

APLIKASI *MOBILE LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Albert Pauli Sirait

Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed
Surel: diklat3107@gmail.com

Abstract: Mobile Learning For English Subject In The Department Of Guidance And Counseling Universitas Negeri Medan. The purpose of this study was to determine the shape of the android based Mobile Learning needed by students majoring in guidance and counseling Unimed on learning English. This research has been conducted using ADDIE development model. Media experts give excellent ratings for throughout the all item of Media assessment. This application is tested on 30 students of the 1st half of Guidance and Counseling Department of the Faculty of Education Unimed. The results of calculations throughout the student questionnaire responses obtained 87.15% percentage of aspects of good feelings, 86.57% of the student's interest aspects of the use of the application, 85.85% of aspects of attention, and 88.24% of aspects of student involvement.

Keywords: Mobile Learning, Android, English for Counseling.

Abstrak: Aplikasi *Mobile Learning* Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Medan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk *Mobile Learning* berbasis android yang dibutuhkan oleh mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling unimed dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk mengetahui bagaimana minat siswa terhadap Aplikasi pembelajaran online bahasa Inggris berbasis android. Penelitian ini telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Ahli media memberikan penilaian yang sangat baik untuk keseluruhan item butir penilaian. Mahasiswa diberikan angket untuk mengukur minat terhadap penggunaan aplikasi “English For Counselling”. Hasil perhitungan angket respon seluruh mahasiswa didapat presentase 87.15% terhadap aspek perasaan senang, 86,57% terhadap aspek ketertarikan siswa terhadap penggunaan aplikasi, 85,85% terhadap aspek perhatian, dan 88,24% terhadap aspek keterlibatan mahasiswa. Melihat dari keempat aspek menunjukkan respon mahasiswa yang sangat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi “*English For Counselling*” sangat tinggi

Kata Kunci: Mobile Learning, Android, English for Counselling.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat populer di era globalisasi ini. Bahasa tersebut digunakan hampir di seluruh sektor kehidupan manusia; pendidikan, pekerjaan dan komunikasi sosial. Penguasaan bahasa Inggris saat ini merupakan salah satu prasyarat penting

bagi seseorang dalam menghadapi persaingan kerja dan akan menentukan perkembangan karir seseorang.

Kebutuhan akan penguasaan bahasa Inggris dimasa mendatang menjadi tantangan tersendiri bagi perguruan tinggi sebagai pencetak tenaga kerja. Kalau mau memenangkan persaingan dalam dunia kerja perguruan

tinggi harus membekali lulusannya dengan kemampuan bahasa Inggris yang memadai. Disamping itu, bagi mahasiswa, memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang memadai akan sangat membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah terutama dalam membaca buku-buku teks berbahasa Inggris.

Studi pendahuluan telah dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara dengan mahasiswa jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. berdasarkan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, ditariklah beberapa kesimpulan, yaitu; (1) Siswa memiliki rasa bosan dengan rutinitas pembelajaran dengan tatap muka dimana pembelajaran terlalu monoton, (2) mahasiswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, (3) mahasiswa merasa malu (takut salah) ketika melakukan percakapan dalam bahasa Inggris didepan kelas, (4) mahasiswa tidak maksimal dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran, (5) waktu pembelajaran bahasa Inggris dianggap masih kurang oleh mahasiswa, (6) kemampuan *speaking* dan *listening* mahasiswa masih dalam kategori rendah, (7) mahasiswa membutuhkan konsep pembelajaran yang fleksibel, (9) tidak tersedianya alat multi media yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Inggris, (10) kemampuan vocabulary mahasiswa masih sangat rendah.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, peneliti beranggapan bahwa perlu adanya perubahan ataupun inovasi sistem pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik, tertantang dan secara mandiri dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris di jurusan bimbingan dan konseling Universitas Negeri Medan.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di era revolusi 4.0 telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern, menuntut untuk melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran. Kemudian tantangan inilah yang membuat perubahan yang terjadi dalam lingkungan belajar dan turut membantu pergerakan proses pembelajaran, khususnya dalam pelajaran. Menurut Akhbar Galang M, dkk (2015) pemanfaatan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap sangat penting bagi perubahan sistem pembelajaran. IPTEK telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern yang berlandaskan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology* [ICT]).

