

Optimalisasi Penggunaan *Flashcards* Melalui *MALL (Mobile Assisted Language Learning)* pada Pengajaran *Pronunciation*

Alfi Hidayatu Miqawati ^{#1}, Fitri Wijayanti ^{*2}

[#] *Jurusan Bahasa Komunikasi dan Pariwisata, Politeknik Negeri Jember
Jalan Mastrip PO BOX 164 Jember*

¹ *alfi_hidayah@yahoo.com*

² *fla711@gmail.com*

Abstract

Pronunciation plays a pivotal role in building the students' speaking skill. In EFL classroom, teachers rarely teach sensitive English in which they assume complicated to be implemented. Yet, the students need to involve in real communication and practices. Though using MALL in the form of cellphone has been discussed repeatedly, the teachers rarely use it in the teaching pronunciation. Thus, the writers wish to present how to teach pronunciation using flashcards through MALL. The article begins addressing a conceptual framework of teaching pronunciation together with the ideas of using flashcards as teaching media. In the next part, the writers flesh out the steps in implementing flashcards through MALL in teaching pronunciation. The writers argue that the use of flashcards through MALL enables the students to be actively involved in communication using correct pronunciation.

Keywords— pronunciation, flashcards, MALL, cellphone

I. PENDAHULUAN

Mata Kuliah *pronunciation* di Program Studi Bahasa Inggris Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa pada semester satu. Mata kuliah ini menjadi dasar penguasaan ketrampilan *speaking* dan *listening*. Dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris, seseorang harus mempunyai penguasaan *pronunciation* yang bagus. Hal ini sangatlah penting agar lawan bicara dapat memahami apa yang kita maksud dengan mudah. Dalam berkomunikasi, apabila seseorang melafalkan kata-kata atau *vocabulary* dalam Bahasa Inggris secara tidak tepat, maka akan menimbulkan kesalahpahaman. Selain itu, seseorang juga harus mampu mendengar dan memahami *pronunciation* dan *vocabulary* yang diproduksi orang lain agar proses pengiriman informasi dalam komunikasi dapat berjalan dengan lancar.

Mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah *pronunciation* diharapkan mampu menguasai berbagai komponen pelafalan. Mahasiswa harus mampu membedakan dan mengidentifikasi sistem bunyi dalam Bahasa Inggris serta memproduksi bunyi dengan tepat. Mereka juga harus mampu untuk membaca symbol bunyi (*phonetic symbols*) yang biasanya digunakan di dalam

kamus sebagai panduan untuk melafalkan kata tertentu dalam Bahasa Inggris. Dan akhirnya, mahasiswa mampu memproduksi bunyi dalam Bahasa Inggris dan mampu memahami kosakatanya dengan tepat.

Namun pada kenyataannya, kompetensi akhir yang diharapkan tersebut diatas tidak selalu dapat tercapai. Walaupun mahasiswa telah lulus dan selesai menempuh mata kuliah *pronunciation*, pada kenyataannya mereka masih mengalami berbagai masalah. Dalam berbagai kesempatan, seperti kegiatan praktikum, kegiatan kunjungan lapang maupun ujian tugas akhir, mahasiswa masih mengalami kesulitan memahami dan memproduksi bunyi Bahasa. Beberapa kali terlihat bahwa ketika salah seorang dosen meminta untuk mengecek pelafalan bunyi di dalam kamus atau di telepon genggamnya, mereka mengalami kesulitan dalam membaca simbol bunyi, sehingga pelafalan yang dihasilkan kurang tepat. Selain itu, ketika kegiatan praktikum mengunjungi instansi lain, beberapa kali mereka mengalami kesalahan pelafalan, sehingga terjadi sedikit kesalahpahaman. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *pronunciation* di dalam kelas belum berjalan dengan maksimal sehingga berdampak pada penguasaan Bahasa Inggris lisan.

