

Improving Speaking Skill Through Mobile-Assisted Language Learning (MALL)

Darmawati

Teknik Informatika, Universitas Pamulang
darmawati11872@yahoo.com

Abstract

Technology plays important role in education these days, it has changed teaching and learning languages. Mobile Assisted Language Learning (MALL) plays crucial roles in this field. The focus of this study is to find out how effective to use MALL to help students to improve their English speaking skill. This study, therefore, aims at improving students' speaking ability through Mobile-Assisted Language learning. This study was a classroom action research, which was carried out in three cycles. The participants of the research were second semester of computer science students in Pamulang University. Based on the findings, it showed that Mobile-Assisted Language Learning could improve students' speaking ability in terms of pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension. The more the students practice their speaking though MALL the better their speaking ability.

Key words: speaking, mobile-assisted language learning

1 Pendahuluan

Perangkat seluler zaman sekarang semakin canggih, semakin murah dan semakin gampang penggunaannya. Hampir semua orang mempunyai telepon genggam pintar yang dipergunakan untuk segala macam kebutuhan, tidak hanya sekedar untuk alat komunikasi dan informasi namun sudah hampir menjangkau semua jenis pelayanan yang dibutuhkan oleh manusia moderen. Juga membawa dampak yang besar dalam bidang pendidikan formal maupun nonformal. Dalam bidang pengajaran bahasa ada fasilitas *Mobile assisted Language Learning* yang sedang marak diterapkan di berbagai Negara untuk mempermudah orang-orang yang ingin mempelajari bahasa asing.

Sebagaimana Kukulska-Hulme, 2009 mengatakan bahwa penggunaan perangkat seluler diharapkan memiliki potensi yang cukup besar untuk pencapaian tujuan dan kebutuhan pembelajaran individu, peningkatan retensi, dan penyediaan lebih banyak kesempatan untuk belajar di luar kelas.

Untuk mencapai target pembelajaran yang disusun berdasarkan Kerangka Kurikulum Nasional Indonesia perlu menggunakan MALL agar hasil pembelajaran lebih maksimal. Ada empat keahlian dalam mempelajari bahasa Asing dalam hal ini bahasa Inggris yaitu *speaking, writing, reading and listening*. Namun dalam penelitian ini peneliti memfokuskan dalam *speaking*. Karena keahlian ini dinilai sulit oleh

mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: kurangnya alokasi waktu dan jumlah mahasiswa perkelas termasuk banyak sehingga sulit bagi dosen untuk memantau satu-satu persatu mahasiswa untuk dalam epraktek *speaking*. Menganai jumlah dan durasi, pertemuan pembelajaran persemester hanya 14 pertemuan dengan durasi waktu 90 menit per pertemuan maka total pertemuan hanya 21 jam persemester itu jika dosen dan mahasiswa *on time*. Dengan penggunaan *Mobile-Assisted Language Learning* masalah waktu yang terbatas dapat diatasi dan jumlah mahasiswa perkelas bukan lagi menjadi masalah.

MALL dapat dengan mudah diakses oleh semua mahasiswa. Aplikasi mudah di pahami bisa online dan offline dan dapat pelajar dapat mengerjakan tugas belajar ini secara mandiri kapan dan dimanapun. Dengan demikian diharapkan semua mahasiswa dapat mencapai target kurikulum. Berdasarkan survey semua mahasiswa Teknik Informasika (TI) Univesitas Pamulang mempunyai *smart phone* dan tentu saja disertai dengan kuota internet. *Smart phone* sudah menjadi seperti kebutuhan pokok bagi setiap orang termasuk mahasiswa TI Universitas Pamulang. Kalau pun telephon mereka tidak belum menggunakan android maka mereka dapat mengunduh emulator android ke PC mereka.

2 Metode Penelitian

2.1 Pemahaman Percakapan

Sangat penting bagi mahasiswa untuk bisa lancar berbahasa Inggris dan untuk bisa lancar berbahasa asing diperlukan latihan sesering mungkin, dengan didukung oleh perangkat teknologi android maka latihan *speaking* kapanpun dan dimanapun dapat dilakukan. Dengan mempunyai kecakapan dalam berbahasa ide-ide, gagasan, pemikiran, perasaan dapat diungkapkan.