Pembelajaran tatap muka (*face to face learning*) menurut Seary, dkk (2014) adalah kondisi di mana pesertadidik atau mahasiswa, instruktur, dan fasilitator bertemu bersama di tempat yang sama dan pada saat yang sama. Sesi atau acara tatap muka adalah pertemuan langsung antara pesertadidik, instruktur, dan fasilitator. Interaksi tatap muka dapat membantu mendobrak hambatan dan memberikan pengalaman lintas-budaya yang nyata sehingga membantu dalam mempertahankan hubungan dan mendorong terjadinya saling bertukar pengetahuan.

Pembelajaran mobile (*m-learning*), penggunaan perangkat elektronik portabel untuk mengakses dan berbagi informasi, merupakan tren dalam pendidikan tinggi, dan sedang mendefinisikan kembali cara di mana pembelajaran berlangsung dan

bagaimana instruksi disampaikan (Geist, 2011; Miller, 2012).

Menurut Cher Ping Lim & Daniel Churchill (2016) *m-learning* didefinisikan sebagai aktivitas apa pun yang memungkinkan individu menjadi lebih produktif saat mengonsumsi, berinteraksi dengan, atau membuat informasi, memediasi melalui perangkat portabel digital kompak yang dibawa individu secara teratur, memiliki konektivitas yang andal, dan pas di saku atau tas. *M-learning* sebagai bentuk e-Learning, yang dapat berlangsung kapan saja, di mana saja dengan bantuan ponsel perangkat komunikasi seperti ponsel, personal digital assistant (PDA), iPod atau perangkat kecil lainnya perangkat portabel.

Pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan siswa belajar (paling tidak sebagian) melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (*online*) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar (Staker, 2012). Menurut pendapat Mugenyi and Edmond Kagambe (2017) *Blended learning* merupakan suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertatap muka/klasikal) dengan belajar secara *online* melalui penggunaan fasilitas/media internet).

Menurut Nasruddin Safaat (2012) android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam

peranti bergerak. Terdapat beberapa kelebihan Android menurut a) Multitasking Kalau anda pernah merasakan keunggulan dari Symbian yang bisa membuka beberapa aplikasi sekaligus, begitu juga Android yang mampu membuka beberapa aplikasi sekaligus tanpa harus menutup salah satunya.

Menurut Paulins, et al., (2014) perangkat *mobile* telah menjadi bagian penting dalam proses kehidupan sehari-hari. Perangkat seperti *smartphone* atau tablet menghubungkan peserta didik ke sumber informasi yang luas dan memungkinkan adanya interaktivitas dengan orang lain hampir dimanapun mereka berada. Perangkat ini menyediakan penyimpanan memori yang besar, kinerja dan kecepatan transfer data yang tinggi, yang pada akhirnya dapat diarahkan untuk tujuan pendidikan.

Penggunaan ponsel dalam pembelajaran bahasa Inggris yang kolaboratif dapat mengurangi stres siswa dan memfasilitasi kerjasama dalam belajar bahasa Inggris. Lebih lanjut, teknologi *mobile* membuat lebih nyaman bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan, terutama membuat siswa berinteraksi satu sama lain dan berbagi apa yang telah mereka pelajari (Hwang, et al., 2014).

Peneliti beranggapan bahwa E-learning memberikan kesempatan bagi mahasiswa secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar. Pembelajar bebas menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Seandainya, setelah diulang masih ada hal yang belum ia pahami, pembelajar bisa menghubungi dosen melalui chat atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu yang tersedia pada menu

di aplikasi android yang akan dirancang pada penelitian ini. Dengan begitu, mahasiswa akan merasa lebih tertarik dan senang untuk belajar bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran. Prosedur penelitian pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model yang mencakup 5 tahap yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Mulyanta & Leong, 2009).

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket penilaian media dengan menggunakan angket. Angket yang berpedoman pada tiga kriteria utama media pembelajaran menurut Walker dan Hess (Arsyad, 2010) yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis.