Dalam kegiatan pembelajaran *pronunciation*, diperoleh informasi lain bahwa materi pembelajaran dan media yang

digunakan masih kurang efektif. Idealnya, penggunaan media pembelajaran di kelas seharusnya mampu berperan sebagai alat bantu mengajar yang mengirimkan input baru dari guru kepada mahasiswa sehingga dapat menarik perhatian mahasiswa agar lebih fokus selama proses pembelajaran (Federov, 2003). Selama ini proses pengajaran masih berbasis *teacher centered learning*, sehingga disini mahasiswa sangat bergantung pada materi yang diberikan oleh dosen. Tidak ada kesempatan bagi mahasiswa untuk melakukan *autonomous learning* di luar praktikum *pronunciation*. Selain itu, media yang digunakan dosen masih terbatas pada penggunaan LCD dan speaker saja. Kurangnya variasi media ini sangatlah berpengaruh dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan. Karena apabila suasana kelas itu mendukung mahasiswa, maka mereka akan menikmati dan terlibat dalam proses pembelajarannya secara aktif, sehingga input baru akan tersimpan dalam *long term memory* mereka.

Berdasarkan pada identifikasi masalah tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa seharusnya kegiatan pembelajaran lebih mengarahkan mahasiswa pada *students centered learning* sehingga mereka lebih aktif untuk menemukan sendiri semua input baru sesuai arahan dosen. Pembelajaran yang sifatnya memberikan otonomi kepada mahasiswa ini akan membentuk kemandirian mereka dalam belajar. Selain itu, penggunaan variasi media selama proses pembelajaran *pronunciation* juga akan membentuk suasana kelas yang nyaman untuk belajar agar mahasiswa lebih aktif terlibat untuk menerima input baru yang pada akhirnya kosakata baru ini akan digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, diperlukan strategi pembelajaran yang membantu mahasiswa menjadi pembelajar mandiri dengan memanfaatkan sumber dan teknologi di sekitar mereka

II. TINJAUAN PUSTAKA

Selama beberapa dekade terakhir, pengajaran bahasa mengalami perubahan secara signifikan, mulai dari pendekatan hingga aplikasi praktis dan aktivitas pembelajaran di dalam dan luar kelas. Dalam pengajaran bahasa, terdapat empat skill (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dan dua komponen (tata bahasa dan kosakata) yang menjadi fokus pengajaran dan penguasaan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan. Dalam komunikasi lisan, kemampuan berbicara memegang peranan penting dan pelafalan (*pronunciation*) menjadi salah satu sub-skill yang krusial. Dengan adanya perubahan fenomena pengajaran bahasa, maka praktik pengajaran *pronunciation* juga mengalami pergeseran. Pada tahun 1970-an, pengajaran *pronunciation* kurang mendapat perhatian karena pengajaran terfokus pada grammar sehingga *pronunciation* tidak menjadi unsur yang penting dalam pengajaran bahasa. Namun, pada 1980-an, seiring dengan adanya kebutuhan dan kesadaran masyarakat untuk

memiliki skill komunikasi, pengajaran *pronunciation* mulai mendapatkan porsinya di dalam kegiatan belajar dan mengajar, akan tetapi masih menekankan pada *native-like*, dimana komunikasi yang baik pada saat itu diukur dengan mirip tidaknya aksen bahasa yang digunakan dengan penutur asli, misalnya penutur asli Bahasa Inggris (Brown, 2007).

Saat ini, dengan adanya wacana *world Englishes*, *native-like accent* tidak lagi menjadi dasar keberhasilan komunikasi. Dalam komunikasi, hal yang paling utama adanya tersampainya ide atau pesan yang akan disampaikan kepada target. Misalnya, dalam komunikasi lisan, aksen bahasa ibu tidak menjadi acuan, yang terpenting adalah apa yang disampaikan dapat dipahami dan diterima oleh lawan bicara dan selama pelafalan kata atau ungkapannya akurat, maka kesalahpahaman dapat dihindari.

Menurut Kenworthy (1987) sebagaimana dikutip oleh Brown (2007), terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi pelafalan (*pronunciation*) bahasa asing, diantaranya 1) bahasa ibu, 2) usia, 3) *Exposure*, 4) kemampuan fonetik bawaan, 5) identitas dan ego kebahasaan, dan 6) motivasi dan perhatian kepada pelafalan yang baik dan benar. Agar mahasiswa dapat menguasai *pronunciation* dengan baik, maka dosen harus menyesuaikan aktivitas pembelajaran terhadap keenam faktor tersebut.

