti kata dari *smartphone* itu sendiri, karena ‘*smart*’ atau pintar itu merupakan sebuah kata yang dipandang relatif oleh sebagian orang dan itu mempengaruhi definisi dari *smartphone* itu sendiri sehingga definisinya pun berubah mengikuti waktu. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, *smartphone* atau telepon pintar dapat dibedakan dari telepon genggam (HP) biasa dengan dua cara fundamental: “bagaimana mereka dibuat? Dan apa yang mereka bisa lakukan?”

Terlepas dari perdebatan mengenai apa arti *smartphone* itu sendiri, para ahli maupun kita sebagai orang awam akan setuju apabila *smartphone* merupakan sebuah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi jika dibandingkan dengan telepon genggam biasa. Kemampuan yang dimiliki oleh *smartphone* itu sendiri sekarang hampir sama dengan kemampuan yang dimiliki oleh sebuah komputer.

Alasan mengapa *smartphone* memiliki kemampuan seperti komputer bisa dilihat dari segi *hardware* dan *software* (dalam hal ini Operating System atau Sistem Operasi) yang bertugas melakukan kontrol dan manajemen

terhadap *hardware* serta menyediakan *platform* bagi aplikasi lain seperti aplikasi pengolah kata (word), edit foto (photoshop), *games*, dll.

Negara Indonesia pun sekarang telah memasuki era *smartphone* tersebut. Bisa kita lihat disekeliling kita atau bahkan mungkin kita sendiri yang sudah mengganti telpon genggamnya dengan *smartphone* dan hal itu terlepas dari alasan mengapa kita menggantinya. Tercatat oleh situs penyedia survei di Indonesia yaitu International Data Corporation yang diutarakan oleh Darwin Lie mengatakan bahwa dunia *smartphone* Indonesia saat ini masih di dominasi oleh sistem operasi Android yang memperoleh sekitar 53% pengguna disusul oleh sistem operasi Blackberry sebesar 37% dan sisanya pengguna sistem operasi Windows Phone, dan juga IOS. Perlu dicatat bahwa total pengguna *smartphone* masih sekitar 22% dari seluruh pengguna ponsel di Indonesia, jadi sekitar 78% warga di Indonesia masih menggunakan telpon genggam biasa.

Hasil survey lainnya dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2012 yang meneliti tentang rata-rata pengguna internet di Indonesia memberikan hasil yang mengejutkan. Hasil survey menunjukkan 65% dari jumlah pengguna internet di Indonesia dihasilkan oleh pengguna *mobile/smartphone* dan 66% dari pengakses internet via *mobile/smartphone* tersebut adalah anak muda yang notabene sebagai pelajar. Dapat kita ambil kesimpulan bahwa lebih dari setengah pengguna *smartphone* di Indonesia itu adalah para pelajar, baik itu siswa Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, ataupun mahasiswa perguruan tinggi.

Dari statistik diatas sudah barang tentu merupakan sebuah kemajuan untuk negara Indonesia sendiri karena rakyatnya sudah melek dalam dunia teknologi, hanya saja menurut *survey* juga diketahui bahwa mayoritas pengguna *smartphone* di Indonesia (80%) ini belum bisa mengoptimalkan fungsi dari *smartphone*-nya, mayoritas pengguna *smartphone* di Indonesia

hanya menggunakan *smartphone*-nya untuk sekedar *Chat* dan *Social networking*.

Sangat disayangkan mengingat seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *smartphone* ini memiliki kemampuan setingkat dengan komputer desktop dari segi *hardware* maupun *softwarena*. Persamaan dari komputer dan *smartphone* tersebut bisa kita perluas lagi dalam fungsinya. Komputer dalam sebuah pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan seperti yang sudah dikatakan oleh Heinich, Molenda, dan Russel (1996: 228) mengemukakan bahwa

...It has ability to control and integrate a wide variety of media – still pictures, graphics and moving images, as well as printed information. The komputer can also record, analyze, and react to student responses that are typed on a keyboard or selected with a mouse.

