

Implementasi Model Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris: *Degrees of Comparison*

Linda Setiawati¹, Apip Purosad², Deni Darmawan²

¹Magister Teknologi Pendidikan Institut Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

²Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

apiprosad@institutpendidikan.ac.id, ddarmawan@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini telah dilaksanakan selama dua bulan, yakni bulan April dan Mei 2019. Selama dua bulan itu yang dilakukan oleh peneliti adalah menyerahkan surat izin penelitian ke sekolah yang dituju, menentukan observer penelitian, menentukan sampel dan populasi, menyiapkan silabus, RPP, media model pembelajaran mobile learning yang berbasis android, instrumen soal, dan instrumen lembar jawaban. Kemudian dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran baik aspek pengetahuan maupun aspek keterampilan, setelah itu dilaksanakan proses pembelajaran di mana kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran mobile learning yang berbasis android sedang di kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional, dan pada pertemuan berikutnya dilaksanakan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan instrumen soal aspek pengetahuan dan keterampilan yang sama. Dan dari hasil pretest dan posttest didapatkan hasil prestasi yang sangat berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran mobile learning yang berbasis android mendapatkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Menelaah dari hasil tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran mobile learning yang berbasis android dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Inggris dan model pembelajaran mobile learning direkomendasikan oleh peneliti sebagai model pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran baik Bahasa Inggris maupun pelajaran lainnya.

PENDAHULUAN

Pengertian pendidikan Menurut UU No. 20 Tahun 2003: Pengertian pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pengetian pendidikan Menurut Kamus Besar Bhs Indonesia (KBBI) : Pendidikan yakni satu sistem evaluasi untuk tiap-tiap individu untuk meraih pengetahuan serta pemahaman yang lebih tinggi tentang object spesifik serta khusus. Pengetahuan yang didapat

secara resmi itu menyebabkan pada tiap-tiap individu yakni mempunyai pola pikir, tingkah laku serta akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya.

Teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Mereka yang setuju dengan istilah teknologi pendidikan mempunyai dua pendapat. Pertama, karena kata pembelajaran lebih sesuai untuk hal-hal yang berhubungan dengan sekolah atau lingkungan pendidikan. Mereka yang setuju dengan istilah teknologi pendidikan berdalih bahwa karena pembelajaran (*instruction*) dianggap oleh banyak orang sebagai bagian dari pendidikan, maka sebaiknya dipakai istilah yang memberikan cakupan yang lebih luas.

Teknologi pendidikan tumbuh dari praktek pendidikan dan gerakan komunikasi *audio visual*. Teknologi pendidikan semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau mengajar dengan alat bantu *audio-visual*. Teknologi Pendidikan merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran dan pendekatan sistem dalam pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan multimedia seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau *fasilitator* perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Peranan multimedia interaktif dalam bidang pendidikan semakin penting sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dalam berbagai strategi dan pola, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *e-learning* dan *mobile learning*. Media pembelajaran yang berbentuk *e-learning* memanfaatkan perangkat elektronik dan media digital. *Mobile learning* sebagai bentuk pembelajaran yang khusus memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak. Faktor pendorong yang semakin

memperluas kesempatan penggunaan atau penerapan *mobile learning* yaitu tingkat perkembangan perangkat bergerak yang sangat tinggi, tingkat penggunaan yang relatif mudah dan harga perangkat yang semakin terjangkau dibanding perangkat personal komputer personal. Faktor pendorong tersebut menimbulkan kecenderungan baru dalam belajar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Masalah tersebut juga terjadi pada mata pelajaran yang akan diteliti yaitu mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru atau fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Degrees of Comparison merupakan salah materi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang terdapat di SMK dalam Kompetensi Keahlian OTKP kelas X SMK semester II. Pada pelajaran ini siswa dituntut mengenal, memahami dan mampu menggunakan kata sifat dalam perbandingan baik dalam bahasa lisan maupun tulisan dan mampu mengaplikasikan ke dalam penggunaan Bahasa Inggris secara komunikatif.

Pengetahuan dasar yang harus difahami siswa dalam materi pelajaran *Degrees of Comparison* adalah kata *Positive Adjective*, *Comparative Adjective*, *Superlative Adjective*, *Comparative Adjective + than*, *Comparative Adjective and Comparative Adjective*, perubahan *positive* ke *Comparative* dan penggunaan *Positive Adjective*, *Comparative Adjective*, *Superlative Adjective* dalam kalimat lisan maupun tulisan.

Sampai saat ini kegiatan pembelajaran di kelas hanya dilaksanakan secara ceramah dan diskusi, terlebih jika di sekolah kurang tersedianya sarana prasarana pendukung pembelajaran seperti perangkat komputer tetapi kegiatan pembelajaran masih monoton, terlihat dari kegiatan pembelajaran dengan hanya bergantung pada instruksi atau perintah guru.

Multimedia pembelajaran dalam mata pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan model *mobile learning* berbasis *android* diharapkan dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan proses pembelajaran yang jelas, menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan pengetahuan materi pelajaran Bahasa Inggris *Degrees of Comparison*.

