

Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menengah Atas Kelas X dengan Fitur Speaking dan Listening Practice Berbasis Android

Febby Anggredi Saek¹, Kristo Radion Purba², Anita Nathania Purbowo³
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya 60236 Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) - 8417658

E-mail: febbyanggredi@gmail.com¹, kristo@petra.ac.id², anitaforpetra@gmail.com³

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang wajib di semua Sekolah Menengah Atas di Indonesia. Pada kenyataannya, Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang tidak disukai. Padahal Bahasa Inggris merupakan bahasa yang dibutuhkan dalam dunia kerja kedepannya. Waktu belajar dan cara belajar menggunakan buku teks terkadang membuat siswa jenuh dan bosan dalam belajar Bahasa Inggris, sehingga dibutuhkan suatu sarana media pembelajaran lain yang lebih aplikatif.

Pembuatan aplikasi untuk membantu siswa belajar Bahasa Inggris menggunakan perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini yang diimplementasikan pada *smartphone* berbasis Android. Dengan adanya aplikasi ini siswa dapat mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris diluar sekolah. Terdapat 18 *chapter* yang menjadi materi bahan ajar dengan fitur penyampaian materi dan kuis pada aplikasi berupa *listening, speaking, drag and drop, multiple choice*, dan *sound*. Pembuatan media pembelajaran menggunakan Android SDK.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada beberapa jenis *device mobile* android dengan SDK API terendah yakni Android KitKat 4.4. Aplikasi juga dinilai sebagai sarana yang interaktif dari segi tampilan aplikasi, modul penyampaian materi serta latihan soal. Aplikasi ini juga dinilai bermanfaat karena dapat membantu siswa belajar tanpa harus menggunakan buku dan guru.

Kata Kunci: Android, Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, SMA kelas X

ABSTRACT

English is a compulsory subject in all High Schools in Indonesia. In fact, English became one of the less favored subjects. Though English is a language needed in the world of work. Sometimes learning time and using textbooks make students bored and tired in learning English, so they need other media to learn that more applicable.

The implementation of this applications to help students learn English using the development of emerging technologies currently implemented on Android-based smartphones. With this application students can develop English abilities outside school. There are 18 chapters that become material of teaching materials with features of delivery of materials and quiz on the application of listening, speaking, drag and drop, multiple choice, and sound. Making learning media using Android SDK.

The results showed that the program runs well on some kind of mobile device android with at least features kitkat 4.4 android. The application was also considered as interactive in terms of view application, delivery and module matter of about. This program also considered to be beneficial because it can help students learn without having to learn from books or their teachers.

Keywords: Android, Learning Media, English, High School X grade

1. PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat, terkhususnya penggunaan *smartphone* di Indonesia. Dikutip di detikINET, Indonesia menduduki posisi 5 besar dunia dengan pengguna aktif *smartphone* sebanyak 47 juta [4]. Dilihat dari sisi pengguna yang berkembang begitu pesat maka tidak menutup kemungkinan untuk berkembangnya pemanfaatan teknologi dalam segala aspek bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan misalkan, teknologi informasi dapat dikembangkan menjadi salah satu sarana yang dapat menyampaikan informasi dalam bentuk perangkat lunak berupa *games* ataupun multimedia interaktif. Multimedia interaktif sebagai bahan ajar bertujuan : (1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi ketebatasan waktu, ruang, dan daya indera para siswa, (3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi [6].

Pada umumnya anak hanya dapat belajar satu mata pelajaran 1 hingga 2 jam di sekolah. Akan tetapi waktu yang digunakan seringkali tidak efektif bagi anak sehingga anak harus belajar mandiri di rumah. Mata pelajaran Bahasa Inggris sendiri dapat menjadi mata pelajaran yang disukai dan tidak disukai oleh beberapa siswa. Berdasarkan survei suatu media online menyebutkan bahwa pelajaran Bahasa Inggris termasuk lima pelajaran yang disukai, walaupun termasuk lima pelajaran yang disukai namun menurut data yang dilansir English First - English Proficiency Index (EF EPI), menunjukkan Indonesia menempati urutan ke-28 dari 63 negara di dunia dalam hal indeks kemampuan berbahasa Inggris. Survei tersebut melibatkan 750.000 responden. Sebanyak 52.74% penduduk Indonesia memiliki kemampuan bahasa Inggris dengan kategori rata-rata. Sementara, negara tetangga seperti Singapura berada di urutan 13 (59.8%) dan Malaysia di urutan 12 (59.73%) dengan kemampuan berbahasa Inggris pada kategori tinggi [7]. Dengan adanya survei yang dimaksud, membuat anak mengasah kemampuan berbahasa

