



PENINGKATAN HASIL BELAJAR ENGLISH LISTENING SKILL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI “SMARTY WAY” BERBASIS ANDROID

Galuh Puspita Ariputri[✉] dan Eko Supraptono

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2015

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni 2015

Keywords:

Android Application, M-Learning, English Listening

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran listening bahasa Inggris, mengimplementasi aplikasi tersebut dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling menggunakan rumus Isaac dan Michael dan didapatkan responden 37 siswa kelas XI di SMA Negeri Banyumas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji-t untuk menguji hipotesis dan Uji Gain untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi android. Simpulan dari penelitian ini yaitu secara keseluruhan siswa dapat memahami dan menggunakan aplikasi android dengan baik serta mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah dilaksanakan pembelajaran

Abstract

The purpose of this study was to determine how to develop an android application that can be used to support the learning of English listening, implementing such applications in order to improve learning outcomes and student interest. Sampling was done by purposive sampling using formulas Isaac and Michael and obtained the respondents 37 students of class XI SMA in Banyumas. Data collection instruments used are tests and questionnaires. The analysis technique used is the t-test to test the hypothesis and Gain Test to determine the significance of improving student learning outcomes after learning performed using android application. The conclusions of this study is overall student can understand and use android application well and experienced a significant increase in learning outcomes after learning implemented.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung E6 Lantai 2 FT Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: galuh049@gmail.com

ISSN 2252-6811

PENDAHULUAN

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

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

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

Burely-Allen (1995) dalam Eken dan Dildizgün (2004) menyatakan bahwa tingkat pentingnya *listening* dua kali lebih banyak daripada ketrampilan lainnya dalam perbaikan bahasa. Selain itu, dibandingkan dengan ketrampilan bahasa lainnya lebih dari 40% komunikasi kita sehari-hari difokuskan pada *listening*, 35% untuk *speaking*, 16% untuk *reading*, dan hanya 9 % untuk *writing*.

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

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas XI di SMA N Banyumas, dikatakan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran listening bahasa Inggris masih rendah. Faktor yang melatarbelakangi rendahnya minat siswa adalah proses pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional yaitu menggunakan sound. Selain itu, dibandingkan dengan pembelajaran *writing*, *reading*, dan *speaking* yang bisa dipelajari baik di rumah maupun di sekolah dengan menggunakan *textbook*, siswa tidak memiliki bahan dan media untuk mempelajari materi listening di luar sekolah. Rendahnya minat tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil observasi lapangan diketahui bahwa hasil ujian tes ketrampilan listening sebagian siswa belum memenuhi KKM 75.

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

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

Dari angket yang dibagikan kepada 71 siswa kelas XI SMA Banyumas untuk mengetahui perkembangan penggunaan perangkat mobile, 12 siswa menyatakan memiliki handphone, 27 siswa memiliki smartphone, 31 memiliki keduanya, dan 1 orang tidak memiliki

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

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengembangkan aplikasi berbasis android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Aplikasi ini pada akhirnya diharapkan akan menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar *listening* bahasa Inggris. Selain itu dengan aplikasi ini siswa diarahkan agar lebih memanfaatkan gadget yang mereka miliki tidak hanya untuk berkomunikasi namun juga untuk ranah pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris, mengimplementasi aplikasi tersebut dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa pada pembelajaran *listening*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan konseptual bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya mengenai pembelajaran bahasa berbasis *mobile*.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain uji coba menggunakan desain eksperimen *One Shot Case Study*. Sebelum produk diujicobakan ke lapangan, terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap aplikasi yang dihasilkan melalui angket, yang bertindak sebagai validator adalah tiga orang dosen Jurusan Teknik Elektro UNNES sebagai ahli media, 2 orang guru mata pelajaran bahasa Inggris sebagai ahli materi dan 2 orang dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris UNNES sebagai ahli bahasa.

Penilaian oleh ahli media yang pertama dilakukan pada aspek kualitas tampilan dan aspek audio yang meliputi kesesuaian antara penggunaan warna dan jenis huruf, tombol, tata letak halaman, proporsi gambar yang digunakan serta kesesuaian sound effect dengan tampilan media. Selanjutnya, dilakukan penilaian terhadap aspek kualitas teknis yang meliputi penilaian terhadap kemudahan penggunaan media, kemudahan hirarki menu, kemudahan pencarian konten serta kemudahan aplikasi untuk dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi tiga aspek yaitu aspek penyajian materi, pembelajaran, dan evaluasi. Pada aspek penyajian materi dinilai terkait kesesuaian materi dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku. Dalam aspek pembelajaran dinilai tentang kemampuan media untuk dapat digunakan sebagai pembelajaran individu yang menarik dalam kegiatan belajar *listening* bahasa Inggris. Sementara itu aspek evaluasi yang meliputi kriteria keterkaitan evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian soal evaluasi dengan materi.