Pengajuan usulan penelitian ini dimulai dengan melihat masalah yang terjadi di tempat peneliti mengajar yaitu kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2 SMKN 14 Garut. Berdasarkan pengamatan sementara di kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2 SMKN 14 Garut, ditemukan permasalahan masih belum optimalnya penggunaan media pembelajaran. Para siswa menggunakan *handphone android* lebih memanfaatkan untuk mengunjungi sosial media seperti *BBM, twitter, facebook, instagram, line whatsapp* dan *game* daripada hal yang berkaitan dengan materi pelajaran, padahal alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi tertentu. Maraknya penggunaan *handphone android* untuk menarik motivasi siswa dalam belajar dan dapat menunjang ketercapaian pemahaman siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *mobile learning*. Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut di atas,

maka peneliti mengambil judul “Implementasi Model Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris: *Degrees of Comparison* (Penelitian kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2 SMKN 14 Garut)”.

KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN

Kajian Pustaka

Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan menurut *AECT (Association for Educational Communication and Technology)* adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu dengan melibatkan peralatan, ide, prosedur, orang dan organisasi untuk menganalisis permasalahan, menemukan *problem solving*, melakukan evaluasi serta mengelola pemecahan masalah yang berkaitan dengan semua aspek belajar manusia.

Teknologi pendidikan adalah kajian serta praktik yang dapat membantu proses belajar untuk meningkatkan kinerja dengan cara membuat, menggunakan dan mengelola segala proses dan sumber teknologi. Banyak yang menghubungkan antara istilah teknologi pendidikan dengan teori belajar dan pembelajaran. Perbedaan yang mendasar dari keduanya adalah teori belajar dan pembelajaran meliputi proses dan sistem dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, sedangkan teknologi pendidikan adalah proses untuk mengembangkan kemampuan siswa.

1. Mobile Learning

Mobile learning adalah salah satu unsur pendukung dalam proses pendidikan dan pelatihan, dengan

menggunakan media yang *mobile*, semacam *PDA*, *Smart Phone*, dan juga *Mobile Phone*. Kata Keegan, dalam *mobile learning* terdapat kenyamanan dalam pemanfaatan fungsi dan kemudahan media atau alat yang digunakan.

2. Android

Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile* yang berbasis *linux* seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* merupakan *OS mobile* yang tumbuh di tengah *OS* lainnya yang berkembang dewasa ini. *OS* lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi yang lainnya yang menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat *hardware*.

3. Degrees of Comparison

Degrees of Comparison adalah bentuk *adjective* (kata sifat) atau *adverb* (kata keterangan) yang menyatakan perbandingan. Ada tiga *degree of comparison*, yaitu: *positive*, *comparative*, dan *superlative degree*.

Kajian Teoritis

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakekatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau statis (Surya, 2015:111).

2. Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan adalah aplikasi sistematis dan pengetahuan lain dalam rangka pendidikan “*Systematic*

application of scientific or other organizer knowledge to practical task”, (Abdulhak dan Darmawan, 2013:106). Penggabungan antara teknologi pembelajaran, teknologi belajar, teknologi perkembangan, teknologi pengelolaan dan teknologi lainnya, dengan tujuan untuk keperluan dalam pemecahan masalah di dunia pendidikan

3. Mobile Learning

Mobile learning (m-learning) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang meminimalkan device (perangkat) bergerak seperti telepon genggam, *PDA*, laptop dan tablet *PC*, di mana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, di mana pun, kapan pun mereka berada (Darmawan 2015:15)

4. Android

Android merupakan generasi baru dalam perangkat *mobile* yang benar benar terbuka kepada para pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh para pengembang. *Android* merupakan *open source*, sehingga dapat secara bebas diperluas dan dikembangkan untuk menjadi lebih maju, (Safaat, 2012: 1).

5. Degree of Comparison

Degree of Comparison adalah bentuk *adjective* (kata sifat) atau *adverb* (kata keterangan) yang menyatakan perbandingan. Ada tiga *degree of comparison*, yaitu: *positive*, *comparative*, dan *superlative degree*.

Kerangka Berpikir

Berkaitan dengan fenomena masalah yang ditemui dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2 SMKN 14 Garut, yaitu:

1. Paradigma pendidikan/ pengajaran telah bergeser dari paradigma lama (*teacher-oriented*) ke paradigma baru (*student-oriented dan integrated*) yang dengan sendirinya memerlukan perubahan pola pendekatan pembelajaran, yang pada gilirannya menuntut perubahan-perubahan pada berbagai aspek pembelajaran, khususnya pada mata pembelajaran Bahasa Inggris pada Kompetensi Keahlian OTKP. Pada metode lama menggunakan pendekatan penguasaan bidang ilmu dengan berorientasi pada isi (*content*) pembelajaran, sedangkan pembelajaran sekarang menekankan pada pengembangan daya kognisi, afeksi dan keterampilan. Guru tidak lagi sekedar memberi materi, namun lebih ditugasi sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisor bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa.
2. Media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain lain. Masalah tersebut juga terjadi pada mata pelajaran yang akan diteliti yaitu mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru/ fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir tersebut dapat diilustrasi dalam gambar berikut:

Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Dengan penggunaan *mobile learning* berbasis *android* akan dapat memanfaatkan *smartphone / handphone* yang dimiliki siswa secara maksimal pada proses pembelajaran
- b. Dengan penggunaan *mobile learning* berbasis *android* akan dapat meningkatkan prestasi siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas X OTKP 1 SMKN 14 Garut.
- c. Dengan penggunaan *mobile learning* berbasis *android* akan dapat melihat perbedaan yang signifikan hasil prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