Inggris menjadi lebih baik. Tetapi seringkali anak menjadi jenuh bahkan bosan jika harus belajar mandiri di rumah yang hanya berpatokan pada buku pelajaran saja.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis membuat media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini yakni pembuatan media pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Atas kelas X yang diimplementasikan pada *smartphone* berbasis Android. Dengan adanya pemanfaatan dalam bidang teknologi ini maka diharapkan agar anak dapat belajar mandiri dengan lebih efektif dan efisien.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

Sistem pembelajaran modern saat ini, pelajar tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, bisa saja pelajar bertindak sebagai penyampai pesan. Dalam kondisi tersebut, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah, bahkan komunikasi banyak arah. Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Oleh karena itu dalam penyampaian suatu materi pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang bersifat interaktif [6]. Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow dalam [1] dibagi ke dalam dua kategori luas yakni pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi terbaru.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa [3].

Terdapat pula langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran; membuat garis besar program media, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, mengumpulkan data yang diperlukan untuk membuat media, membuat program, dan yang terakhir adalah melakukan uji coba terhadap program yang telah dibuat [6].

2.2. Bahasa Inggris Kelas X – Kurikulum 2013

Makin datarnya dunia dengan teknologi informasi dan menyebabkan pergaulan tidak dapat lagi dibatasi oleh batas-batas negara. Kurikulum 2013 menyadari peran penting Bahasa Inggris tersebut dalam menyampaikan gagasan melebihi batas negara Indonesia serta untuk menyerap gagasan dari luar yang dapat dipergunakan untuk kemaslahatan bangsa dan negara. Dengan demikian kompetensi lulusan Pendidikan Menengah yang dirumuskan sebagai mampu menjadi cerminan bangsa yang berkontribusi aktif dalam pergaulan dan peradaban dunia dapat tercapai.

Materi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah materi Bahasa Inggris SMA kelas X kurikulum 2013 dengan terdapat 18 *chapter* yakni; *Talking about Self, Complimenting and Showing Care, Expressing Intention, Congratulation Others, Describing People, Visiting Ecotourism Destination, Visiting Niagara Falls, Giving Announcement, Meeting My Idol, Keeping a Diary, Talking about an Idol,*

Somebody I Admire, Issumboshi, Malin Kundang, Interviewing the Wright Brothers, Strong Wind, dan Learning through Songs yang disusun dengan tujuan membangun sikap, pengetahuan, dan keterampilan berkomunikasi siswa melalui pengalaman belajar yang berbentuk beragam kegiatan berkomunikasi aktif, baik melalui kegiatan berbahasa Inggris yang bersifat reseptif maupun produktif. Hanya dengan terlibat aktif dalam, siswa dapat membangun sikap, pengetahuan, dan keterampilan berkomunikasi [5].

2.3. Java

Bahasa Java merupakan karya Sun Microsystem Inc. Awalnya bahasa yang diciptakan diberi nama "Oak", kemudian diganti "Java" karena telah ada bahasa pemrograman yang bernama "Oak". Rilis resmi level beta dilakukan pada November 1995. Dua bulan berikutnya Netscape menjadi perusahaan pertama yang memperoleh lisensi bahasa Java dari Sun. Tersedia tiga edisi pada The Java 2 Platform. Masing-masing edisi diperuntukan untuk keperluan berbeda. Untuk pembuatan aplikasi yang berjalan di *mobile device* menggunakan J2SE [2].