Selain itu, pengajaran kosakata juga mengalami hal serupa seperti pengajaran *pronunciation* (pelafalan) walaupun kosakata memiliki peranan yang krusial dalam komunikasi. Ahli menyebutkan bahwa cara mempelajari kosakata yang paling efektif adalah melalui konteks (Graves, 2000). Graves (2000) juga menjabarkan empat komponen utama dalam pengajaran kosakata yang efektif dan komprehensif, yaitu 1) pengalaman pembelajaran bahasa yang banyak dan bervariasi, 2) pengajaran tiap kata secara langsung (bisa melalui konteks), 3) pengenalan strategi pembelajaran kata secara independen, dan 4) pengembangan kesadaran kata.

III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengidentifikasi dan menelaah berbagai aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran *flashcards* berbasis android pada telepon seluler untuk pengajaran *pronunciation*. Hasil telaah tersebut diharapkan dapat memberikan *insights* (wawasan) bagi dosen, praktisi pendidikan, dan mahasiswa dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, memilih alternatif strategi dan media

pembelajaran yang terpusat pada mahasiswa, dan membantu mahasiswa menjadi pembelajar mandiri.

IV. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik studi pustaka (*library research*) dalam pengumpulan data. Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik tertulis maupun elektronik. Dokumen yang penulis analisis berupa buku, jurnal, majalah, dan media – media pembelajaran yang ada. Hasil telaah dan perbandingan berbagai sumber tersebut menghasilkan data yang bersifat teoritis dan tambahan informasi tentang teknik dan arah hasil penelitian yang diharapkan.

V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Keberadaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dan memiliki dampak besar terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa aspek yang dikaji pada bagian ini meliputi media pembelajaran dan jenisnya, media pembelajaran elektronik berbasis teknologi terkini, dan aplikasinya dalam pengajaran *pronunciation*.

A. Media Pembelajaran dan Flashcards

Brown (2007) menjelaskan bahwa media merupakan alat atau benda fisik yang digunakan oleh dosen untuk memfasilitasi instruksi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Media dapat menjadi sarana dalam kelas yang komunikatif dan interaktif. Salah satu media yang disarankan oleh ahli adalah flashcard, sebagaimana dikutip dari Harmer (2000):

Pictures can be in the form of flashcards (smallish card which we can hold up for our students to see), large wall pictures (big enough for everyone to see detail), cue cards (small cards which students use in pair or group work), photograph, or, illustration, typically in a textbook.

Menurut Harmer, flashcard adalah kartu yang dilengkapi dengan gambar dan kata, yang digunakan untuk memotivasi siswa merespon instruksi baik secara individu, berpasangan, atau berkelompok. Gelfgren (2012) menambahkan bahwa flashcard memfasilitasi gaya belajar siswa yang bervariasi, dengan cara menyediakan bentuk visual dan dapat digunakan dengan berbagai macam variasi strategi atau aktivitas. Flashcard juga dapat digunakan di semua mata kuliah, mudah digunakan dan dibawa, dapat diaplikasikan di semua level, dan sesuai untuk pengajaran pelafalan dan kosakata. Dengan kata lain, flashcard merupakan satu media berupa kartu kata bergambar yang dapat digunakan dengan berbagai macam strategi untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan pemerolehan bahasa siswa.

Media berkaitan erat dengan teknologi karena beberapa pemanfaatannya bergantung pada aplikasi dan peralatan

berbasis teknologi terbaru. Ogunjimi and Okuntade (2009) berpendapat bahwa penggunaan media yang efektif merupakan sesuatu yang vital dalam meningkatkan hasil belajar dan juga dapat menghubungkan siswa dengan dunia global melalui pemanfaatan teknologi (Internet and Computer Technology/ICT).

B. Mobile Assisted Language Learning

Perkembangan teknologi membawa pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Lingkungan belajar di abad ke-21 berkembang dan berubah dengan cepat mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, berawal dari penggunaan komputer untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar hingga penggunaan perangkat komunikasi yang dapat dibawa kemana-mana (*mobile device*). Hal ini mempengaruhi pengalaman dan cara siswa dalam belajar dan mengakses informasi.