METODE

Pendekatan dan Metode Penelitian

1. Pendekatan Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2016:14) pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Metode Eksperimen

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Sugiyono, 2015 : 11). Sedang menurut

Darmawan (2016 : 226), penelitian eksperimen (*experimental research*) adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/ tindakan/ *treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan umum penelitian eksperimen ini adalah untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Metode Eksperimen dengan bentuk desain eksperimen *Quasi Eksperimental Design*, sedangkan bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Groups Pretest-Posttest Design*. Desain ini sangat lajim dan berguna dalam penelitian pendidikan, karena sangat tidak mungkin untuk menempatkan subjek secara acak, Peneliti menggunakannya secara utuh, kelompok subjek yang telah ditentukan, memberi pretes, mengelola kondisi perlakuan pada satu kelompok, dan memberinya postes (Mc Millan dan Schumacher, 2001 : 342).

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen *Nonequivalent Groups Pretest-Posttest Design*.

Kelompok	Pretest	Perlakuan (X)	Posttest
Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O		O
	Waktu		

Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu (Sundayana, 2016:15). Sedangkan Santoso (2016:4) memberi definisi populasi, adalah sebagai sekumpulan data yang mengidentifikasi suatu fenomena. Kemudian Santoso (2016 : 5) menjelaskan bahwa definisi populasi lebih tergantung pada kegunaan dan relevansi data yang dikumpulkan. Dalam penelitian ini yang dimaksud populasi siswa kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2 SMKN 14 Garut sejumlah 65 orang (Kelas OTKP 1 sebanyak 30 orang dan Kelas OTKP 2 sebanyak 30 orang).

2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Healey dalam Wahyudin (2013:2) suatu subjek yang dipilih secara teliti dari populasi tertentu. Sedangkan menurut Sundayana (2014:15) adalah sejumlah (tidak semua) hal yang diobservasi/diteliti yang relevan dengan masalah penelitian serta memiliki karakteristik yang dimiliki populasi. Dalam menentukan sampel penelitian untuk memperoleh sampel yang baik, menurut Darmawan (2014) harus memenuhi syarat di antaranya:

- Akurasi dan ketepatan, yaitu tingkat ketidakadaan bias atau kekeliruan
- Presisi, yaitu memiliki tingkat presisi estimasi mendekati karakteristik populasi.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yaitu kelas X OTKP 1 sebagai kelas eksperimen sejumlah 30 siswa dan kelas X OTKP 2 sebagai kelas kontrol sebanyak 30. Pengambilan dan penentuan kelas dalam penelitian ditentukan berdasarkan kriteria rata-rata kemampuan hasil belajar siswa. Untuk kelas eksperimen adalah kelompok siswa dengan kemampuan hasil belajar rendah. Sedangkan kelas kontrol adalah

kelompok siswa dengan kemampuan sedang yang keterangannya dapat dilihat pada lampiran.

3. Jenis dan Sumber Data

Jenis Data

Data ialah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan yang menunjukkan fakta. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dan kualitatif karena data yang didapat merupakan hasil pretest dan post test, baik yang menggunakan maupun yang tidak menggunakan *mobile learning*, untuk aktivitas dan hasil belajar materi *Degrees of Comparison* kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2 SMKN 14 Garut.

Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah sumber-sumber data yang diperlukan penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini menggunakan sumber data sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subjek yang berhubungan dengan objek penelitian. Data yang digunakan adalah data primer yang dikumpulkan dengan metode questioner dan tes yang diberikan langsung kepada siswa kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2 SMKN 14 Garut.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari subjek yang tidak berhubungan langsung dengan objek penelitian tetapi sifatnya membantu dan memberikan informasi untuk bahan penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini adalah jurnal, buku-buku, dokumen dan lain-lain.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah berupa Tes bentuk atau tipe objektif. Tes bentuk atau tipe objektif, sangat cocok untuk menilai kemampuan yang menuntut proses mental yang tidak begitu tinggi, seperti mengingat, mengenal, pengertian, dan penerapan prinsip-prinsip (Arifin, 2014: 135). Sedangkan macam Tes bentuk atau tipe objektif yang akan digunakan sebagai alat pengukuran penilaian berupa Menjodohkan atau Matching yaitu terdiri atas kumpulan soal dan kumpulan jawaban yang keduanya dikumpulkan pada dua kolom yang berbeda, yaitu kolom sebelah kiri menunjukkan sekumpulan soal, dan sebelah kanan menunjukkan kumpulan jawaban. Jumlah pilihan jawaban dibuat lebih banyak dari pada jumlah soal. Bentuk soal menjodohkan sangat baik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi informasi berdasarkan hubungan yang sederhana dan kemampuan mengidentifikasi hubungan antara dua hal (Arifin, 2014 : 144).

