

## **B. ISI**

### **1. LANDASAN TEORI**

#### **a. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dalam dunia Pendidikan merupakan instrumen yang penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar seseorang. Hal tersebut dikemukakan oleh beberapa pendapat ahli mengenai media pembelajaran. Rossi dan Breidle (2012 :58) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan Pendidikan, seperti radio, televisi, buku, dsb. Gerlach dan Ely (2012 : 59) juga berpendapat hal yang sama sebagai berikut :

*“A medium, conceived is any person, material or even that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.”*

Pendapat di atas dapat diartikan media pembelajaran merupakan bukan hanya alat atau bahan, orang lain dapat dijadikan media untuk membuat pembelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, Sanjaya (2012 : 59) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memahami materi pembelajaran, termasuk pengalaman pembelajar. Dari penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu media yang berupa alat atau bahan atau apapun yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam memperoleh pengetahuan, menambah keterampilan, dan membentuk sikap si pembelajar.

#### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Sesuai penjelasan di atas, dapat dikatakan media apa pun yang digunakan untuk media pembelajaran, dapat berguna jika proses pembelajaran berhasil. Adapun jenis media pembelajaran yang dikelompokkan oleh beberapa ahli sebagai berikut.

a) Rudy Bretz (2016:11) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan unsur pokok suara (*tape recorder*, radio, rekaman suara), visual (gambar, garis, lukisan, foto), dan gerak. Selain itu, Bretz juga membedakan media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) yang dikelompokkan menjadi 8 jenis, yaitu

- (1) media audiovisual gerak,
- (2) media audiovisual diam,
- (3) media audio semi gerak,
- (4) media visual gerak,
- (5) media visual diam,
- (6) media semi gerak,
- (7) media audio, dan
- (8) media cetak.

b) Seels & Glasgow (2012: 123) membagi jenis pembelajaran dari segi perkembangan teknologi, yaitu

1) Media tradisional, di dalamnya terdapat :

- (a) visual diam yang diproyeksikan, contoh film stripe dan *slides* ; (b) visual yang tak diproyeksikan, contoh gambar, poster, foto, *chart*, grafik ;
- (c) audio, contoh rekaman piringan, pita kaset ;
- (d) penyajian multimedia, seperti *multi-image* dengan suara ;
- (e) visual dinamis yang diproyeksikan, contoh film, televisi, video ; (f) cetak, seperti buku teks, modul, majalah ilmiah
- (g) permainan, seperti teka-teki dan simulasi
- (h) realia, contoh model, specimen (contoh), manipulatif seperti peta dan boneka.

2) Media teknologi mutakhir, dibagi dua yaitu

- (a) media berbasis telekomunikasi, contoh telekonferensi, kuliah jarak jauh
- (b) media berbasis mikrokomputer : komputer, interaktif, *compact disk*.

Dari uraian jenis media pembelajaran di atas, aplikasi *HelloTalk* termasuk ke dalam jenis media teknologi mutakhir yang berbasis telekomunikasi. Hal itu dibuktikan penggunaan aplikasi dilakukan melalui alat komunikasi yaitu *smartphone* dan dihubungkan melalui jaringan internet untuk melakukan kegiatan pembelajaran tersebut secara *online*.

**c. Sistem Pembelajaran bahasa berbasis telepon genggam (*Mobile Assisted Language Learning / MALL*)**

Secara umum, sistem ini sama seperti pembelajaran *e-learning*, yang dimana letak perbedaannya terdapat pada perangkat teknologinya yaitu *smartphone*, dan fungsi sistemnya yaitu mempelajari bahasa. Menurut Park (2011:8), karakteristik pada sistem ini ialah isi konten / fitur yang berbeda pada *e-learning*, seperti alat penerjemahan (*translation*), kamus kosakata, tata bahasa, dan lain-lain yang mendukung pembelajaran bahasa.