Java Standart Edition (J2SE) menyediakan lingkungan pengembangan yang kaya fitur, stabil, aman, *cross-platform*. Edisi ini mendukung fitur konektivitas basis data, rancangan *user interface*, input dan output, pemrograman jaringan dan juga paket-paket dasar bahasa Java. Pada pengembangan *enterprise application*, digunakan sejumlah besar paket. Pada *consumer electronic product*, hanya sejumlah kecil bagian bahasa yang perlu dipergunakan. Masing-masing edisi berisi Java 2 Software [8].

3. DESAIN SISTEM

3.1. Analisis Sistem

Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris ini dibuat dengan tujuan sebagai sarana media pembelajaran bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris diluar sekolah dengan menampilkan aplikasi yang interaktif. Pelajaran Bahasa Inggris sendiri pada usia di bangku Sekolah Menengah Atas kelas X merupakan materi pelajaran yang cukup kompleks bagi siswa, dimana siswa harus belajar 4 komponen sekaligus yakni, membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Dengan tuntutan pembelajaran materi yang dimaksud anak dapat mempersiapkan diri untuk mengasah kemampuan berbahasa Inggris menjadi lebih baik. Tetapi seringkali anak menjadi jenuh bahkan bosan jika harus belajar mandiri di rumah yang hanya berpatokan pada buku pelajaran saja.

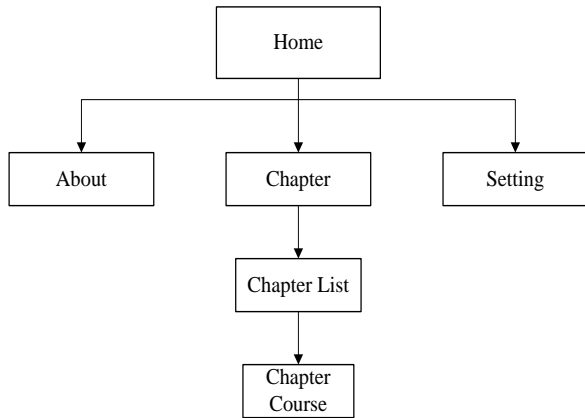
Selain dari pada sisi kegunaan agar membantu menambah minat belajar siswa aplikasi ini juga di desain dengan beberapa fitur modern yakni desain *interface* yang menarik dan aplikatif dimana *user* dapat dengan mudah mengakses aplikasi ini, ketika di *load user* langsung masuk ke aplikasi dan memilih menu *Chapter* mana yang akan dipelajari. Ada pula fitur berupa media *input* dan *output* suara. Setelah *user* memilih menu *Chapter* mana yang ingin dipelajari *user* juga dapat mengasah kemampuan yang dimiliki dengan cara mengerjakan soal latihan yang terdapat pada setiap *chapter*. Soal latihan yang dimiliki adalah berupa *multiple choice, input* dan *output* suara.

3.2. Desain Sistem

3.2.1. Desain Tampilan Chapter

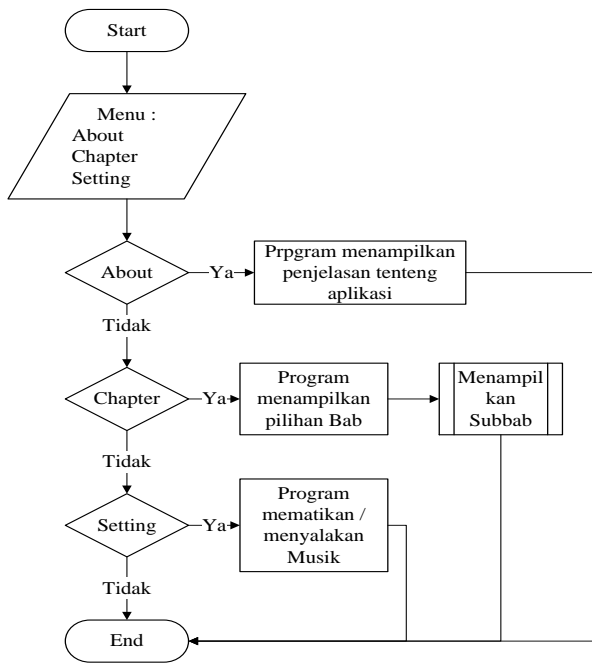
Gambar 1 menunjukkan gambaran tampilan menu daripada aplikasi. Dapat dilihat bahwa aplikasi memiliki 3 menu utama