Sebelum soal ini digunakan terlebih dahulu diujicobakan dengan maksud untuk mengukur validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembedanya dengan tahapan pengukuran sebagai berikut :

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dalam penelitian ini, uji coba instrumen penelitian atau uji validitas instrumen dilaksanakan di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian dengan mengambil kelas yang tidak dijadikan objek/sampel penelitian (Sundayana, 2016 :59). Adapun jumlah siswa yang akan dijadikan anggota populasi untuk

uji validitas jumlahnya 30 siswa, hal ini sesuai dengan tulisan Sugiyono (2016:141) bahwa untuk uji validitas dapat dilakukan terhadap 30 orang anggota populasi. Dalam penelitian ini subjek atau responden yang akan dijadikan responden untuk uji validitas adalah sejumlah 30 siswa kelas X OTKP 1 SMKN 14 Garut.

Perhitungan validitas butir soal dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment Pearson (Sundayana, 2016 : 60) :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Untuk mengetahui apakah valid atau tidak, peneliti membandingkan antara t hitung dengan t tabel, dengan ketentuan apabila t hitung lebih besar dari pada t tabel, atau apabila probabilitas (sig) lebih kecil dari pada 0,05, maka instrumen dikatakan valid dan sebaliknya (Rusman, 2015 : 40). Untuk mengetahui t tabel, dapat dilihat pada Tabel III Nilai-nilai r Product Moment (Sugiyono, 2014 : 369), dimana untuk anggota sampel 30 orang dengan taraf signifikan 5,00 % menunjukkan angka t tabel 0,361.

Tabel 2. Klarifikasi Kriteria Koefisien Validitas

Koefisien Korelasi	Kriterian Validitas
$0.80 \leq r_{xy} \leq 100$	Sangat Tinggi
$0.60 \leq r_{xy} \leq 80$	Tinggi
$0.40 \leq r_{xy} \leq 60$	Cukup
$0.20 \leq r_{xy} \leq 40$	Rendah
$0.00 \leq r_{xy} \leq 20$	Sangat Rendah

2. Reliabilitas

Reliabilitas instrumen penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama atau konsisten atau ajeg. Dalam menguji reliabilitas instrumen

penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Spearman-Brown karena soal tesnya termasuk bentuk atau tipe objektif (Sundayana, 2016 : 69). Adapun rumus Spearman-Brown seperti nampak dibawah ini (Sundayana, 2016 : 70) :

$$r_{\frac{1}{2}} = \frac{n(\sum x_1x_2) - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{[(n \sum x_1^2)]}}$$

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi koefisien reliabilitas dari Guilford (Sundayana, 2016 : 70) sebagai berikut :

Tabel 3. Klarifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya (Sundayana, 2016:76) Untuk mengetahui tingkat kesukaran untuk soal tipe objektif, peneliti menggunakan rumus serta klasifikasi berdasar tulisan Sundayana (2016 :76-77) :

$$TK = \frac{JB_A + JB_B}{2 \cdot JSA}$$

Setelah dilakukan perhitungan mengenai tingkat kesukaran, maka peneliti sajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Butir Soal Instrumen Penelitian

No. Soal	SA	SB	TK	Keterangan
1	15	4	0,63	Sedang
2	15	7	0,73	Mudah
3	15	11	0,87	Mudah
4	15	11	0,87	Mudah
5	14	9	0,77	Mudah
6	14	10	0,80	Mudah
7	14	10	0,80	Mudah
8	15	7	0,73	Mudah
9	13	9	0,73	Mudah
10	14	8	0,73	Mudah
11	8	0	0,27	Sukar
12	12	6	0,60	Sedang
13	13	7	0,67	Sedang
14	13	5	0,60	Sedang
15	10	3	0,43	Sedang
16	13	8	0,70	Sedang
17	13	4	0,57	Sedang
18	7	0	0,23	Sukar
19	5	0	0,17	Sukar
20	6	0	0,20	Sukar

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal (Sundayana, 2016 : 76) adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Untuk soal tipe objektif, peneliti menggunakan rumus serta klasifikasi berdasar tulisan Sundayana (2016 : 76-77):

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JSA}$$

Setelah dilakukan perhitungan mengenai daya pembeda, maka peneliti sajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulas Daya Pembeda Instrumen Penelitian

No. Soal	SA	SB	DP	Keterangan
----------	----	----	----	------------

1	15	4	0,73	Baik sekali
2	15	7	0,53	Baik
3	15	11	0,27	Cukup
4	15	11	0,27	Cukup
5	14	9	0,33	Cukup
6	14	10	0,27	Cukup
7	14	10	0,27	Cukup
8	15	7	0,53	Baik
9	13	9	0,27	Cukup
10	14	8	0,4	Baik
11	8	0	0,53	Baik
12	12	6	0,4	Baik
13	13	7	0,4	Baik
14	13	5	0,53	Baik
15	10	3	0,47	Baik
16	13	8	0,33	Cukup
17	13	4	0,6	Baik
18	7	0	0,47	Baik
19	5	0	0,33	Cukup
20	6	0	0,4	Baik

Dari tabel daya pembeda, terlihat bahwa daya pembeda instrumen penelitian tergolong cukup, baik, dan sangat baik, dengan jumlah soal kategori cukup sebanyak 8 butir, baik berjumlah 11 soal, dan sangat baik 1 buah.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kuantitatif seperti eksperimen, kegiatan analisis datanya meliputi pengumpulan data, pengolahan data, analisis data serta interpretasi data. Dalam analisis data penelitian ini, peneliti gambarkan tahapannya sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah salah satu kegiatan mengumpulkan data yang merupakan jawaban siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai sampel terhadap soal tes baik *pretest* maupun *posttest*.