**2. Pembahasan**

**a. Aplikasi *HelloTalk!***

Pada penulisan ini, penulis meneliti aplikasi *HelloTalk* dengan metode Menurut Nushi & Makiabadi (2018 : 18), aplikasi ini tidak hanya berkomunikasi dengan *native speaker*, melainkan bertujuan untuk memberikan ruang untuk saling bertukar informasi tentang budaya negara baik dari negara pembelajar maupun negara si penutur. Aplikasi *HelloTalk* ini dibuat oleh tim internasional yang dipimpin oleh Zackery Ngai, yang berpusat di Hong Kong dan Shenzen, Cina. Aplikasi ini mendukung bahasa-bahasa di seluruh dunia, termasuk bahasa Jepang.

Aplikasi ini memiliki beberapa perbedaan dalam penggunaannya. Nushi (2018:18) mengemukakan sebagian konten yang dapat diakses fiturnya dengan gratis, tetapi ada beberapa konten tidak dapat digunakan, seperti *Learn* yang berisikan materi tata bahasa beserta pembahasannya,

sehingga aplikasi *HelloTalk* menerapkan biaya penambahan untuk memperoleh konten tersebut. Aplikasi ini telah menjadi aplikasi belajar bahasa favorit untuk penggunanya baik dari pengguna Android dan pengguna iOS atau lebih dikenal pengguna *iPhone*.

Langkah pertama dalam penggunaan aplikasi *HelloTalk!* ialah terlebih dahulu mengunduh aplikasi ini dari *Google Play Store*. Setelah selesai langkah tersebut, kemudian jalankan aplikasi ini dengan masuk ke halaman utama yang diarahkan ke *Log-In* atau ‘Daftar’ yang berfungsi sebagai awal mendaftarkan diri sebagai pengguna aplikasi. Setelah mendaftarkan diri, aplikasi sudah dapat digunakan.



Gambar 1. Tampilan awal *HelloTalk* dan akun *HelloTalk*

#### b. Fitur-fitur aplikasi *HelloTalk*

Adapun aplikasi *HelloTalk* merupakan aplikasi dengan konsep sama seperti *mobile learning*, berikut ini fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *HelloTalk* untuk penggunanya :

1. *Voice Messaging*

Fitur ini digunakan untuk mengirim pesan suara kepada penutur bahasa sebagai lawan bicara atau si pembelajar menerima pesan suara dari penutur. Menurut pengalaman penulis, fitur ini berguna untuk mendengar pelafalan penutur saat mengucapkan suatu kalimat dan memudahkan untuk memahami kalimat yang disampaikan oleh lawan bicara.

2. *Text chat*

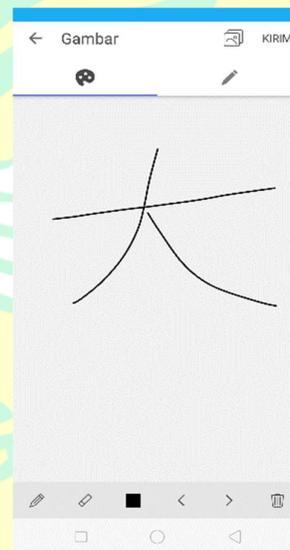
Fitur ini digunakan untuk ruang pengetikan isi pembicaraan.

3. *Camera / photo share*

Fitur ini digunakan untuk membagikan gambar yang diinginkan kepada lawan bicara.

4. *Doodle Share*

Fitur ini digunakan untuk menggambar sesuatu secara *digital*. Menurut penulis, fitur ini bisa digunakan untuk menulis kanji untuk latihan bersama penutur.



Gambar 2. Fitur *Doodle*

5. *Smiley*

Fitur ini untuk menyisipkan ikon sebagai lambang ekspresi.

6. *Specific language learning features*

Fitur ini merupakan alat belajar bahasa, yang terdiri dari :

- a) *Translation* : alat penerjemah. Pada umumnya digunakan saat menemukan kata atau kalimat yang tidak dimengerti dalam pembicaraan. Bahasa yang terdapat di fitur ini mencakup bahasa yang digunakan antara pembelajar dan pengajar sebagai penutur.