yakni, *About*, *Chapter*, dan *Setting*. Pada menu *about* akan berisikan penjelasan mengenai aplikasi yang telah dibuat. Pada menu *chapter* berisi *chapter list* yang terdiri dari 18 *chapter* kemudian masing-masing pilihan *chapter* terdapat penyampaian materi dan beberapa soal latihan. Kemudian, menu *setting* berisikan pilihan untuk mematikan *background music*.



Gambar 1. Desain Bagan Tampilan Menu Aplikasi

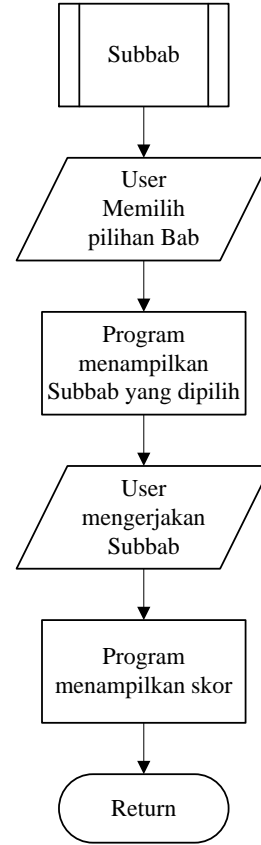
Gambar 2 menunjukkan *flowchart* dari bagam tampilan menu aplikasi. Dapat dilihat bahwa aplikasi memiliki 3 menu utama yakni, *About*, *Chapter*, dan *Setting*



Gambar 2. Flowchart Menu Aplikasi

Untuk *Flowchart* tampilan menu *chapter* dapat dilihat pada Gambar 3. Pada saat *user* masuk menu *chapter* maka *user* akan memilih *chapter* berapa yang ingin dipelajari, setelah *user* memilih subbab *chapter* kemudian *user* akan belajar materi yang disediakan, setelah selesai maka *user* akan diarahkan ke bagian

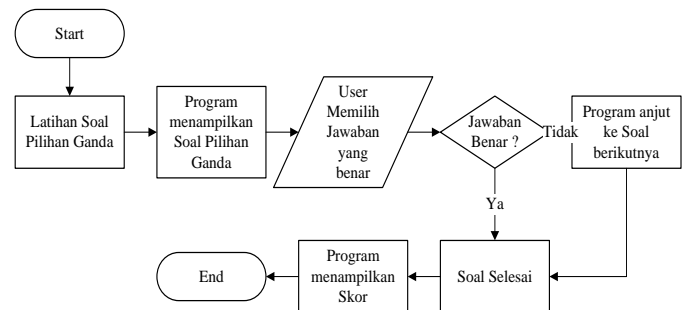
menu kuis. Setelah *user* selesai mengerjakan *user* diberikan skor, setelah mengerjakan kuis maka *user* akan kembali ke menu awal.