2. Pengolahan Data

Untuk pengolahan data dilakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Proses editing, yaitu proses pengecekan jawaban *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol dengan tujuan untuk mengoreksi kesalahan dan kekurangan yang ditemukan.
- b. Proses coding, yaitu proses pemberian kode tertentu yang dapat membedakan identitas masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol untuk semua jawaban pretes dan postes.
- c. Proses tabulasi, yaitu proses penempatan data jawaban pretes dan postes ke dalam bentuk tabel.

Analisis Data

Dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian perbandingan dua sampel yang saling bebas, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data sebagaimana ditulis oleh Sundayana (2016 : 142 – 153) sebagai berikut :

- a. Melakukan uji normalitas data terhadap jawaban *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas data ini menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang akan dipakai dalam penganalisaan selanjutnya. Apabila hasil uji normalisasi data diketahui berdistribusi tidak normal, maka statistik non parametrik yang dapat dipergunakan, sebaliknya apabila hasilnya diketahui berdistribusi normal, maka statistik parametrik yang dapat dipergunakan (Sundayana, 2016 : 83). Untuk pengujian apakah data berdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan rumus Uji Lilliefors (Sundayana, 2016 : 83) dengan rumus :

$$z = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

Jika kedua kelompok sampel yang dibandingkan berdistribusi normal, maka akan digunakan uji t (independent sample t test); tetapi jika salah satu atau kedua kelompok data tidak berdistribusi normal, maka akan menggunakan uji statistik non parametrik, dalam hal ini uji Mann Whitney (Sundayana, 2016: 143).

b. Melakukan uji homogenitas varians

Adapun langkah-langkah uji homogenitas dua varians (Sundayana, 2016 ; 144) sebagai berikut :

Merumuskan hipotesis nol dan alternatifnya “

Ho : Kedua varians homogen ($v_1 = v_2$)

Ha : Kedua varians tidak homogen ($v_1 \neq v_2$)

Menentukan nilai F hitung dengan rumus (Sundayana, 2016 :144)

$$F_{hitung} = \frac{\text{variansbesar} = (\text{simpanganbakubesar})^2}{\text{varianskecil}(\text{simpanganbakukecil})^2}$$

Menentukan nilai F tabel dengan rumus :

F tabel = Fa (dk n varians besar -1/dk n varians kecil -1)

Kriteria uji :

Jika F hitung \leq F tabel, maka Ho diterima (Varians Homogen)

Jika kedua kelompok sampel berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menguji homogenitas kedua varians dengan ketentuan :

- a) Jika menghasilkan varians yang homogen, maka dilanjutkan dengan uji t. Adapun langkah-langkah uji t adalah sebagai berikut :
 - Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya.
 - Menentukan nilai t hitung dengan rumus :
 - Rumus t hitung (Sundayana, 2016 ; 146).
 - Menentukan nilai t tabel = t a (dk = $n_1 + n_2 - 2$)
 - Kriteria pengujian hipotesis :

Jika : - $t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t$
tabel, maka H_0 diterima.

$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

- b) Jika hasil penelitian diketahui sebaran datanya berdistribusi normal tetapi mempunyai varians yang tidak homogen, maka uji t' dapat digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut (Sundayana, 2016 ; 148) :
- Merumuskan hipotesis nol dan alternatifnya
 - Menentukan nilai t' hitung dengan rumus :
 - Rumus t' hitung (Sundayana, 2016 : 148).
 - Menentukan kriteria pengujian hipotesis dengan ketentuan H_0 diterima. (Sundayana, 2016 : 148).

c) Melakukan uji gain ternormalisasi

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, maka akan digunakan gain ternormalisasi (g). Gain ternormalisasi untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (normalized gain) yang dikembangkan oleh Hake (Sundayana, 2016 : 151) sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Adapun interpretasi gain ternormalisasikan seperti tabel berikut

Tabel 6. Interpretasi Gain Ternormalisasikan

Nilai g	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,030$	Rendah

- d) Alat statistik yang akan digunakan peneliti adalah MS Excel dan Aplikasi *Statistical Passage for Social Science* (SPSS) versi 20,0 dengan pertimbangan lebih cepat dan lebih akurat sebagai prinsip pengolahan data (Santoso 2016 : 9). Demikian juga menurut Umar (2014 : 166) bahwa : “ Pengujian yang dilakukan secara statistik dapat dilakukan secara manual atau dukungan komputer, misalnya melalui bantuan paket komputer SPSS”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kelas Ekperimen

a. Ketuntasan Belajar

Pada proses pembelajaran kelas eksperimen dilakukan tes pengetahuan melalui *pretest* pada awal pertemuan pertama, di mana para siswa belum mengenal materi yang akan dipelajari. Lalu para siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Mobile Learning* yang berbasis *android* dan setelah selesai mengikuti proses pembelajaran, para siswa mengikuti tes pengetahuan melalui *posttest*, kemudian didapat suatu data yang akan dihitung dan dianalisis untuk dijadikan dasar dalam menarik sebuah kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan di kelas X OTKP 1 SMK Negeri 14 Garut pada tahun Pelajaran 2018-2019. Dari 20 butir soal *pretest* dan *posttest*, yang diujikan terhadap 30 siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri 14 Garut sebagai kelas eksperimen diperoleh rata-rata hasil nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 30 % dan 84,67 %. Data rekapitulasi jawaban *pretest* dan

posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran.