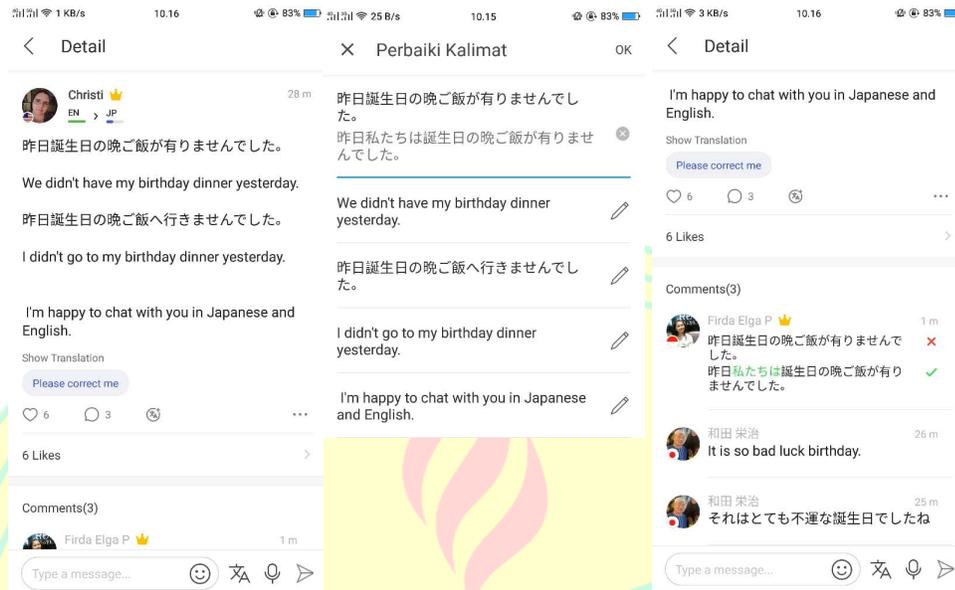
Gambar 3. Tampilan fitur *translation* dan hasil penerjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia

- b) *Transliteration* : pengalihan bahasa ke huruf latin. Hal ini ditampilkan agar pembelajar dapat mengetahui pelafalan kalimat.



Gambar 4. Fitur *Transliteration*

- c) *Correction* : alat untuk memperbaiki kalimat yang salah, baik dari si pembelajar maupun si penutur sebagai pengajar.



Gambar 5. Tampilan Fitur *Correction*

- d) *Voice* : alat untuk mendengar pelafalan kata atau kalimat.
- e) *Notepad* : alat untuk menyimpan catatan kecil dari beberapa informasi pengguna *HelloTalk*, baik itu bahasa dan budaya yang tidak berhubungan dengan bahasa yang dipelajari.

#### d. Kelemahan dan kelebihan aplikasi *HelloTalk*!

Dalam buku *Roushd Journal of Foreign Language Teaching* mengenai *HelloTalk : A Language Exchange App on Your Smartphone*, Nushi & Makiabadi (2018:25) mengemukakan kelemahan pada aplikasi ini, sebagai berikut :

1. “*Similar to many good mobile language learning applications, Hellotalk is not 100% free. The price of VIP membership (i.e., the paid version) is fairly high...additionally it could be considered really unfair to have to pay for practicing any other language pairs beyond the first one*”, yang diartikan untuk penggunaan konten lain dan menjadi anggota eksklusif agar bisa yang

terdapat di aplikasi tersebut harus melakukan pembayaran tambahan. Contohnya konten *Learn*.