Gambar 3. Flowchart Chapter

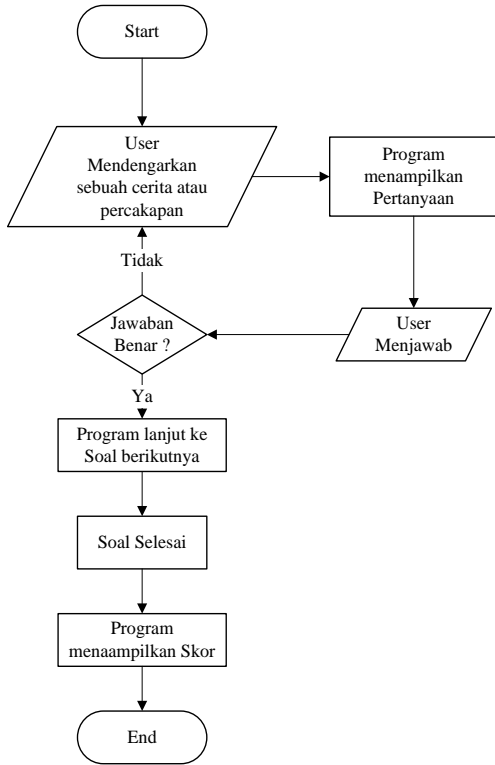
3.2.3. Desain Jenis Kuis

Desain jenis kuis adalah penjelasan tentang jenis-jenis kuis yang terdapat dalam aplikasi yang dimaksud. Pada setiap *chapter* akan dipilih jenis kuis yang sesuai dengan kebutuhan *chapter* untuk melengkapi *chapter* dalam menampilkan materi. *User* akan diberikan kuis untuk meriview tentang materi yang sudah dipelajari dengan jenis kuis yang dimaksud, kemudian setelah *user* menjawab kuis maka akan terdapat skor yang menjelaskan tentang jawaban dari yang *user* inputkan. Pada jenis kuis dalam aplikasi ini terdapat jenis kuis *multiple choice*, *listening quiz*, *speaking quiz*, dan *drag and drop quiz*. Gambar 4 merupakan *flowchart* dari jenis kuis *multiple choice*.



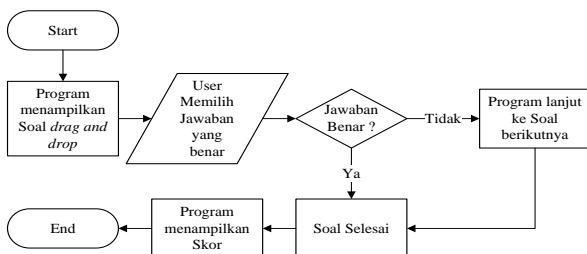
Gambar 4. Flowchart Kuis Multiple Choice

Jenis kuis *listening* merupakan kuis dimana *user* akan mendengarkan suatu cerita singkat atau percakapan sederhana lalu akan terdapat pertanyaan tentang cerita / percakapan yang dimaksud. Untuk memilih jawaban yang benar maka *user* akan diberikan opsi untuk memilih jawaban. Setelah selesai menjawab semua pertanyaan *user* akan diberikan skor. Keterangan Gambar 5 merupakan *flowchart* dari jenis kuis *listening*.



Gambar 5. Flowchart Kuis Listening

Jenis kuis *drag and drop* adalah kuis dimana *user* akan melengkapi suatu kalimat yang tidak lengkap, selanjutnya *user* akan memilih pilihan sambungan kalimat yang tepat dan cocok sesuai dengan pilihan dengan cara *drag and drop* pilihan yang dimaksud. Setelah *user* selesai menjawab semua pertanyaan *user* akan diberikan skor. Keterangan Gambar 6 merupakan *flowchart* dari jenis kuis *drag and drop quiz*.



Gambar 6. Flowchart Kuis Listening

4. PENGUJIAN SISTEM

4.1. Halaman Home

Halaman ini merupakan akses awal bagi pengguna sebelum memulai *chapter* pembelajaran, maupun melakukan konfigurasi lainnya. Tampilan halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 7



Gambar 7. Tampilan Halaman Home

4.2. Halaman Chapter

Halaman *chapter* berisikan tampilan *list icon* dari 18 *chapter* materi pembelajaran yang terdapat dalam aplikasi ini. Berikut merupakan tampilan halaman *chapter* pada Gambar 8