Harmer (2007: 284) menyatakan *speaking* adalah kemampuan untuk berbicara dengan lancar dan mensyaratkan tidak hanya pengetahuan tentang fitur bahasa, tetapi juga kemampuan untuk memproses informasi dan bahasa "di tempat" sementara Quianthy (1990: 7) mendefinisikan berbicara sebagai proses transmisi ide dan informasi secara lisan dalam berbagai situasi. Berbicara adalah proses membangun dan berbagi makna melalui penggunaan simbol verbal dan nonverbal, dalam berbagai konteks. (Chaney, 1998: 13).

Menurut Ladouse (pada Nunan, 1991: 23) *speaking* merupakan suatu aktifitas untuk menjelaskan seseorang pada situasi tertentu ataupun aktifitas untuk melaporkan sesuatu. Sedangkan menurut Tarigan (1990: 8) "Berbicara adalah cara untuk berkomunikasi yang berpengaruh hidup kita sehari-hari". Hal ini berarti *speaking* merupakan suatu cara berkomunikasi yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang. Jadi dapat disimpulkan bahwa keahlian *speaking* sangat dibutuhkan dalam berinteraksi dengan manusia lain.

2.2 Mobile-Assisted Language Learning (MALL)

Lokakarya pertama tentang pembelajaran mobile diselenggarakan pada tahun 2002 (Lokakarya Eropa tentang Pembelajaran Mobile dan Kontekstual), menunjukkan bahwa bidang tersebut telah melakukan upaya pertamanya untuk membedakan dirinya dari area e-learning yang lebih mapan dan terdefinisi.

MALL dianggap sebagai cara baru dalam pembelajaran bahasa yang memungkinkan pelajar untuk belajar menggunakan perangkat seluler pribadi di luar kelas (Wang & Higgins, 2006; Kukulska-Hulme, 2009; Kukulska-Hulme & Bull, 2009). Juga, MALL dianggap berpotensi memberikan konteks di mana gaya belajar bersifat individual, realistik dan otonom (Kukulska-Hulme, 2009).

Stockwell (2012) menyatakan bahwa pengalaman peserta didik dari penggunaan teknologi tertentu dalam kehidupan sehari-hari cenderung mempengaruhi harapan mereka untuk kualitas teknologi yang digunakan untuk pembelajaran bahasa di kelas. Lebih lanjut, seberapa dekat kualitas teknologi itu dengan teknologi lain yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi penerimaan mereka terhadap teknologi tertentu. Oleh karena itu, pemahaman tren sosial dan budaya dapat memungkinkan peneliti dan praktisi untuk membawa pembelajaran dan pengajaran yang lebih efektif melalui alat *mobile* (Kukulska-Hulme, 2009; Stockwell, 2012).

Kolb (2012) percaya ponsel dapat membantu siswa belajar lebih efektif dengan sukacita. Dia menyatakan bahwa ponsel adalah mainan yang dapat dikonversi menjadi alat dalam pembelajaran (Kolb, 2008). Baru-baru ini perhatian difokuskan pada penyampaian teknologi digital ke dalam kelas. Mereka mengeksplorasi menggunakan ponsel sebagai alat pengumpulan data yang memungkinkan orang untuk merekam audio, menggunakannya sebagai kamera digital dan camcorder. Proyek-proyek kelas dikembangkan dengan kemampuan fitur ponsel untuk memainkan peran dalam pembelajaran.

Pembelajaran *mobile* dalam bidang bahasa relatif baru dan konsep MALL di definisikan oleh beberapa ahli sebagai berikut. Kukulska-Hulme & Shield (2008: 273) mendefinisikan MALL dalam hal "penggunaan perangkat pribadi, portabel yang memungkinkan cara-cara baru dalam belajar, menekankan akses internet yang kebersinambungan atau spontanitas dan beragam penggunaannya". "Pembelajaran bahasa dengan bantuan seluler (MALL) adalah cabang dari pembelajaran yang disempurnakan teknologi yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk termasuk tatap muka, jarak jauh atau mode on-line" (Baleghizadeh & Oladrostam, 2010: 04).