Mobile Assisted Language Learning (MALL) adalah segala jenis pembelajaran bahasa yang menggunakan bantuan perangkat yang dapat dipindah dan dibawa dan berbeda dengan Computer Assisted language learning. MALL, dalam hal ini, memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk mengakses aplikasi secara berlanjut dan spontan melalui konteks penggunaan yang beragam *contexts of use*” (Kukulka-Hulme & Shield, 2008) sebagaimana dikutip dalam Rahimi & Miri, (2014). Beberapa jenis perangkat yang bisa digunakan adalah telepon genggam, laptop, dan tablet.

Dari berbagai jenis perangkat yang ada, telepon genggam (*mobile phone*) merupakan salah satu perangkat yang paling banyak digunakan di kalangan siswa dan mahasiswa. Perubahan dari telepon genggam biasa menjadi telepon genggam cerdas (*smart phone*) memberikan ruang tersendiri di bidang pendidikan dan pengajaran bahasa. Fungsi lengkap telepon genggam cerdas sebagai komputer mini, telepon, kamera, alat transfer data, video dan suara juga menjadikan perangkat ini sebagai alat belajar yang efisien (Rahimi & Miri, 2014). Chinnery (2006) juga menyebutkan bahwa pembelajaran berbantuan perangkat mobile memiliki banyak keuntungan dan memberikan guru banyak akses kepada konten yang otentik, latihan bahasa yang komunikatif, dan penyelesaian tugas. Dengan kata lain, Mobile Assisted Language Learning dapat membantu guru dan siswa dalam kelas bahasa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi dalam proses belajar dan mengajar.

C. Penggunaan MALL Pada Pengajaran Pronunciation

Penggunaan telepon genggam berbasis android dalam pengajaran *pronunciation* akan memberikan variasi yang cukup signifikan. Walaupun penggunaannya telah dikenal secara umum dan luas dikalangan mahasiswa, namun

optimalisasi penggunaan dalam kegiatan pembelajaran *pronunciation* masih jarang dilakukan. Penggunaan telepon genggam dalam proses pembelajaran ini hanya sebatas penggunaan aplikasi kamus online terjemahan (Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia dan sebaliknya). Oleh karena itu, dosen harus mengoptimalkan penggunaan telepon genggam dengan menyediakan berbagai variasi kegiatan pembelajaran *pronunciation*.

Salah satu variasi kegiatan yang dapat dilakukan di dalam kelas adalah dengan menggunakan aplikasi android dalam kegiatan pembelajaran *pronunciation*. Disini, dosen dapat mengkolaborasi penggunaan MALL (telepon genggam berbasis android) dengan gambar/*flashcards*. Kolaborasi ini menghasilkan suasana kegiatan yang sangat menyenangkan karena mahasiswa mengalami sendiri pengalaman barunya dalam menggunakan telepon genggam sebagai bagian dari pembelajaran *pronunciation*.

Dalam mengaplikasikan MALL pada pengajaran *pronunciation*, ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh dosen. Pertama, dosen harus memastikan bahwa semua mahasiswa memiliki telepon genggam berbasis android. Pada tahapan ini, dosen juga harus mengecek apakah mahasiswa sudah mengunduh aplikasi yang diinginkan dalam pengajaran *pronunciation*. Selain itu, dosen juga harus mengecek ketersediaan *wifi* di kelas demi kelancaran kegiatan tersebut. Setelah itu, dosen dapat memulai kegiatan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil. Pembentukan kelompok-kelompok kecil ini sangatlah penting dilakukan agar para mahasiswa dapat berlatih dan terlibat aktif dalam proses komunikasi antar anggota kelompok. Carter dan Nunan (2009) mengatakan bahwa *pronunciation* memiliki pengaruh pada kemampuan mahasiswa secara individual dan kehidupan social. Oleh karena itu, pembentukan mahasiswa dalam kelompok kecil akan memberikan *exposure* kepada mereka untuk dapat terlibat aktif serta berlatih pelafalan bunyi dengan komunitasnya. Pada langkah yang ketiga, dosen memberikan set gambar /*flashcards* dalam setiap kelompok kecil, yang kemudian dipindai dengan menggunakan telepon genggamnya. Ketika mereka memindai gambar/*flashcards* tersebut, maka akan muncul bunyi pelafalan dari kata yang mewakili gambar tersebut.