Adapun persentase aspek pengetahuan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

4.1 Tabel Data Hasil Tes Pengetahuan Materi Degrees Of Comparison Kelas Eksperimen Menggunakan Mobile Learning yang Berbasis Android

No	Nama	Pretest		Posttest		Ketuntasan
		Skor	%	Skor	%	
1	Cica Anisa	8	40	18	90	Tuntas
2	Dede Ismi Patiyatul M	8	40	18	90	Tuntas
3	Dede Nurohmah	9	45	17	85	Tuntas
4	Dede Rahmawati	8	40	16	80	Tuntas
5	Dila Siti Hamidah	4	20	17	85	Tuntas
6	Fitri Widya N	6	30	19	95	Tuntas
7	Fitri Yani	10	50	18	90	Tuntas
8	Hesti Arimbi	1	5	18	90	Tuntas
9	Hilda Wanti	3	15	18	90	Tuntas
10	M. Hilal Hamdi	7	35	20	100	Tuntas
11	Karina	3	15	19	95	Tuntas
12	Kistiani	3	15	16	80	Tuntas
13	Lisna Rahmawati	4	20	18	90	Tuntas
14	Mira Rahmawati	6	30	19	95	Tuntas
15	Nisa Nurpaidah	5	25	18	90	Tuntas
16	Pipit Jamilah	6	30	18	90	Tuntas
17	Pipit Pitriani	6	30	16	80	Tuntas
18	Rahma Albar Dayanti	7	35	18	90	Tuntas
19	Rani Yulianti	9	45	18	90	Tuntas
20	Rinrin Sawitri	2	10	18	90	Tuntas
21	Rina	4	20	5	25	Belum Tuntas
22	Rosdiana Alpiani	10	50	18	90	Tuntas
23	Silvi Pujianti	6	30	19	95	Tuntas
24	Sinly Fadilah	6	30	18	90	Tuntas
25	Siska Dewi Siti Afifah	9	45	18	90	Tuntas
26	Siti Sopiah	4	20	14	70	Belum Tuntas
27	Sri Rahayu	9	45	19	95	Tuntas
28	Yaris Pratama	4	20	16	80	Tuntas
29	Santi Pebrianti	5	25	6	30	Belum Tuntas
30	Gina Anggi	8	40	18	90	Tuntas
	Rata-rata	6	30	16,93	84,67	

Dari Tabel 4.1 terlihat bahwa siswa yang mengikuti tes ada yang tuntas dan ada juga yang belum tuntas. Dari hal tersebut, kemudian peneliti sajikan rekapitulasi ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Ketuntasan Kelas Eksperimen

Ketuntasan	f_i	Persen
------------	-------	--------

Tuntas	27	90
Belum Tuntas	3	10
Jumlah	30	100

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas terlihat bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *mobile learning* yang berbasis *android* dan dilakukan *posttest* untuk melihat hasil nilai yang dicapai, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM mencapai 90% dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM mencapai 10%. Artinya siswa yang tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris: *Degrees of Comparison* mencapai 90% dan yang belum tuntas mencapai 10%. Jadi proses pembelajaran ini mencapai ketuntasan.

Dengan adanya penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *mobile learning* yang berbasis *android* dipandang cocok

digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris *L Degrees of Comparison* di kelas X OTKP 1 SMKN 14 Garut.

Peningkatan Hasil Belajar

Setelah peneliti selesai melakukan proses *pretest*, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mobile learning* yang berbasis *android* dan diakhiri *posttest* dalam aspek pengetahuan kepada para siswa pada kelas eksperimen dengan perolehan data yang terdapat pada Tabel 4.1 dan Tabel 4.2. di atas, maka dapat dihitung peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan gain ternormalisasi. Adapun rumus gain ternormalisasi (GT) adalah:

$$GT = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor Pretes}}$$

(Sundayana, 2014:150)

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh data hasil peningkatan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.2.2 Data Hasil Tes Pengetahuan Materi *Degrees Of Comparison* Kelas Eksperimen Menggunakan *Mobile Learning* yang Berbasis *Android*

No	Nama	Prestest	Posttest	Gain	Interpretasi
1	Cica Anisa	8	18	0.83	Tinggi
2	Dede Ismi Patiyatul M	8	18	0.83	Tinggi
3	Dede Nurohmah	9	17	0.73	Tinggi
4	Dede Rahmawati	8	16	0.67	Sedang
5	Dila Siti Hamidah	4	17	0.81	Tinggi
6	Fitri Widya N	6	19	0.93	Tinggi
7	Fitri Yani	10	18	0.80	Tinggi
8	Hesti Arimbi	1	18	0.89	Tinggi
9	Hilda Wanti	3	18	0.88	Tinggi
10	M. Hilal Hamdi	7	20	1.00	Tinggi
11	Karina	3	19	0.94	Tinggi
12	Kistiani	3	16	0.76	Tinggi
13	Lisna Rahmawati	4	18	0.88	Tinggi
14	Mira Rahmawati	6	19	0.93	Tinggi
15	Nisa Nurpaidah	5	18	0.87	Tinggi
16	Pipit Jamilah	6	18	0.86	Tinggi
17	Pipit Pitriani	6	16	0.71	Tinggi
18	Rahma Albar Dayanti	7	18	0.85	Tinggi