HASIL PENELITIAN

Tahap Analisis Kebutuhan

Pengembangan media ini diawali dengan menganalisis beberapa kebutuhan yang diperlukan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut meliputi: pemilihan materi dan penentuan pengguna (*user*), untuk digunakan sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi *M-Learning* berbasis android. Sasaran pengguna aplikasi *mobile learning* yang dikembangkan adalah Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa mahasiswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile (smartphone)* sangat menarik bagi mereka dan dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri

kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, diperoleh kesimpulan bahwa Materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi Pembelajaran bahasa Inggris berbasis android adalah sebagai berikut:

1. Reading Comprehension, Vocabulary,
2. Reading Comprehension - Active and Passive Voice,
3. Reading Comprehension - Present and past tense,
4. Writing - Conversation text,
5. Listening (Listen the conversation between counsellor and counsellee),
6. Reading Comprehension,
7. Vocabulary, Structure (Modals Auxiliaries),
8. Verbal and non-verbal Communication in Guidance and Counselling.
9. Speaking - Watching the short video of Guidance and counselling process,
10. Writing - make a report text.

Tahap Perancangan Produk (Desain).

Desain awal produk aplikasi *M-learning* berbasis android terbagi dalam 2 desain, yaitu desain untuk front-end yaitu desain untuk user (mahasiswa yang mengikuti mata kuliah bahasa Inggris) dan desain back-end yaitu desain untuk administrator yaitu dosen.

Setelah semua bahan terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat aplikasi *mobile learning* versi android melalui software Android Studio dan HTML 8. Agar penggunaan aplikasi ini dapat maksimal, penulis menggunakan VPS (Virtual Private Server).

1. Tampilan Awal Aplikasi

Bentuk tampilan awal pada aplikasi tidak jauh berbeda seperti yang

terdapat pada rancangan aplikasi. Logo yang terdapat pada tampilan awal aplikasi adalah logo pembelajaran bahasa Inggris untuk jurusan Bimbingan dan Konseling. Seperti yang diperlihatkan pada Gambar 1 dibawah ini



Gambar 1. Tampilan Login

1) Tampilan Depan

Pada tampilan depan terdapat menu kelas yang menampilkan nama-nama kelas yang mengikuti perkuliahan Bahasa Inggris (Gambar 2). Jika tampilan salah satu kelas diklik maka akan muncul tampilan chat yang dapat terkoneksi dengan seluruh mahasiswa yang terdapat pada kelas tersebut (Gambar 3).



Gambar 2. Tampilan Depan

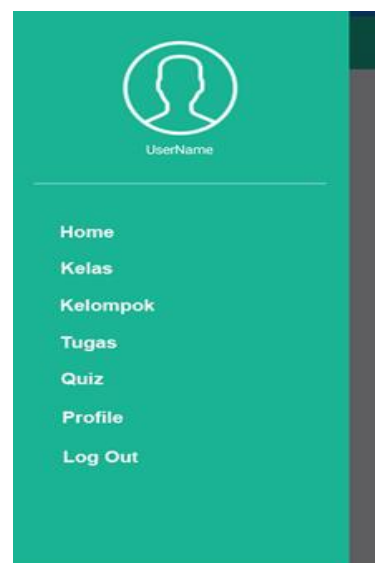


Gambar. 3. Tampilan Ruang Chat

Mahasiswa dan Dosen dapat melakukan diskusi pada ruang chat. Pada ruang chat terdapat beberapa media yang bisa ditampilkan yaitu file video, audio dan gambar.

2) Tampilan Menu Utama.

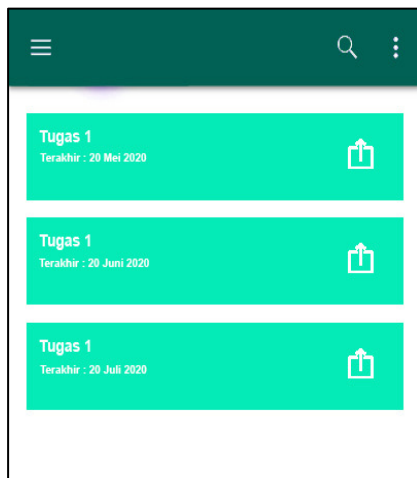
Halaman menu (≡) menampilkan daftar menu utama yang terdiri dari 5 menu. Bentuk tampilan menu utama diperlihatkan pada Gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama.