Palas (2016) mengatakan bahwa MALL menawarkan kepada semua learners berbagai kemungkinan pembelajaran yang belum pernah terjadi sebelumnya yang berkembang di luar batasan ruang belajar tradisional. Menggunakan pembelajaran perangkat seluler pribadi/pinjaman dapat terlibat dalam pembelajaran yang bermakna melalui peningkatan akses ke sumber daya manusia, aktivitas model linguistik dan dukungan

pembelajaran lainnya. Ponsel yang inovatif memungkinkan kegiatan komunikatif dan tugas bahasa otentik, disemen oleh alat penilaian yang diadopsi dapat memfasilitasi praktik bahasa baik di dalam maupun di luar kelas.

MALL didefinisikan oleh Chen (2013) sebagai "pembelajaran formal dan informal bahasa asing dengan bantuan perangkat mobile". Ini juga telah dijelaskan dan didefinisikan sebagai penggunaan "teknologi mobile dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam situasi di mana perangkat portabilitas menawarkan keuntungan tertentu" (Kukulka-Hulme, 2013). Hsu (2013) mengklaim bahwa perkembangan teknologi seluler telah mengubah cara kita belajar bahasa asing, karena keunggulan yang ditawarkannya dalam hal fleksibilitas, ukuran kecil, biaya rendah, dan keramahan pengguna. Proyek terbaru yang telah menyelidiki bagaimana mahasiswa dan orang dewasa lainnya menerapkan teknologi seluler untuk mendukung pembelajaran mereka telah menelusuri evolusi MALL.

Selain itu, Kukulka-Hulme (2009: 162) mencatat bahwa "teknologi seluler dapat membantu kebutuhan pelajar dan dengan cara yang sesuai dengan gaya hidup mereka sangat dinamis. MALL telah dikembangkan di universitas dari Inggris, Amerika Serikat dan Jepang karena hampir semua mahasiswa memiliki telepon seluler dan teknologi sebagai perangkat pembelajaran (Kondo et al., 2012). Menurut Attewell (2005) materi pembelajaran yang dikembangkan untuk platform tertentu agar peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya dari situs yang berbeda-beda. Ini karena pendidik ingin meningkatkan pembelajaran seluler. Hajim (2012) menyatakan bahwa menggunakan perangkat seluler membantu siswa untuk memiliki akses yang mudah untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, perangkat ini digunakan sebagai alat yang mendukung yang dapat meningkatkan kinerja siswa di

kelas. Selain itu, pembelajaran mobile dapat membantu siswa mengatur jadwal belajar mereka sesuai dengan keinginan dan minat mereka.

Ada beberapa istilah dalam belajar melalui teknologi informai yang saling terkait satu sama lain, agar tidak membingungkan peneliti menulis penjelasan singkat istilah-istilahn tersebut: seperti istilah Mobile learning (M-Learning), Eletronic Learning (E-leaning) dan Mobile Assisted language Learning (MALL) Istilah

mobile learning (m-Learning) mengacu kepada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, Laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. Mobile Learning (m-Learning) merupakan bagian dari electronic learning (e-Learning) sehingga, dengan sendirinya, juga merupakan bagian dari distance learning (d-Learning).

Mobile learning didefinisikan oleh Clark Quinn (2000) sebagai: Persimpangan antara komputasi seluler dan e-learning: sumber daya yang dapat diakses di mana pun Anda berada, kemampuan penelusuran yang kuat, interaksi yang kaya, dukungan yang kuat untuk pembelajaran yang efektif, dan penilaian berbasis kinerja. E-Learning tidak bergantung pada lokasi dalam ruang atau waktu.

Ally (2004) mendefinisikan mobile learning merupakan penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi mobile agar dapat diakses darimana saja dan kapan saja. Pada umumnya, perangkat mobile berupa telepon seluler digital dan PDA. Namun, secara lebih umum dapat didefinisikan sebagai perangkat apapun yang berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, dapat dibawa setiap waktu dalam kehidupan sehari-hari, dan yang dapat digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran. Perangkat kecil ini dapat dilihat sebagai alat untuk mengakses konten, baik disimpan secara lokal pada alat *mobile* maupun dapat dijangkau melalui interkoneksi. Perangkat ini juga dapat menjadi alat untuk berinteraksi dengan orang lain, baik melalui suara, maupun saling bertukar pesan tertulis, gambar diam dan gambar bergerak.