No	Nama	Pretest	Posttest	Gain	Interpretasi
19	Rani Yulianti	9	18	0.82	Tinggi
20	Rinrin Sawitri	2	18	0.89	Tinggi
21	Rina	4	5	0.06	Rendah
22	Rosdiana Alpiani	10	18	0.80	Tinggi
23	Silvi Pujianti	6	19	0.93	Tinggi
24	Sinly Fadilah	6	18	0.86	Tinggi
25	Siska Dewi Siti Afifah	9	18	0.82	Tinggi
26	Siti Sopiah	4	14	0.63	Sedang
27	Sri Rahayu	9	19	0.91	Tinggi
28	Yaris Pratama	4	16	0.75	Tinggi
29	Santi Pebrianti	5	6	0.07	Rendah
30	Gina Anggi	8	18	0.83	Tinggi
	Rata-rata	6.00	16.93	0.78	Tinggi

Dengan adanya peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mobile learning* yang berbasis *android* yang dilakukan oleh peneliti telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas X OTKP 1 SMKN 14 Garut.

2. Kelas Kontrol Ketuntasan Belajar

Pada proses pembelajaran kelas kontrol pun dilakukan tes pengetahuan melalui *pretest* pada awal pertemuan pertama seperti yang dilakukan pada kelas eksperimen, di mana para siswa belum mengenal materi yang akan dipelajari. Lalu para siswa mengikuti proses pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Mobile Learning* yang berbasis *android* tapi

menggunakan model pembelajaran konvensional dan setelah selesai mengikuti proses pembelajaran, para siswa mengikuti tes pengetahuan melalui *posttest*, kemudian didapat suatu data yang akan dihitung dan dianalisis untuk dijadikan dasar dalam menarik sebuah kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan di kelas X OTKP 2 SMK Negeri 14 Garut pada tahun Pelajaran 2018-2019. Dari 20 butir soal *pretest* dan *posttest*, yang diujikan terhadap 30 siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri 14 Garut sebagai kelas kontrol diperoleh rata-rata hasil nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 29,33 % dan 59,17 %. Data rekapitulasi jawaban *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran.

Adapun persentase aspek pengetahuan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Tes Pengetahuan Materi *Degrees Of Comparison* Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan *Mobile Learning* Berbasis *Android*

NO	NAMA	PRETEST		POSTTEST		Ketuntasan
		Skor	%	Skor	%	
1	Ai rini P	4	20	5	25	Belum Tuntas
2	Ai Rostita	6	30	17	85	Tuntas
3	Ai Safitri	9	45	11	55	Belum Tuntas
4	Ani Nuraeni	3	15	11	55	Belum Tuntas
5	Arvi Putri R	8	40	14	70	Belum Tuntas
6	Bisma Abdul Z	4	20	13	65	Belum Tuntas
7	Daris Fikri F	4	20	13	65	Belum Tuntas

8	Dewi Puspita	6	30	17	85	Tuntas
9	Henti Ha	6	30	13	65	Belum Tuntas
10	Mega N.J.	5	25	12	60	Belum Tuntas
11	Mutia Husna	9	45	13	65	Belum Tuntas
12	Nadia Putri L	8	40	11	55	Belum Tuntas
13	Nenden Siti Ha	8	40	9	45	Belum Tuntas
14	neneng Sinta A	5	25	9	45	Belum Tuntas
15	Neng Naima	5	25	9	45	Belum Tuntas
16	Neng Rahmi M	4	20	13	65	Belum Tuntas
17	Neng Seltri R.P.	9	45	18	90	Tuntas
18	Neng Winarti	3	15	7	35	Belum Tuntas
19	Novi Andasari	8	40	9	45	Belum Tuntas
20	Nuri Santika	6	30	10	50	Belum Tuntas
21	Sani Saniyah	9	45	18	90	Tuntas
22	Santi Novianti	7	35	18	90	Tuntas
23	Sifa Faoziah	6	30	14	70	Belum Tuntas
24	Sivi Novianti	6	30	11	55	Belum Tuntas
25	Sindi Melani P	4	20	13	65	Belum Tuntas
26	Sinta Apriliani	9	45	10	50	Belum Tuntas
27	Siti Nurhasanah	5	25	7	35	Belum Tuntas
28	Sri Nabila W	3	15	7	35	Belum Tuntas
29	Via Aprilia	2	10	9	45	Belum Tuntas
30	Yanti Herdiani	5	25	14	70	Belum Tuntas
	Rata-Rata	5.87	29.33	11.83	59.17	

Dari Tabel 4.3 terlihat bahwa siswa yang mengikuti tes ada yang tuntas dan ada juga yang belum tuntas. Dari hal tersebut, kemudian peneliti sajikan rekapitulasi ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Ketuntasan Kelas Kontrol

Ketuntasan	fi	Persen
Tuntas	5	17
Belum Tuntas	25	83
Jumlah	30	100

Peningkatan Hasil Belajar

1. Proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *mobile learning* telah mampu meningkatkan lebih maksimal dalam pemanfaatan *handphone* dalam proses

belajar siswa kelas X OTKP 1 SMKN 14 Garut.