Gambar 6. Konten *Learn* yang berbayar

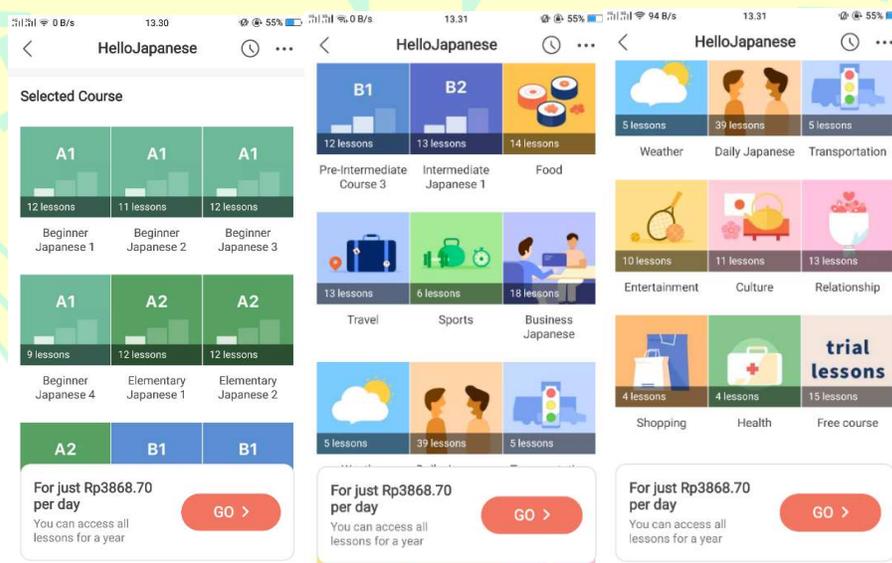
2. “*Unfortunately, no feedback is given to the learners on their progress status while they are chatting in the community.*”, yang berarti tidak ada umpan balik kepada pembelajar saat proses komunikasi di dalam komunitas.
3. “*Moreover, there are basically no formal training in terms of learning a new language. That is, the produced grammar, phonology, vocabulary, and so on are only monitored by native and/or native-like peers in the community.*”, yang disimpulkan bahwa tidak adanya pelatihan pengenalan saat memulai belajar bahasa tersebut, bahkan kalimat yang ditulis di kolom ruang pembicaraan hanya dapat dikoreksi oleh *native speaker*. Adapun Ellis (1986:215) mengemukakan setiap orang dapat memperoleh bahasa kedua secara *natural* jika bergabung suatu kelompok dan secara tidak langsung orang tersebut membaaur dengan bahasa kedua. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis beranggapan aplikasi ini didasari oleh konsep belajar tipe *Naturalistik*.

Adapun kelebihan yang terdapat di aplikasi menurut Nushi & Makiabadi (2018:24), yaitu “*HelloTalk seems to be a secure-app which respects individuals’ privacy.*”. yang berarti bahwa aplikasi *HelloTalk*

melindungi privasi setiap pengguna. Hal tersebut dibuat untuk menghindari kejahatan berupa pembajakan data pribadi di dunia maya sesuai Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 26 yang menyatakan bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik harus melindungi data pribadi pengguna kecuali atas persetujuan yang bersangkutan untuk memperbolehkan data informasinya digunakan.

Selain kelemahan dan kelebihan dari Nushi & Makiabadi, adapun tambahan pendapat menurut penulis sebagai pengguna atau *user* aplikasi *HelloTalk*, berikut kelemahan dan kelebihan aplikasinya :

1. Tidak ada komunikasi dua arah secara intensif. Hal itu disebabkan dalam pembicaraan hanya sebatas pembahasan topik umum.
2. Tidak ada evaluasi belajar. Hal ini terkait dengan kelanjutan hasil belajar berupa tes kemampuan bahasa.
3. Waktu belajar tidak terbatas.
4. Dapat menanyakan topik umum mengenai bahasa dan budaya.
5. Adanya materi belajar sesuai topik dan level.



Gambar 7. Tampilan *platform* materi pembelajaran bahasa Jepang

**f. Dampak penggunaan aplikasi *HelloTalk* sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jepang oleh pengguna**

Pada umumnya, pengguna aplikasi akan merasakan dampak setelah penggunaan, baik dari sisi positif dan sisi negatif. Menurut Nunan (2010:205) penggunaan teknologi dalam pemerolehan bahasa kedua dapat memberikan dampak, yaitu stimulus pemerolehan bahasa menjadi aktif, adanya sikap peduli dalam bentuk memberikan informasi kepada orang lain, dan menghindari kesalahpahaman dalam berkomunikasi. Dalam hal ini, penulis telah melakukan penelitian angket kepada pengguna aplikasi *HelloTalk* untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi tersebut menggunakan formulir *google form*. Di dalam formulir tersebut, penulis mengajukan lima pertanyaan sebagai dasar untuk menganalisis jawaban. Penulis mendapatkan hasil angket dari 13 responden. Untuk gambaran hasil formulir berdasarkan 6 pertanyaan yang diberikan, penulis melampirkan di bagian Lampiran.