3) Tampilan menu Upload Tugas

Pada menu upload (unggah) tugas terdapat 3 tampilan yaitu tombol upload, tanggal terakhir pengumpulan tugas yang ditetapkan oleh dosen dan tanggal diunggahnya tugas ke server oleh mahasiswa. Bentuk tampilan menu Upload tugas dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini



Gambar 5. Tampilan Menu Upload Tugas

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi berisi ujicoba produk yang telah dikembangkan kepada sejumlah responden. Dalam implementasi, peneliti membuat suatu skenario pembelajaran dengan model *Blended Learning*. Pelaksanaan *blended learning* terdiri dari 4 pertemuan yaitu 2 pertemuan tatap muka dan 2 pertemuan secara online menggunakan aplikasi android untuk perkuliahan Bahasa Inggris. Saat uji coba peneliti meminta 2 orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap produk aplikasi.

(a) Hasil Penilaian Ahli Media

Ahli media merupakan responden yang dianggap memiliki

penilaian yang baik dan buruknya suatu media pembelajaran. Aplikasi ini diuji oleh 1 orang ahli media pembelajaran digital yang menilai sisi rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual.

ahli media memberikan penilaian yang sangat baik untuk keseluruhan item dengan jumlah total 82,50 dengan rata-rata nilai adalah 4,10. Berdasarkan nilai total dan rata-rata, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi android "English for Counselling" layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan model *blended*.

Hasil Penilaian Ahli Materi

Ahli materi merupakan responden yang menilai kelayakan segi desain pembelajaran dan konten materi pembelajaran. Dalam penelitian ini ahli materi yang penulis tetapkan adalah ahli yang benar-benar memahami bagaimana desain pembelajaran yang menarik berdasarkan materi dan sub materi pada mata kuliah Bahasa Inggris dan memiliki latar belakang ilmu yang berkaitan dengan ilmu pembelajaran bahasa Inggris untuk tujuan khusus. Ahli materi juga memberikan penilaian yang sangat baik terhadap materi yang sudah ditampilkan peneliti pada produk. Hasil perhitungan untuk keseluruhan item pada penilaian materi yaitu sebanyak 20 item penilaian diperoleh jumlah total 86 dengan rata-rata nilai adalah 4,30. Berdasarkan nilai total dan rata-rata, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada aplikasi android "English for Counselling" layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasan Inggris dengan model *blended*.

Penerapan Aplikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.

Pembelajaran mata kuliah bahasa Inggris berbasis *blended learning* adalah

model yang digunakan peneliti untuk mengetahui bagaimana penerapan produk aplikasi English for Counselling berbasis android dalam proses belajar mengajar. Skenario yang ditetapkan peneliti adalah dilakukannya 2 kali pembelajaran tatap muka dan 2 kali pembelajaran online. Pada pertemuan 1 dan 2 (pembelajaran tatap muka) materi yang dipelajari ada penggunaan *to be* dan subjek dan objek dalam bahasa Inggris. Kemudian pada pertemuan ke 3 dan 4 (pembelajaran online) materi yang dipelajari adalah present tenses dan Past tense dalam bahasa Inggris. Terdapat 30 orang mahasiswa yang mengikuti pembelajaran ini. Aplikasi android sudah diinstal pada handphone 30 orang mahasiswa tersebut.

Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Android

Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran *listening* bahasa Inggris menggunakan aplikasi “*English for Counselling*”, mahasiswa diminta mengisi angket respon dengan memberi penilaian pada setiap indikator dengan cara membubuhkan tanda cek (✓) pada rentangan jawaban angka-angka yang dianggap tepat. Terdapat 20 item pernyataan yang harus diisi oleh mahasiswa.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	%	Kriteria
A	Perasaan Senang	87,15	Sangat positif
B	Ketertarikan Terhadap Produk	86,57	Sangat positif
C	Perhatian	85,85	Sangat positif
D	Keterlibatan Mahasiswa	88,24	Sangat positif

Hasil angket respon siswa didapat presentase 87.15% terhadap aspek perasaan senang, 86,57% terhadap aspek ketertarikan siswa terhadap penggunaan aplikasi, 85,85% terhadap aspek perhatian, dan 88,24% terhadap aspek keterlibatan mahasiswa. Melihat dari keempat aspek menunjukkan respon mahasiswa yang sangat positif, sehingga dapat diketahui bahwa minat mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi “*English For Counselling*” sangat tinggi.

Tahap Evaluasi.

Evaluasi dilakukan dalam rangka perbaikan aplikasi *mobile learning* berbasis android. Pada penelitian ini dirangkumkan saran-saran serta kritik dari responden yang terbagi dari 3 aspek yaitu, rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual.

KESIMPULAN

Kebutuhan akan penguasaan bahasa Inggris di masa mendatang menjadi tantangan tersendiri bagi perguruan tinggi sebagai pencetak tenaga kerja. Kalau mau memenangkan persaingan dalam dunia kerja perguruan tinggi harus membekali lulusannya dengan kemampuan bahasa Inggris yang memadai.

Studi pendahuluan telah dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara dengan mahasiswa jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. berdasarkan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, ditariklah beberapa kesimpulan, yaitu; (1) Siswa memiliki rasa bosan dengan rutinitas pembelajaran dengan tatap muka dimana pembelajaran terlalu monoton, (2)

mahasiswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, (3) mahasiswa merasa malu (takut salah) ketika melakukan percakapan dalam bahasa Inggris didepan kelas, (4) mahasiswa tidak maksimal dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran, (5) waktu pembelajaran bahasa Inggris dianggap masih kurang oleh mahasiswa, (6) kemampuan *speaking* dan *listening* mahasiswa masih dalam kategori rendah, (7) mahasiswa membutuhkan konsep pembelajaran yang fleksibel, (9) tidak tersedianya alat multi media yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Inggris, (10) kemampuan vocabulary mahasiswa masih sangat rendah.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, peneliti beranggapan bahwa perlu adanya perubahan ataupun inovasi sistem pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik, tertantang dan secara mandiri dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris di jurusan bimbingan dan konseling Unimed.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di era revolusi 4.0 telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern, menuntut untuk melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran.

Blended learning dikenal sebagai hybrid learning, memiliki tiga definisi menurut White Lock dan Jelfs (2013), seperti (1) kombinasi pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis web online, (2) kombinasi media dan perangkat yang digunakan untuk membangun *e-learning*, dan (3) kombinasi pendekatan pedagogik yang tidak terpengaruh oleh penggunaan teknologi.

Penelitian ini merupakan pengembangan aplikasi android sebagai

media pembelajaran. Prosedur penelitian pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran mengadaptasi model pengembangan ADDIE.

Pengembangan media ini diawali dengan menganalisis beberapa kebutuhan yang diperlukan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut meliputi: pemilihan materi dan penentuan pengguna (*user*), Sasaran pengguna aplikasi *mobile learning* yang dikembangkan adalah Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa mahasiswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile (smartphone)* sangat menarik bagi mereka dan dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun.

Setelah tahap analisis maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan produk yang berupa aplikasi android. Desain awal pembuatan produk aplikasi *M-learning* berbasis android terbagi dalam 2 desain, yaitu desain untuk *front-end* yaitu desain untuk user (mahasiswa yang mengikuti mata kuliah bahasa Inggris) dan desain back-end yaitu desain untuk administrator yaitu dosen. Langkah selanjutnya adalah pengembangan produk dimana rancangan awal tampilan yang sudah ditetapkan kemudian divisualisasikan dalam bentuk gambar menggunakan Android Studio. Seluruh menu dan fitur dalam aplikasi tersebut terhubung ke server yang admin server tersebut adalah dosen.