Dari penjelasan diatas dikatakan bahwa komputer memiliki kemampuan mengontrol dan mengintegrasikan berbagai variasi dari media pembelajaran. Mulai dari media *audio*, media *visual*, maupun media *audio visual*. Berbicara tentang *smartphone* sebagai media pembelajaran berarti berhubungan juga dengan *mobile learning* dimana proses pembelajaran melalui sebuah *smartphone* memiliki kelebihan dalam hal mobilitas jika dibandingkan dengan pemakaian laptop ataupun komputer PC. Namun nyatanya perkembangan *smartphone* yang begitu pesat tidak diimbangi dengan pengoptimalan fungsinya. Mayoritas konten yang beredar di pasaran saat ini masih didominasi oleh konten hiburan. Diambil dalam skripsi Aditya Sri Nugraha yang berjudul “Pengembangan dan Implementasi *Mobile Learning* Berbasis J2ME” (2010 : 2).

Apabila *smartphone* bisa dikatakan sama dengan komputer dalam hal kemampuan dan fungsinya, maka fungsi yang sudah dijelaskan diatas tersebut bisa juga diterapkan dalam sebuah *smartphone*. *Hardware* dan *software*

dalam *smartphone* ini bisa digunakan sebagai alat bantu bagi para siswa ataupun para guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pemanfaatan ponsel juga dalam pembelajaran di Indonesia sebenarnya bukan tergolong hal yang baru. Salah satu lembaga yang mengembangkannya adalah P4TK Matematika. P4TK matematika mengembangkan aplikasi *handphone* yang berisi konten pendidikan ini diluncurkan pada awal tahun 2008. P4TK Matematika mengenalkan media belajar Matematika lewat telepon seluler.

Diatas adalah salah satu contoh penggunaan *handphone* (bukan *smartphone*) sebagai media pembelajaran, hanya saja dikhususkan untuk pelajaran matematika tidak untuk pelajaran lain. Dalam sebuah *smartphone* sekarang ini, konten pendidikan tidak hanya untuk pelajaran matematika saja, tetapi pelajaran lain pun ada, seperti Fisika, Agama, Bahasa Inggris, dll.

Terkait dengan latar belakang antara kemampuan *grammar* Siswa Menengah Pertama yang masih minim dan pergeseran teknologi ponsel siswa dari yang asalnya *handphone* menjadi *smartphone* maka peneliti dapat menarik benang merah diantara keduanya. Peneliti disini bermaksud untuk mendayagunakan *smartphone* dengan *platform* Android milik siswa untuk bisa digunakan sebagai alat bantu agar lebih memahami *grammar* Bahasa Inggris. Posisi *smartphone* Android disini adalah sebagai *platform* dari aplikasi *English Leap* yang akan diteliti untuk meningkatkan kemampuan *grammar* Bahasa Inggris siswa tersebut.

Selain latar belakang secara umum dalam permasalahan penggunaan *smartphone* di Indonesia, peneliti juga telah melakukan studi pendahuluan terhadap salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung yang akan diteliti dan diuji. Peneliti menemukan bahwa jumlah pengguna *smartphone* di sekolah tersebut hasilnya hampir sama dengan data *survey* secara umum yang telah dilakukan sebelumnya oleh International Data Corporation yaitu diatas 60% siswa telah menggunakan *smartphone*.