Pertanyaan pertama ialah “Berapa lama Anda telah menggunakan aplikasi *HelloTalk*?”. Dari pertanyaan tersebut, penulis memberikan tiga pilihan jawaban, yaitu kurang dari satu bulan, satu sampai tiga bulan, dan lebih dari tiga bulan. Hasilnya ialah dari 50% pengguna telah menggunakan aplikasi tersebut selama lebih dari tiga bulan, 14,3% pengguna telah menggunakan aplikasi *HelloTalk* selama satu sampai tiga bulan, dan 35,7% pengguna telah menggunakan aplikasi tersebut selama kurang dari satu bulan.

Pertanyaan kedua ialah “Apakah dampak positif yang Anda rasakan setelah menggunakan aplikasi *HelloTalk*?”. Dari pertanyaan tersebut, penulis memberikan kolom untuk menyatakan pendapat responden. Hasil dari pertanyaan tersebut ialah 10 responden menjawab aplikasi memberikan dampak yaitu mendapatkan teman baru dari luar negeri. Selain itu, 3 responden menjawab mendapat pengetahuan baru akan bahasa sasaran yang

pelajari, termasuk budayanya. Beberapa responden juga menyatakan bahwa aplikasi ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan berkomunikasi dengan penutur asing atau *softskill*. Hal ini mendukung pernyataan Lan (2007:140) yang dimana dampak sosial dapat terlihat jika seseorang berkomunikasi langsung dengan orang asing.

Pertanyaan selanjutnya ialah “Apakah dampak negatif yang Anda rasakan setelah menggunakan aplikasi *HelloTalk*?”. Hasil dari pertanyaan tersebut menunjukkan sedikit responden menjawab banyak pesan yang tidak direspon atau kurang sopan. Sebagian besar lainnya tidak ada.

Pertanyaan berikutnya ialah “Apakah ada kendala saat menggunakan aplikasi *HelloTalk*? Jika ada, berikan alasannya.”. Hasilnya dari pertanyaan tersebut menunjukkan sebagian besar tidak ada kendala. Sebagian besar lainnya karena aplikasi tersebut berbasis *online* maka sulit berkomunikasi. Selain itu, responden juga berpendapat aplikasi terkadang *forced close* sehingga butuh waktu yang cukup lama saat membuka atau menggunakan aplikasi *HelloTalk*. Adapun responden juga menemukan kendala untuk teman penutur asing, khususnya orang Jepang, yang masih sedikit mempelajari bahasa lain, termasuk bahasa Indonesia.

Pertanyaan kelima ialah “Apakah Anda setuju jika aplikasi *HelloTalk* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa Jepang?”. Hasil dari pertanyaan tersebut menunjukkan sebagian besar menyetujui bahwa aplikasi tersebut dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa Jepang.

Pertanyaan terakhir dari survey tersebut yaitu “Apakah pendapatmu selama menggunakan aplikasi *HelloTalk*?”. Hasil dari pertanyaan tersebut menunjukkan responden berpendapat bahwa aplikasi tersebut aplikasi yang sangat bagus untuk mempelajari bahasa dan budaya dari negara lain, termasuk bahasa Jepang.

Dari hasil angket responden, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *HelloTalk* memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pengguna telah merasakan dampak tersebut dari fitur-fitur yang terdapat di aplikasi tersebut. Selain dari dampak positif, pengguna juga merasakan dampak negatif, seperti topik pembahasan dibatasi, isi *chat* diabaikan, dan lain-lain. Hal itu dikarenakan tujuan aplikasi *HelloTalk* ialah belajar pertukaran bahasa dan budaya, sehingga topik mengenai profil pribadi dilarang. Secara keseluruhan, responden sependapat dengan latar belakang penulis yang berpendapat bahwa aplikasi ini baik digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang.