3 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelaran di kelas. Penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang telah disebutkan sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Pamulang, tempat peneliti mengajar. Populasi adalah mahasiswa Teknik Informatika S1 semester 2. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua instrumen. Pertama, instrumen tes *speaking* untuk memperoleh data

speaking skill mahasiswa. Kedua, instrumen observasi untuk memperoleh data tentang penggunaan MALL untuk membantu kemampuan *speaking* mahasiswa. Terdapat lima indikator yang dimuat dalam tes speaking skill, yaitu *pronunciation*, *grammar*, *fluency*, *vocabulary*, dan *comprehension*. Setiap indikator

4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Temuan

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut maka peneliti dan kolaborator melakukan tes *speaking* kepada mahasiswa untuk mengetahui kemampuan dasar mereka. Tes berbicara dinilai berdasarkan rubrik penilaian *speaking* yang diterapkan di Indonesia.

Table 1. kemampuan dasar Speaking mahasiswa

No	Indikator	Nilai presentase							
		Very Good	%	Good	%	Fair	%	Poor	%
1	Pronunciation	0	0	3	10,71	9	32,14	16	57,14
2	Grammar	0	0	2	7,14	10	35,71	16	57,14
3	Vocabulary	2	7,14	4	14,28	12	42,86	10	35,71
4	Fluency	0	0	2	7,14	7	25	19	67,86
5	Comprehension	0	0	5	17,86	15	53,57	8	28,57

Dari tabel di atas, itu menunjukkan bahwa kemampuan berbicara mahasiswa sebelum melakukan penelitian tindakan kelas. Pertama, dari segi kemampuan *pronunciation*, tidak ada mahasiswa yang memiliki kemampuan sangat baik, 3 atau 10,71% dari mahasiswa dikategorikan ke dalam tingkat yang baik, 9 atau 32,14% dari mahasiswa dikategorikan ke dalam tingkat lumayan dan 16 atau 57,14% dari mahasiswa dikategorikan ke dalam tingkat kurang. Dalam hal *pronunciation* banyak mahasiswa sangat tidak percaya diri dalam mengucapkan kosa kata dalam bahasa Inggris. Dan berdasarkan hasil kuesioner mereka sangat jarang melakukan latihan *speaking*.

Kedua, dalam hal *grammar*, tidak ada mahasiswa yang mendapat nilai sangat baik, 2 atau 7,14% dari mahasiswa yang berada pada level baik, 10 atau 35,71% mahasiswa yang berada pada level cukup, dan 16 atau 57,14% mahasiswa yang berada di level kurang. Mahasiswa membuat banyak kesalahan dalam berbahasa Inggris dan tidak sesuai dengan kaidah tata bahasa yang benar. Meskipun mereka telah lama belajar bahasa Inggris dengan pendekatan Grammar Translation

Method (GMT) yang pada umumnya diterapkan di sekolah-sekolah namun ketika mereka praktek *speaking* mereka belum bisa menggunakan tata bahasa yang benar.

Ketiga, dalam kemampuan pemahaman *vocabulary*, ada 2 atau 7,14 % mahasiswa yang memperoleh tingkat sangat baik, hanya ada 4 mahasiswa atau 14,24% yang mempunyai kemampuan *speaking* dengan menggunakan *grammar* dengan nilai baik, 12 atau 42,86% dari mahasiswa yang berada di level cukup, dan 10 atau 35,71% dari siswa yang berada di tingkat kurang. Pemilihan kata sering tidak tepat, kapan menggunakan kata kerja atau kata sifat banyak yang tidak tepat.

Keempat, pada kemampuan *fluency*, tidak ada mahasiswa yang berada pada level sangat baik, 2 atau 7,14% dari mahasiswa yang berada pada level baik, sebanyak 7 atau 25% dari mahasiswa yang berada pada level cukup, dan 19 atau 48,28% dari mahasiswa yang berada di tingkat kurang. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak lancar berbahasa Inggris. Itu disebabkan oleh terbatasnya kosakata mereka. Selain itu, ketika mereka berbicara bahasa Inggris, kalimat mereka singkat. Mereka harus berfikir lama sebelum dapat mengucapkan kalimat dengan terbata-bata.

Kelima, dalam hal *comprehension*, tidak ada mahasiswa yang berada pada level sangat baik, 5 atau 17,68% dari mahasiswa yang berada pada level baik, 15 atau 53,57% dari mahasiswa yang berada di level cukup, dan 18 atau 64,28% dari mahasiswa yang berada di tingkat kurang. Akhirnya, skor rata-rata kemampuan berbicara siswa sebelum melakukan penelitian tindakan kelas secara keseluruhan adalah 68,18% Setelah menganalisis data dari tes, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa sebelum melakukan penelitian cukup namun belum mencapai target yang memuaskan.