Berikut data-data pengguna *smartphone* di salah satu sekolah di Kota Bandung yang peneliti dapat dengan melakukan survei:

Tabel 1.1 Pengguna *Smartphone* Siswa Kelas VIII SMP N 1 Lembang

Jenis <i>Handphone</i>	VIII- 2	VIII- 3	VIII- 4	VIII- 5	VIII- 6	VIII- 7	total
BlackBerry	14	12	20	16	22	18	102
Iphone	4	9	2	3	4	5	18
Android	17	13	10	15	10	11	76
Nokia	3	5	4	2	2	4	20

(Studi pendahuluan peneliti di SMP N 1 Lembang tahun 2013)

Data tersebut adalah data pengguna *smartphone* di SMP. Yang menjadi permasalahan adalah jumlah siswa yang pernah menggunakan *smartphone* sebagai media pembantu dalam belajar adalah sangat sedikit. Maka berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis merasa perlu melakukan penelitian mengenai pemanfaatan fungsi *smartphone* secara optimal oleh para pelajar dalam proses pembelajaran dan penulis akan menuangkan tulisannya tersebut dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Aplikasi *English Leap* Berbasis *Smartphone* Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris**”.

B. Pembatasan Masalah Penelitian

Pembatasan masalah dalam penelitian merupakan suatu hal yang penting. Hal ini bertujuan supaya permasalahan yang diteliti menjadi terarah serta tidak terjadi penyimpangan yang terlampaui jauh dari permasalahan. Agar

lebih terarah dan menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian yang akan dilaksanakan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media difokuskan pada perangkat *mobile* yaitu *smartphone* dengan sistem operasi hanya Android.
- b. Hasil belajar dalam penelitian ini, dibatasi dalam satu ranah yaitu ranah kognitif aspek mengingat C1 dan memahami C2
- c. Materi pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang *grammar* dalam bahasa Inggris khususnya *tenses Simple Present Tense* dan *Simple Past Tense*
- d. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 1 Lembang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dijelaskan bahwa *smartphone* memiliki kelebihan diantaranya adalah dalam hal *mobilitas*, itu berarti bahwa sebuah *smartphone* bisa digunakan sebagai *platform* aplikasi *mobile* seperti *English Leap* untuk proses *mobile learning* bagi siswa tersebut dalam rangka meningkatkan kemampuan *grammar* Bahasa Inggris.

Rumusan masalah secara umum adalah untuk mencari apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang positif dan signifikan sebelum dan setelah siswa menggunakan aplikasi *English Leap*? Adapun rumusan masalah secara umum tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa rumusan masalah secara khusus seperti di bawah ini:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang positif dan signifikan ranah kognitif aspek mengingat sebelum dan setelah siswa menggunakan aplikasi *English Leap*?

- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang positif dan signifikan ranah kognitif aspek memahami sebelum dan setelah siswa menggunakan aplikasi *English Leap*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan apa yang menjadi sasaran atau apa yang hendak dicapai dari sebuah kegiatan, dalam hal ini adalah penelitian. Dalam penelitian ini tujuan merupakan apa yang hendak diketahui oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. hal ini senada dengan pendapat Sugiyono (2008) bahwa tujuan penelitian merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Maka oleh karena itu sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *English Leap* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *English Leap* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *English Leap* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, khususnya dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung, terutama dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan sarana penerapan sekaligus pendalaman teori keilmuan yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya dalam segi pengembangan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan, pengalaman dan wawasan, serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai gambaran pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, membantu meningkatkan proses pembelajaran, utamanya dalam materi grammar Bahasa Inggris. Penggunaan aplikasi *English Leap* dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, baik itu di dalam ataupun di luar kelas. Penggunaan aplikasi English Leap oleh guru dapat meringankan tugas guru karena pembelajaran bisa dilaksanakan kapanpun atau dimanapun.
- c. Bagi sekolah, penggunaan aplikasi English Leap diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.
- d. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan dalam disiplin ilmu Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

- e. Bagi peneliti, mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam materi *grammar* sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *English Leap*.

F. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan awal yang mendasari dilakukannya suatu penelitian.

Adapun anggapan dasar dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Grammar* dalam bahasa inggris bagi sebagian besar pelajar Sekolah Menengah Pertama menjadi sesuatu yang menghambat mereka dalam mendalami bahasa inggris.
2. Aplikasi *English Leap* dibuat untuk meningkatkan kemampuan *grammar* pada tingkat dasar dan dirancang khusus untuk *mobile device* berbasis Android.