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan terkait dengan aspek lisan yang meliputi kemudahan pengucapan (artikulasi), kejelasan pelafalan bahasa, ketepatan penekanan makna, kejelasan perbedaan bunyi dan ketepatan penggunaan oleh narator dalam aplikasi serta aspek tata bahasa yang meliputi ketepatan penggunaan tata bahasa, ketepatan pemilihan kosa kata, ketepatan peletakan tanda baca dan ketepatan penggunaan ejaan dalam teks.

Selanjutnya instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu angket atau kuesioner dan tes. angket digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap penggunaan aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris. Sementara tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah digunakannya aplikasi android.

Penilaian kuesioner yang menggunakan 4 tingkat penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

- 4 = Sangat Setuju / Sangat Baik / Sangat Cukup
 3 = Setuju / Baik / Cukup
 2 = Tidak Setuju / Tidak Baik / Tidak Cukup
 1 = Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Cukup

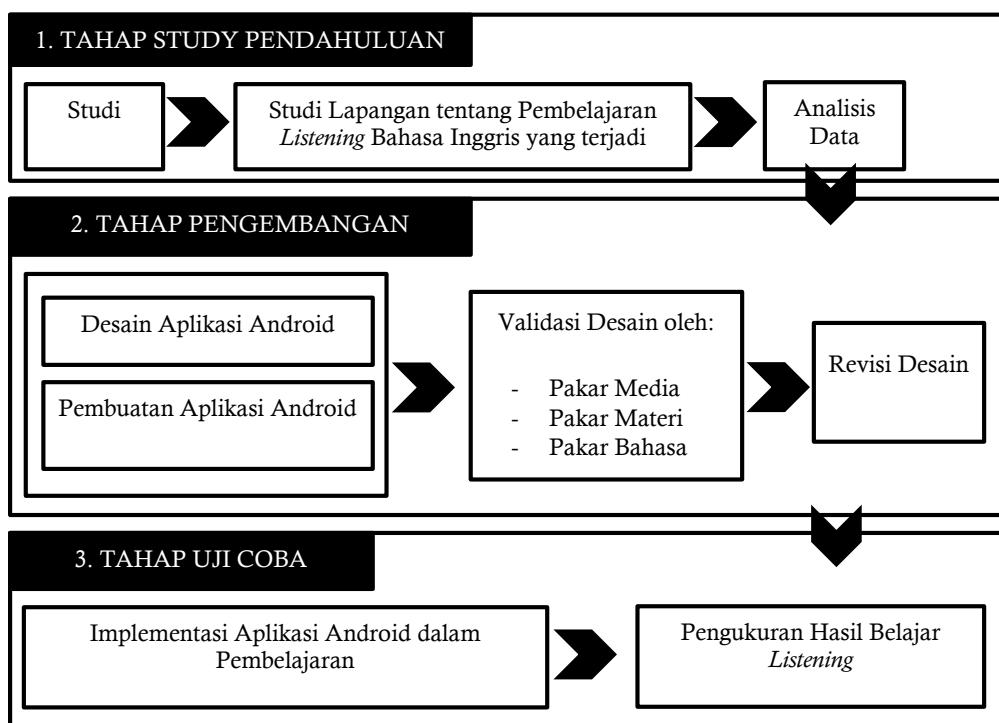
Hasil angket kemudian dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan:

P = Presentase

- F = frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh
 N = Number of cases atau skor maksimal
 Selanjutnya, presentase yang telah diketahui dirujuk pada kategori penilaian sebagai berikut:
 76 – 100% = layak
 51 – 75% = cukup layak
 26 – 50% = kurang layak
 0 – 25% = tidak layak



Gambar 1. Tahap Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Aplikasi

Pada uji coba produk di lapangan, populasi adalah keseluruhan siswa kelas XI di SMA Negeri Banyumas yang terdiri dari 10 kelas dengan 290 siswa dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI sejumlah 37 siswa. Jenis data yang diperoleh adalah data interval. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t pihak kanan untuk mengetahui perbedaan variabel yang dihipotesiskan dan uji gain ternormalisasi untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi android. Sementara minat siswa dianalisis dengan skala *Likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk dalam bidang pendidikan, yaitu aplikasi android untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa Inggris yang disebut dengan aplikasi “*Smarty Way*”. Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (1) Desain antarmuka aplikasi yang menarik, (2) adanya *feedback* langsung pada saat mengerjakan soal latihan; (3) untuk mendapatkan aplikasi ini, pengguna bisa melakukan sharing dengan bluetooth, atau

dengan mengunduh langsung dari *Google Play*; (4) ukuran aplikasi pun relatif kecil atau sekitar 19 MB; (5) Meskipun dibuat untuk platform android, aplikasi ini juga bisa dijalankan pada komputer dekstop ataupun laptop dengan android accelerator, dan (6) karena terdapat dalam perangkat mobile, aplikasi ini dapat digunakan untuk belajar kapanpun dan di manapun pengguna inginkan dan telah dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMA Negeri Banyumas.