Table 2. Rekapitulasi nilai rata-rata *comprehension*

No	kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Presentasi (%)
1	Very good	86-100	0	0	0
2	good	71-85	5	380	22,76
3	Fair	56-70	10	640	38,32
4	poor	10-55	13	650	38,92
Jumlah			28	1670	100
Nilai Rata-rata					1670

Untuk mempersingkat peneliti hanya menampilkan satu table rekapitulasi nilai rata-rata, secara keseluruhan perolehan nilai rata-rata untuk indikator *pronunciation* adalah 58 untuk nilai rata-rata *grammar* 57 untuk nilai rata-rata *vocabulary* 63, *fluency* 56 dan terakhir *comprehension* 60. Secara keseluruhan *speaking* masih membutuhkan metode yang sekiranya dapat membantu mahasiswa meningkatkan *speaking skill* mereka.

4.2 Pelaksanaan Mobile-Assisted Language Learning untuk meningkatkan kemampuan speaking

Observasi Siklus I

Setelah melakukan *pre test speaking* dan memeriksa hasil kuesioner maka pertemuan selanjutnya peneliti meminta kepada mahasiswa untuk mengunduh aplikasi bahasa Inggris dari play store, berdasarkan hasil kuesioner semua mahasiswa semester 2 Teknik Informatika di kelas yang diteliti mempunyai dua alat *mobile* yaitu telepon genggam berbasis Android dan laptop. Pada laptop juga emulasi Android yang ringan sudah bisa diunduh secara gratis seperti Leapdriod, Bluestacks, Andy, Nox dan lain-lain. Mahasiswa Teknik Komputer sudah sangat familiar dengan emulator tersebut. Jadi di lihat dari kesiapan mahasiswa untuk melaksanakan Mobile-Assisted Learning Language mereka sangat siap. Setelah peneliti mengecek berbagai jenis aplikasi belajar bahasa Inggris online maka pilihan peneliti jatuh pada *Hello English by Cultural Alley*, pada aplikasi tersebut termasuk sangat lengkap, pada fitur latihan sangat lengkap ada *news, conversation, article, video, audios* dan *books*. Dari level mudah sampai tingkat mahir. Jumlah pengguna aplikasi tersebut secara global ada 36 juta pengguna aktif. Aplikasi ringan dan lengkap. Ketika ketemu kosa kata yang sulit cukup pun dengan mengklik kosa kata tersebut maka artinya akan muncul. Menggunakannya sangat mudah dan lengkap.

Mahasiswa akan melakukan latihan berbicara secara interaktif melalui telepon mereka. Ketika melakukan latihan mereka sangat bersemangat. Untuk mencapai target pembelajaran peneliti meminta mahasiswa untuk melakukan latihan di luar kelas sebanyak satu

pase 1, pase terdiri dari 25 latihan, komposisi dalam setiap pase sudah mencakup *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency* dan *comprehension*. Setiap satu sesi latihan hanya membutuhkan rata-rata 5 menit. Jadi untuk menyelesaikan satu pase pelajaran membutuhkan 125 menit atau sekitar 2 jam.

Peneliti juga mengunduh program *Hello English by Cultural Alley* membuat *account* dan men *follow* semua mahasiswa sehingga peneliti dapat mengikuti perkembangan latihan mereka di luar kelas. sekaligus dapat mengingatkan kepada mereka untuk konsisten menyelesaikan tugas-tugas mereka. Sehingga pada pertemuan berikutnya dapat memberikan masukan kepada mahasiswa. Pada pertemuan kedua semua telah menyelesaikan pase 1 tanpa ada kendala, semua mahasiswa baik yang kemampuan bahasa Inggrisnya masih kurang juga menyelesaikan tugas dengan sempurna. Itu dapat di ketahui dari tanda titik biru pada latihan yang sudah di kerjakan serta perolehan jumlah koin. Semikian juga pada pase 2 dan 3. Setelah pase 3 selesai peneliti melakukan tes *speaking* yang materinya peneliti rangkum dari pase 1 sampai pase 3 dimana kumpulan pertanyaan tersebut juga sudah termasuk pada pertanyaan pre tes, hanya saja pertanyaan lebih dikembangkan dan lebih bervariasi. Hasil test siklus pertama dapat di lihat pada table berikut:

Table 3. analisis kemampuan speaking mahasiswa pada siklus 1

Number of students 28									
No	Indicator	Rating quality/Percentage							
		Very Good	%	Good	%	Fair	%	Poor	%
1	Pronunciation	2	7.14	5	17.86	12	42.86	9	32.14
2	Grammar	2	7.14	6	21.42	10	35.71	10	35.71
3	Vocabulary	4	14.28	14	50	10	35.71	0	0
4	Fluency	2	7.14	7	25	15	53.57	4	14.28
5	Comprehensio	5	17.86	15	53.57	18	64.28	0	0

Setelah melakukan belajar melalui *Mobile-Assisted Language Learning (MALL)* selama sekitar 6 jam terdapat peningkatan yang signifikan. Dapat terlihat pada table di atas bahwa ada perubahan kemampuan siswa rata-rata meningkat dan kolom *poor* pada *vocabulary* dan *comprehension* sudah kosong. Untuk mahasiswa yang ratingnya *very good* mereka rata telah melakukan lebih banyak latihan serta melakukan eksplorasi pada aplikasi tersebut.

Observasi Siklus II

Peneliti melakukan observasi dengan meminta mahasiswa melanjutkan ke fase selanjutnya yaitu fase 4. Pada fase lebih tinggi membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan setiap pelajaran. Setiap latihan membutuhkan waktu sekitar 7 menit, untuk mahasiswa yang lambat membutuhkan waktu sekitar 10 menit, dan ketika melakukan kesalahan harus mengulang-ulang latihannya sampai mendapatkan koin. Untuk menyelesaikan dua fase waktu yang di butuhkan sekitar 5 jam bagi mahasiswa yang lambat. Pada aplikasi ini koin menjadi sangat penting karena pelajar tidak bisa melanjutkan ke latihan selanjutnya tanpa koin. Ketepatan latihan harus di atas 80%. Fase 4 di selesaikan oleh subjek dengan baik, hanya beberapa yang mengeluh tidak cukup koin. Tetapi setelah meminta untuk mengulang latihan yang kurang akhirnya mereka dapat menyelesaikan dengan baik. Demikian juga pada fase 5. Pada siklus ini peneliti hanya meminta mengerjakan pelajaran dua fase. Semakin tinggi fase. Semakin banyak koin yang dibutuhkan untuk membuka setiap pelajaran otomatis membutuhkan akurasi semakin tinggi juga. Pada tes *speaking* pada siklus ini hasilnya memuaskan, setelah latihan sekitar 10 jam belajar lewat MALL tidak ada lagi mahasiswa yang kemampuan *speaking* yang kurang.

Table 4. analisis kemampuan speaking mahasiswa pada siklus 2

Number of students 28									
No	Indicator	Rating quality/Percentage							
		Very Good	%	Good	%	Fair	%	Poor	%
1	Pronunciation	7	25	9	32.14	12	42.86	0	0
2	Grammar	6	21.42	12	42.86	10	53.57	0	0
3	Vocabulary	10	35.71	14	50	4	14.28	0	0
4	Fluency	8	28.51	15	53.51	5	17.68	0	0
5	Comprehension	15	53.57	10	35.57	2	7.14	0	0

Observasi siklus III

Pada observasi siklus III ini peneliti meminta mahasiswa melakukan latihan 2 fase lagi yaitu fase 6 dan fase 7. Pada fase 6 sudah merupakan level intermediate dengan latihan sudah sampai 150 pelajaran. Perkiraan setiap satu pelajaran atau latihan membutuhkan 7 sampai 10 menit. Dibutuhkan sekitar 4 jam untuk menyelesaikan satu fase bagi mahasiswa yang agak lambat. Pada pertemuan ke 6 ada

beberapa mahasiswa yang mengeluh kewalahan mengerjakan tugas dengan alasan kekurangan koin. Itu berarti mahasiswa tersebut untuk harus mengulang-ulang latihan tersebut. Untuk mahasiswa yang sering ketinggalan biasanya tidak sabar dan malas mengulangi jika melakukan kesalahan. Observasi di kelas seharusnya selesai pada pertemuan ke 7 dengan target pelajaran fase 7 selesai namun banyak mahasiswa yang belum bisa menyelesaikan fase 7 maka observasi di selesaikan pada pertemuan ke 8 dengan hasil tes *speaking* dapat di lihat pada table berikut:

Table 5. analisis kemampuan speaking mahasiswa pada siklus 3

Number of students 28									
No	Indicator	Rating quality/Percentage							
		Very Good	%	Good	%	Fair	%	Poor	%
1	Pronunciation	18	64.28	7	25	3	10.71	0	0
2	Grammar	16	57.14	6	21.42	6	21.42	0	0
3	Vocabulary	20	71.42	8	28.57	0	0	0	0
4	Fluency	18	64.28	10	35.71	0	0	0	0
5	Comprehension	22	78.57	6	21.42	0	0	0	0

Setelah subjek melakukan pelajaran melalui *Mobile-Assisted Language learning* (MALL) selama sekitar 20 jam maka hasilnya sangat memuaskan. Mahasiswa mengatakan mereka seperti sedang melakukan kursus intensif yang bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Tes *speaking* yang diberikan adalah improvisasi rangkuman latihan yang mereka lakukan melalui MALL dari fase 1 sampai fase 7. Pada tes *speaking* siklus ini mereka sudah lebih percaya diri dan lebih santai dalam menjawab. Hasil rata-sata pada siklus ketiga ini adalah pada indikasi *pronunciation* adalah 84, *Grammar* 82, *vocabulary* 86, *fluency* 86 dan *comprehension* 87, hasilnya sangat memuaskan.

5 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa *Mobile-Assisted Language Learning* dapat membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan *speaking* mereka. Penggunaan telepon genggam secara meluas sayangnya belum dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan keahlian, salah satunya keahlian *speaking*. Berdasarkan penelitian tentang penggunaan MALL untuk meningkatkan *speaking* dapat dirangkum

sebagai berikut. Pada pre test *speaking* nilai rata-rata *speaking* mahasiswa untuk indikator *pronounciation* adalah 58 dan setelah pelaksanaan MALL selama kurang lebih 20 jam maka rata-rata kemampuan *speaking* mahasiswa meningkat menjadi 84, *grammar* dari 57 menjadi 82, *vocabulary* dari 63 menjadi 86, *fluency* dari 56 menjadi 86, dan terakhir *comprehention* dari 60 menjadi 87 hasilnya sangat memuaskan.

Referensi

- [1] Tarigan, H. Guntur. 1990. *Prinsip-prinsip Dasar Metode Riset Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- [1] Nunan, David. 1991. *Research Methods in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [3] Quinn, C. (2000). Mlearning, Mobile Wireless in Your Pocket Learning. [Online]. Tersedia: <http://www.linezine.com/2.1/feature/cqmmwiyp.htm>
- [4] Ally, Mohamed. (2009). *Mobile Learning Transforming the Delivery of Education and Training*. Atabasca University: AU Press.
- [5] Burns, A., & Joyce, H. (1997). *Focus on speaking. Sydney: National Center for English Language Teaching and Research*, Macquaire University.
- [6] Jack C. Richard and Thoedore S Rogers, *Approaches and Methods in Language Teaching A description and analysis* (Cambridge University Press, New York, 1972)
- [7] Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan; Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Pustaka Setia.
- [8] Chen, C.-M., & Chung, C.-J. (2008). Personalized mobile English vocabulary learning system based on item response theory and learning memory cycle. *Computers & Education*,
- [9] Chen, N.-S., Hsieh, S.-W., & Kinshuk. (2008). Effects of short-term memory and content presentation type on mobile language learning. *Language Learning & Technology*,
- [10] Hsu, L. (2012). English as a foreign language learners' perception of mobile assisted language learning: A cross-national study. *Computer Assisted Language Learning*,
- [11] Kukulska-Hulme, A., & Bull, S. (2009). Theory-based support for mobile language learning: Noticing and recording. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*
- [12] Motiwalla, L. F. (2007). Mobile learning: A framework and evaluation. *Computers & Education*,
- [13] Chen, N. S., Hsu, S. W., & Kinshuk. (2008). Effects of short-term memory and content representation type on mobile language learning. *Language Learning & Technology*.
- [14] Palalas et al. *The International Handbook f Mobile-Assisted Language Learning*, China Central Radio & TV University Press, co, Ltd. 2016