Ketika bunyi tersebut muncul, mahasiswa dituntut untuk menyimak dengan baik sumber bunyi tersebut sehingga secara berulang-ulang mereka mendengarkan dan berlatih melafalkan kata-kata tersebut. Apabila ada kesalahan pelafalan, maka anggota kelompok lain akan segera membantu melafalkannya. Selain berlatih melafalkan, secara otomatis mahasiswa akan memahami makna dari kata tersebut karena gambar dalam kartu yang telah dipindai juga akan muncul di telepon genggam mereka. Sehingga secara tidak sadar, mereka telah melihat, mendengarkan dan melafalkan kosakata baru tersebut secara berulang-ulang. Langkah selanjutnya adalah menggunakan kata / input baru

ini dalam berkomunikasi dengan anggota lain. Apabila input baru ini digunakan secara terus menerus secara komunikatif dalam satu grup, tentunya input ini akan tersimpan dalam *long term memory* mereka. Sehingga pada akhirnya, mahasiswa tidak lagi melakukan kesalahan dalam memahami dan melafalkan kata, frase dalam Bahasa Inggris.

Variasi kegiatan dalam bentuk penggunaan telepon genggam berbasis android di dalam kelas berhasil menjawab tantangan perkembangan jaman dan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini telah menyediakan perangkat yang sangat berhasil dalam membantu dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan dan meningkatkan penguasaan *pronunciation* (Hardison, 2010). Gambar dan bunyi yang ditampilkan pada layar telepon genggam merupakan suatu sumber input baru yang akan diserap oleh mahasiswa dengan mudah dikarenakan sangatlah mudah untuk diakses.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Mengoptimalkan penggunaan kartu bergambar/*flashcards* dalam pengajaran *pronunciation* melalui penggunaan MALL dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman *autonomous learning*. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini memberikan nuansa baru dalam pengajaran *pronunciation*. Walaupun telepon genggam sebagai bagian dari MALL telah digunakan secara umum oleh mahasiswa, namun penggunaannya dalam aktivitas pengajaran dan pembelajaran *pronunciation* masih jarang dilakukan.

Melalui aktifitas yang menyenangkan ini, ternyata juga memberikan kesempatan mahasiswa untuk terlibat dalam *social practices*. Ketika mereka dihadapkan dalam kegiatan berkelompok, maka penguasaan *pronunciation* dalam komunikasi akan lebih bermakna. Kerjasama tim dalam menyelesaikan suatu masalah pelafalan kata akan membentuk mahasiswa menjadi lebih terampil dan cekatan dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Dan akhirnya, mahasiswa mampu menggunakannya ketika berkomunikasi di dunia nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Jember yang telah mendanai kegiatan penelitian ini dengan menggunakan sumber dana PNPB Tahun Anggaran 2017 dengan nomor kontrak: 700/PL.17.4/PL/2017.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Federov. (2003). Media Education and Media Literacy. [Online]. Tersedia: http://www.european_mediaculture.org
- [2] H.D. Brown. *Principles of Language Learning and Teaching (5th Edition)*. White Plains: Pearson Education. 2007.
- [3] M. Graves. A vocabulary program to complement and bolster a middle-grade comprehension program. In B. M. Taylor, M. F. Graves, & P. van den Broek (Eds.), *Reading for meaning: Fostering*

- comprehension in the middle grades (pp. 116–135). Newark, DE: International Reading Association. 2000.
- [4] J. Harmer. *How to Teach English: An Introduction to the Practice of English Language Teaching*. Harlow: Longman. 2000.
- [5] V. Gelfgran. 2012. *Fun with Flashcard*. Learnmore Projects.
- [6] M.O. Ogunjimi & J.O. Okuntade. Identifying the Strategy of Utilizing Instructional Technology for Effective Distance Learning in *Sandwich Education Review (SER)* vol. 10 pp.82-88, 2009.
- [7] M. Rahimi & S. S. Miri. The Impact of Mobile Dictionary Use on Language Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* ,98, page 1469 – 1474, 2014.
- [8] G. M. Chinnery. Emerging technologies, going to the MALL: Mobile Assisted Language Learning. *Language Learning & Technology*, 10, 9-16, 2006.
- [9] R. Carter & D. Nunan. *The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of Other Language*. NewYork: McGRow Hill Company, Inc. 2009.
- [10] D.M. Hardison, Visual and Auditory Input in Second Language Speech Processing. *Language Teaching*, 43(1) 84-85, 2010.