Gambar 8. Tampilan Halaman Chapter

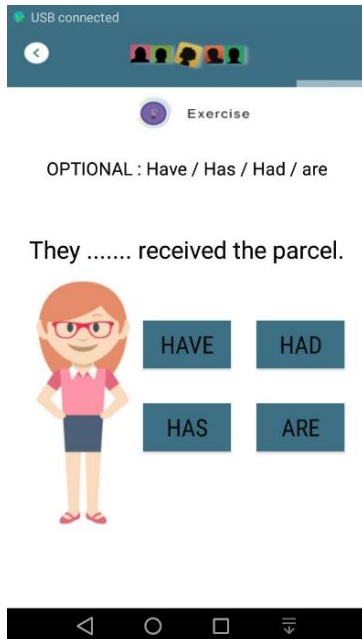
4.3. Halaman Menu Chapter

Halaman menu *chapter* merupakan serangkaian halaman yang berisikan materi pembahasan tiap *chapter*. Masing-masing *chapter* memiliki jenis topik/tema pembelajaran yang berbeda. Materi yang dibahas dalam pembelajaran ini dibentuk menyesuaikan dari sumber-sumber yang dipilih agar mempermudah proses belajar namun tetap menarik untuk diakses. Dalam setiap *chapter*, terdapat 4 menu pilihan lagi yakni *overview* merupakan bentuk penyampaian materi, kemudian ada latihan dan kuis, serta menu *vocabulary*. Gambar 9 merupakan gambar tampilan halaman menu pada setiap *chapter*.



Gambar 9. Tampilan Menu Chapter

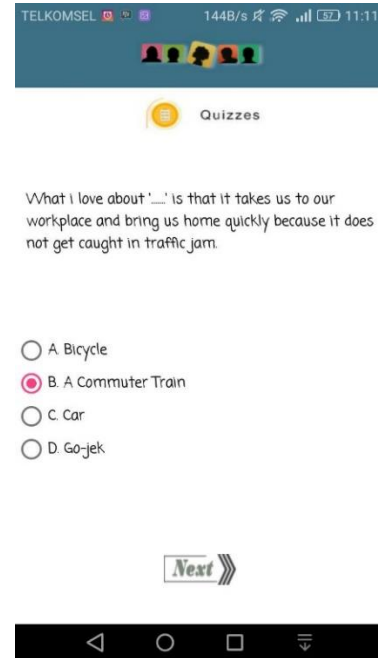
Pada bagian menu ini menyampaikan latihan setelah mereview materi pada menu *overview* sebelumnya. Pada bagian menu ini , ketika diklik maka akan muncul beberapa pertanyaan singkat yang harus dijawab oleh pengguna, jika benar / salah tidak diberikan skor karena hanya sebagai latihan saja. Namun akan ada penanda apakah jawaban yang diinputkan benar atau salah. Teknik latihan yang dilakukan dapat berupa metode *drag and drop*, pilihan ganda ataupun inputan suara. Gambar 10 merupakan tampilan soal latihan yang dimaksud.



Gambar 10. Tampilan Exercise/Quiz

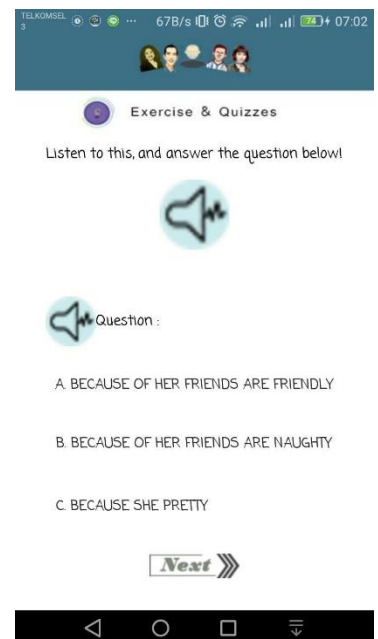
Salah satu fitur yang dimiliki media pembelajaran bahasa Inggris ini adalah fitur soal pilihan ganda. Berikut tampilan fitur soal

pilihan ganda pada Gambar 11. Pada jenis kuis ini, *user* akan diberikan beberapa pertanyaan, kemudian *user* diberikan 4 pilihan jawaban a,b,c,dan d. Kemudian *user* akan memilih jawaban yang dianggap benar. Setelah memilih jawaban pada soal nomor pertama, kemudian program akan next ke soal selanjutnya.