Tahap implementasi berisi ujicoba produk yang telah dikembangkan kepada sejumlah responden. Dalam implementasi, peneliti membuat suatu skenario pembelajaran dengan model *Blended Learning*. Pelaksanaan *blended*

learning terdiri dari 4 pertemuan yaitu 2 pertemuan tatap muka dan 2 pertemuan secara online menggunakan aplikasi android untuk perkuliahan Bahasa Inggris. Saat uji coba peneliti meminta 2 orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap produk aplikasi.

Ahli media memberikan penilaian yang sangat baik untuk keseluruhan item dengan jumlah total 82,50 dengan rata-rata nilai adalah 4,10 sehingga disimpulkan bahwa aplikasi sangat layak untuk digunakan. Hasil perhitungan untuk keseluruhan item pada penilaian ahli materi yaitu sebanyak 20 item penilaian diperoleh jumlah total 86 dengan rata-rata nilai adalah 4,30. Berdasarkan nilai total dan rata-rata, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada aplikasi android “English for Counselling” layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasan Inggris dengan model *blended*.

Karena aplikasinya telah ditetapkan dalam kategori sangat layak oleh ahli media dan materi, maka peneliti membuat skenario pembelajaran model *blended* dimana terdapat 4 kali pertemuan yaitu 2 kali pembelajaran tatap muka dan 2 kali pembelajaran online. Pada pertemuan 1 dan 2 (pembelajaran tatap muka) materi yang dipelajari ada penggunaan *to be* dan subjek dan objek dalam bahasa Inggris. Kemudian pada pertemuan ke 3 dan 4 (pembelajaran online) materi yang dipelajari adalah present tenses dan Past tense dalam bahasa Inggris.

Hasil perhitungan angket respon seluruh mahasiswa didapat presentase 87,15% terhadap aspek perasaan senang, 86,57% terhadap aspek ketertarikan siswa terhadap penggunaan aplikasi, 85,85% terhadap aspek perhatian, dan 88,24% terhadap aspek

keterlibatan mahasiswa. Melihat dari keempat aspek menunjukkan respon mahasiswa yang sangat positif, sehingga dapat diketahui bahwa minat mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi “*English For Counselling*” sangat tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananga, P., & Biney, I. K. 2018. *Comparing Face-To-Face And Online Teaching And Learning In Higher Education*. MIER Journal of Educational Studies, Trends and Practices, Vol. 7, No. 2.
- Cher Ping Lim & Daniel Churchill. 2016 *Mobile learning, Interactive Learning Environments*, 24:2, 273-276, DOI: 10.1080/10494820.2015.1113705.
- Seary, K, James, T & Conradie, H. 2014, *Designing practical strategies to increase STEPS students' attendance at face-to-face, on campus classes*, paper presented to the FABENZ: Challenges & Innovation Conference 2014, Tauranga, New Zealand
- Patricia Ananga & Isaac Kofi Biney. 2017. *Comparing face-to-face and online teaching and learning in higher education*. MIER Journal of Educational Studies, Trends & Practices November 2017, Vol. 7, No. 2.
- Paulins, N., Signe, B., and Irina, A. 2014. *Learning Content Development Methodology for Mobile Devices*. Procedia Computer Science, 43,

Staker H, Horn MB. 2012. Classifying K
– 12 *Blended Learning*.
Innosight. InSTITUTE.

Mugenyi Justice and Edmond Kagambe.
2017. *Blended learning
effectiveness: the relationship
between student characteristics,
design features and outcomes*.
International Journal of
Educational Technology in
Higher Education, Vol. 14, No.
1, 7,

Whitelock, D. & Jelfs, A. 2013.
*Editorial. Special Issue on
Blended*. Learning Journal of
Educational Media. Journal of
Educational Media,. 28(2), hlm.
99.

Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran
(Blended Learning)*. Prestasi
Pustakara: Jakarta.

Effendi, E, Zhuang, H. 2005. *e-learning,
Konsep dan Aplikasi*. Andi
Offset: Yogyakarta.

Nasrudin Safaat. 2012. *Android
Pemrograman aplikasi Mobile
Smartphone Dan Tablet PC
Berbasis Android*. Informatika:
Jakarta.