2. Penggunaan model pembelajaran *mobile learning* tersebut telah mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X OTKP 1 SMKN 14 Garut.
3. Penggunaan model pembelajaran *mobile learning* tersebut telah ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kelas X OTKP 1 dan kelas X OTKP 2 SMKN 14 Garut.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasana pada Bab IV, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa:

1. Pemanfaatan *handphone* / *smartphone* yang berfitur *android* dimiliki oleh

setiap siswa pada proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran *mobile learning* telah mampu meningkatkan lebih maksimal dalam proses belajar siswa di kelas X OTKP 1 SMKN 14 Garut.

2. Penggunaan model pembelajaran *mobile learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris dalam pokok bahasan *degrees of comparison* telah mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X OTKP 1 SMKN 14 Garut
3. Penggunaan model pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan pokok bahasan *degrees of comparison* di kelas X OTKP 1 menjadi sangat berbeda prestasi belajar yang signifikan dengan prestasi kelas X OTKP 2 yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Rekomendasi

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan rekomendasi:

1. Bagi sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai dan cukup baik dibidang teknologi informasi dan komunikasi, peneliti merekomendasikan untuk dapat menerapkan media pembelajaran yang berbentuk *mobile learning* berbasis *android* dalam kegiatan belajar mengajar pada setiap mata pelajaran.
2. Bagi pengajar, peneliti merekomendasikan untuk dapat menyusun dan mengembangkan *mobile learning* yang berbasis *android* agar dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini disebabkan *mobile learning* yang berbasis *android* membantu pengajar dalam menjelaskan materi kepada siswa. Oleh karena itu, pengajar diharapkan lebih kreatif dan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran yang meliputi perencanaan, pembuatan desain pembelajaran, media yang digunakan

sampai evaluasi sehingga berimplikasi positif pada belajar siswa

3. Bagi peneliti, peneliti merekomendasikan agar dapat mengembangkan dan membenahi penyusunan *mobile learning* yang berbasis *android* agar dapat lebih meningkatkan kualitas media yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. dkk. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2013). *Metode penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Darmawan, D. (2016). *Pengembangan E-Learning*. Bandung: Rosdakarya
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depdikdas, (2003). *Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003*. Jakarta: Sinar Grafika
- Sundayana, R. (2015). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Safaat N, (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Surya, M. (2015). *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudin. (2013). *Statistika Terapan*. Bandung: Penerbit Mandiri

Lampiran

No	Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
1	Variabel X Mobile Learning sebagai variabel bebas (X)	<i>Mobile learning (m-learning)</i> adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melinatakan device (perangkat) bergerak seperti telepon genggam, PDA, laptop dan tablet PC, di mana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, di mana pun, kapan pun mereka berada (Darmawan 2015:15)	Multimedia inreraktif	- Topik pelajaran	Ordinal
				- Menarik	
				- Kelengkapan navigasi	
			Respon siswa	- Kebermaknaan	
				- Umpan balik	
				- Kemandirian	
				- Mudah diingat	
			Alat pengontrol	- Responsif	
				- Relevansi	
				- Bermakna	
				- Jelas	
2	Variabel Y1 Pengetahuan <i>Degress of Comparison</i>	Pengetahuan adalah reaksi dari manusia atas rangsangannya oleh alam sekitar melalui persentuhan objek dengan indra dan pengetahuan merupakan hasil yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan objek tertentu, menurut Pudjawidjana (dalam Masfufah, 2915:25) <i>Degrees of Comparison</i> adalah bentuk <i>adjective</i> (kata sifat) atau <i>adverb</i> (kata keterangan) yang	Kognitif	C1 (Pengetahuan)	Interval
				C2 (Pemahaman)	
				C3 (Aplikasi)	
				C3 (Analisis)	
				C5 (Evaluasi)	
				C6 (Kreasi)	
			Afektif	A1 (Menerima)	
				A2 (Menanggapi)	
				A3 (Menilai)	
				A4 (Mengelola)	

		menyatakan perbandingan. Ada tiga <i>degree of comparison</i> , yaitu: <i>positive</i> , <i>comparative</i> , dan <i>superlative degree</i> .		A5 (Menghayati)	
3	Variabel Y2 Keterampilan <i>Degree of Comparison</i>	Keterampilan diartikan sebagai kemampuan seseorang terhadap suatu hal yang meliputi semua tugas-tugas kecakapan, sikap, nilai, dan kemengertian yang semuanya dipertimbangkan sebagai sesuatu yang penting untuk menunjang keberhasilannya di dalam penyelesaian tugas, menurut Rusyadi (dalam Siadocoki, 2015:1) Keterampilan <i>Degree of Comparison</i> yang dimaksud peneliti adalah siswa dapat menguasai cara penggunaan <i>Degree of Comparison</i> dalam kalimat baik lisan maupun tulisan	Psikomotorik	P1 (Menirukan) P2 (Memaniplulasi) P3 (Pengalamiahan) P4 (Artikulasi)	Interval