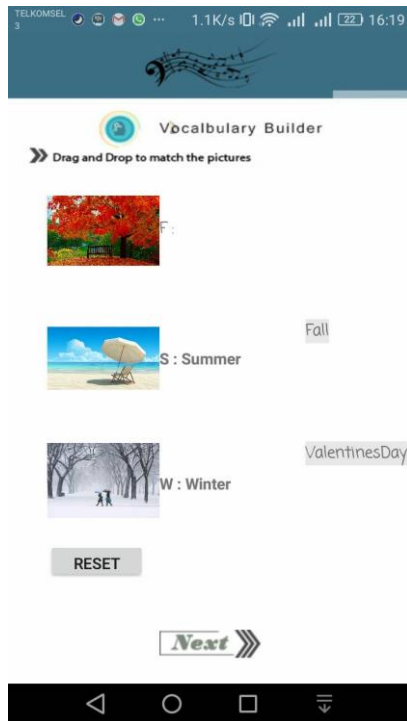
Gambar 11. Tampilan Multiple Choice Quiz

Selain sebagai fitur dalam penyampaian materi, fitur *audio* ini juga menjadi bagian dalam penyampaian soal/ *quiz*, dimana pengguna akan diberikan serangkaian percakapan suara yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan selanjutnya. Berikut merupakan tampilan fitur *listening* pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Listening Quiz

Disamping itu fitur *drag and drop* ini dapat menjadi bentuk variasi agar proses pembelajaran tidak monoton dan lebih interaktif. Berikut tampilan dari fitur *drag and drop* pada Gambar 12. Pada jenis kuis ini, *user* akan diberikan perintah berupa *drag and drop*, kemudian user akan melakukan pencocokan kata yakni dengan melakukan *drag* kata pada field *drop*. Jika kata yang *didrop* merupakan jawaban maka akan ada *toast* berhasil dan *next* ke menu selanjutnya, jika tidak maka akan ada *toast* gagal dan diharuskan untuk mengulangi kuis *drag and drop* tersebut.



Gambar 12. Tampilan *Drag and Drop Quiz*

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui tahap analisis sistem, desain sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem pada aplikasi pembelajaran ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi media Pembelajaran Bahasa Inggris kelas X adalah aplikasi yang menarik minat bagi pengguna .
- Aplikasi media Pembelajaran Bahasa Inggris kelas X mudah digunakan.
- Berdasarkan hasil kuisioner, sebanyak 40% pengguna setuju bahwa penyampaian materi aplikasi media Pembelajaran Bahasa Inggris kelas X mudah dipahami.

- Dari hasil kuesioner, sebanyak 30% responden setuju dan cukup setuju bahwa bentuk soal latihan yang dapat dipahami oleh siswa.
- Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan sebanyak 50% responden sangat setuju bahwa aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dapat membantu siswa dalam mempelajari bahasa Inggris
- Dari hasil kuisioner yang telah dibagikan, 50% responden sangat setuju bahwa aplikasi media Pembelajaran Bahasa Inggris kelas X merupakan aplikasi yang efektif dalam mempelajari bahasa Inggris tanpa panduan guru/buku teks.
- Dari hasil kuesioner yang telah disebar menyatakan bahwa sebanyak 60% responden memberikan penilaian yang baik secara keseluruhan aplikasi baik dari tampilan maupun penyampaian materi. bermanfaat.

5.2 Saran

- Tambahkan isi materi dan memperbanyak latihan soal
- Menambah bentuk interaksi pada penyampaian materi
- Menambah animasi atau suara

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ali, M. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5, No. 1*, 11-18.
- [2] Hariyanto, B. (2003). *Esensi-Esensi Bahasa Pemrograman Java*. Bandung: Penerbit Informatika.
- [3] Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- [4] Heriyanto, T. (2014). Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone. *detikinet*. Retrieved from <http://inet.detik.com>
- [5] Kebudayaan, K. P. (2014). *Bahasa Inggris SMA/MA SMK/MAK kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [6] Rudi Susilana, C. R. (2011). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [7] Sari, N. (2015, Maret 02). *Kemampuan Bahasa Inggris Orang Indonesia Tergolong Rata-Rata*. Retrieved from [marketeeers.com: http://marketeeers.com/article/kemampuan-bahasa-inggris-orang-indonesia-tergolong-rata-rata.html](http://marketeeers.com/article/kemampuan-bahasa-inggris-orang-indonesia-tergolong-rata-rata.html)
- [8] Stark, J. & Jepson, B. (2012). *Building Android Apps with HTML, CSS, and Javascript*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.