Berikut ini disajikan tampilan halaman awal aplikasi dan beberapa halaman aplikasi yang dibuat dengan software Adobe Flash Profesional CS6 dan Actionscript 3.0:

1. Tampilan halaman pembuka terdiri dari nama aplikasi yaitu serta tombol “start” untuk memulai aplikasi dan tombol “instruction” untuk masuk pada halaman bantuan atau penjelasan penggunaan aplikasi.



Gambar 2. Tampilan Halaman Pembuka

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

tombol “back” untuk kembali ke halaman awal dan “exit” untuk keluar.



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Utama

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



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi

4. Pada halaman level advanced terdapat soal latihan yang berupa pilihan ganda. Pengguna akan diperdengarkan paragraf *text report* dan diminta menangkap jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada

halaman tersebut. Terdapat gambar yang dimaksudkan untuk membantu pengguna memahami tema dari teks yang sedang diperdengarkan.



Gambar 5. Tampilan Halaman Level Advanced

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



Gambar 6. Tampilan Halaman Dictionary

Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah siswa dapat menggunakan dan memahami aplikasi “Smarty Way” dengan baik dilakukan uji hipotesis. Sebelumnya dilakukan uji hipotesis data terlebih dulu diuji normalitasnya.

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

H_0 : Data hasil belajar siswa berdistribusi normal

H_a : Data hasil belajar siswa tidak berdistribusi normal

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

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

| Hasil Belajar Siswa | |
|---------------------|-------|
| N (sampel) | 37 |
| Mean | 87,70 |
| Std. Deviation | 6,19 |
| D _n = | 0,193 |
| KS Tabel | 0,224 |

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

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji T. Langkah-langkah analisis data yang harus dilakukan pada uji t adalah sebagai berikut:

Langkah 1. Membuat Ha dan Ho dalam bentuk kalimat:

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

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

Langkah 2. Membuat Ha dan Ho model statistik:

Ho: $\mu \leq 80$

Ha: $\mu > 80$

Langkah 3. Mencari rata-rata (\bar{X}) dan simpangan baku dengan bantuan Ms.Excel 2013

Langkah 4. Mencari t hitung. Karena rumusan hipotesis di atas pengujinya dilakukan dengan Uji pihak kanan, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

t : Nilai t yang dihitung

X : Nilai rata-rata hasil belajar listening dengan aplikasi android

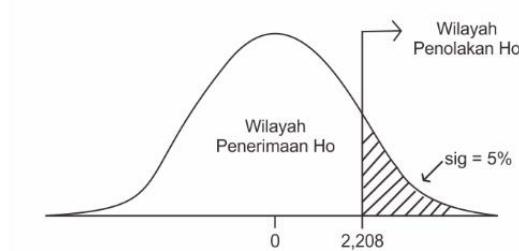
μ_0 : Nilai yang dihipotesiskan yaitu 80

s : Simpangan baku sampel

n : Jumlah anggota sampel = 37

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

Langkah 6. Membandingkan t tabel dengan t hitung. Dari hasil perhitungan didapat nilai t tabel = $2,028 < t \text{ hitung} = 7,62$, maka Ho ditolak Ha diterima.



Gambar 6. Uji Pihak Kanan

Langkah 7. Menarik kesimpulan.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

| Hasil Belajar Siswa | |
|--------------------------------|-------|
| N (sampel) | 37 |
| Mean | 87,70 |
| Std. Deviation | 6,19 |
| T Table | 2,028 |
| T Hitung | 7,62 |
| Ho ditolak, Ha diterima | |

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t tabel = $2,028 < t \text{ hitung} = 7,62$ yang berarti rata-rata hasil belajar listening bahasa Inggris menggunakan aplikasi android lebih besar dari 80. Sehingga diketahui bahwa siswa dapat menggunakan dan memahami aplikasi “Smarty Way” dengan baik.

Uji Gain

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan gain score ternormalisasi seperti yang diungkapkan Hake (1999) dalam Wiyono (2013) dengan rumus:

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

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

Besarnya faktor g dikategorikan sebagai berikut:

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

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

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

Tabel 3. Hasil Uji Gain

| | Pre-Test | Post-Test |
|-------------|---------------------|-----------|
| Σ | 3024 | 3245 |
| n | 37 | 37 |
| Rata - rata | 81,73 | 87,7 |
| Gain | 0,3269 atau 32,59 % | |

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah menggunakan aplikasi "Smarty Way" karena nilai gain yang diperoleh adalah 32,69% dimana berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang dikategorikan sedang.

Untuk mengetahui minat siswa dilakukan pengisian angket oleh siswa sendiri yang meliputi aspek perasaan senang, aspek ketertarikan siswa, aspek perhatian dan aspek keterlibatan siswa. Hasil angket dianalisis dengan rumus:

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

(Haryadi dalam Susanto, 2012)

Keterangan:

P = Presentase

f = frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh

N = Number of cases atau skor maksimal

Selanjutnya, untuk menentukan kategori respon yang diberikan siswa terhadap suatu aspek dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria positif menurut Khabibah (2006) dalam Wulandari dan Waryanto (2012), yaitu: $85\% \leq \text{respon} = \text{sangat positif (sangat tinggi)}$ $70\% \leq \text{respon} < 85\% = \text{positif (tinggi)}$ $50\% \leq \text{respon} < 70\% = \text{kurang positif (kurang tinggi)}$ $\text{respon} < 50\% = \text{tidak positif (tidak tinggi)}$

Dari hasil analisis masing masing aspek respon siswa didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

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

Hasil di atas menunjukkan bahwa keempat aspek menunjukkan respon siswa yang sangat positif, sehingga dapat diketahui bahwa minat siswa terhadap penggunaan aplikasi "Smarty Way" dalam pembelajaran listening bahasa Inggris sangat tinggi. Deskripsi ini sesuai dengan pendapat Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011: 15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

SIMPULAN

Simpulan hasil penelitian ini terkait dengan kelayakan/kualitas aplikasi "Smarty Way" dari ahli media didapat presentase 85,89%, ahli materi 93%, dan ahli bahasa 95% sehingga dapat disimpulkan terhadap semua aspek yang diukur aplikasi "Smarty Way" layak digunakan untuk mendukung pembelajaran listening bahasa Inggris kelas XI SMA.

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

Hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan aplikasi "Smarty Way" dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris pada pokok bahasan *text report* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai gain yang diperoleh yaitu 32,69% dimana berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang dikategorikan sedang. Sampel dapat dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan apabila n-Gain yang diperoleh mencapai minimal kategori sedang. Sehingga n-Gain yang dicapai dari keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah lebih besar dari 0,3.

Dari analisis angket respon siswa diperoleh hasil persentase 86,49% terhadap aspek perasaan senang, ketertarikan siswa 87,67%, perhatian 85,81%, dan keterlibatan siswa 88,24%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa keempat aspek menunjukkan respon yang sangat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap aplikasi "Smarty Way" untuk pembelajaran listening bahasa Inggris sangat tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Mohammad Husain, S.Pd, M.Si. Kepala Sekolah SMA Negeri Banyumas, Teguh Suradi, S.Pd. guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMA Negeri Banyumas, Feddy Setio Pribadi, Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Syarifudin Abdul Jabar. 2009. Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eken, D. T., and Şükran, D. 2014. The Types and the Functions of the Listening Activities in Turkish and English Course Books. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 152, 989 – 994.
- Habidin, M. M., B.E. Purnama., & G. Kristianto. 2013. Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. *Indonesian Jurnal on Computer Science*.
- Hanafi, H. F. and Samsudin, K. 2012. Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* 3 (3), 63-66.
- Hemmati, F., and Esmaeil, G. 2014. The Effect of Four Formats of Multiple-choice Questions on the Listening Comprehension of EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 637 – 644.
- Hwang, W-Y. Huang, Y-M., Shadiev, R., Wu, S-Y., & Chen, S-L. 2014. Effects of Using Mobile Devices on English listening Diversity and Speaking for EFL Elementary Students. *Australasian Journal of Educational Technology* 30 (5), 503-516.
- Margono. 2005. Metodologi Penelitian Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miangah, T.M., and Amin, N. 2012. Mobile Assisted Language Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems* (3) 1.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1.
- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2014. Beginning Android Programming with ADT Bundle: Panduan Lengkap untuk Pemula Menjadi Android Programmer. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Joko. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primary Educational* 1 (2).
- Sutjiono, Thomas Wibowo Agung. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur* (4).
- Wahyudin, Sutikno dan A. Isa. 2010. Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, 58-62.
- Wiyono. 2013. Pembelajaran Matematika Model Concept Attainment Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Segitiga. *Journal of Educational Research and Evaluation* 2 (1).
- Wulandari, Lina dan Nurhadi Waryanto. 2012. Pemanfaatan Cabri 3D dalam Media Interaktif Berbasis Inkuiri pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Meningkatkan Cara Berpikir

Kritis Siswa Kelas VIII SMP. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY.

Wu-Yuin Hwang, Timothy K. Shih, Zhao-Heng Ma, Rustam Shadiev & Shu-Yu Chen (2015): Evaluating listening and speaking skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts, Computer Assisted Language Learning, DOI:10.1080/09588221.2015.1016438.