

# APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS ( STUDI KASUS SD ISLAM PLUS DAARUTH THULLAB 03 SITIUNG )

I Wayan Pandu Sandika<sup>1</sup>, Firmansyah Putra<sup>2</sup>, Evi Yulia Susanti<sup>3</sup>, Fauzi Tri Yuniko<sup>4</sup>, Yusran<sup>5</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dharmas Indonesia

Jln. Lintas Sumatera Km. 18 Koto Baru, Dharmasraya, Sumatera Barat

[1802031003@undhari.ac.id](mailto:1802031003@undhari.ac.id)

## Abstrak

*Semakin pesatnya kemajuan teknologi juga mendorong kemajuan pembelajaran. Namun metode yang digunakan tetap saja sama dengan menggunakan buku dan modul-modul yang ada, metode ini sebenarnya bagus karena dapat memberi pelajaran secara lebih teknis. Namun yang terjadi sebaliknya karena perkembangan teknologi semakin maju membuat anak-anak menjadi malas untuk membaca buku. Sehingga menjadi sangat sulit untuk belajar apalagi mempelajari Bahasa Inggris, karena itu penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi yang memberi pembelajaran bahasa Inggris. Sehingga dapat meningkatkan keinginan untuk belajar bahasa Inggris.*

*Aplikasi yang ingin saya buat adalah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang ditujukan untuk anak-anak di bawah umur tujuh tahun, aplikasi ini saya buat memakai KODULAR. Pada tahap pembuatan aplikasi terdapat beberapa tahap seperti login terlebih dahulu, buat proyek baru, desain aplikasi, pembuatan kode program dan build aplikasi, sehingga dihasilkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis android yang dapat di jalankan pada smartphone. Aplikasi ini di peruntukkan untuk anak-anak di bawah umur tujuh tahun.*

**Kata Kunci:** : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif, Kodular, Bahasa Inggris

## 1. Pendahuluan

Kodular adalah sebuah situs web, yang menyediakan alat untuk membuat aplikasi android dengan konsep drag-drop block programming. Blok programming adalah fitur andalan kodular, dengan fitur ini kita tidak perlu lagi mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi android.

Pada tahap pembuatan aplikasi terdapat beberapa tahap seperti login terlebih dahulu, buat proyek baru, desain aplikasi, pembuatan kode program dan build aplikasi, penulis berharap aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang di buat bisa memberi manfaat untuk anak-anak dalam belajar dan semoga aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini bisa membantu anak-anak dalam belajar dan membuat belajarnya anak-anak menjadi menyenangkan.

Dalam mengajar guru hanya mengandalkan metode ceramah secara klasikal guru kurang menggunakan media pendukung selain buku. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan.

## Media Pembelajaran

Menurut Adinugraha (2018:221), menyebutkan bahwa media berasal dari Bahasa Latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus di perhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Kurniawati dan Nita (2018:69) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Selain itu media mempunyai berbagai manfaat antara lain yaitu membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarannya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan penyampai informasi dan materi yang dapat di kontrol dan di operasikan sang pengguna, agar pengguna bisa memilih apa yang akan di jalankan terlebih dahulu sesuai pemilihan dan petunjuk yang ada. Dengan tujuan membentuk siswa yang aktif, kreatif serta mandiri dalam memecahkan masalah yang diberikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Lailiyah dan Sukartiningsih, (2018:1151).

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh dari telepon pintar dan computer tablet (Nadya Firly,2018:2).

### Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pebelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pebelajar-pebelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pebelajar di manapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Menurut buk Titi guru bahasa inggris SD Islam Plus Daaruth Thullab 03 sitiung mengungkapkan bahwa anak SD kelas 1 dan 2 sangat sulit memahami pelajaran bahasa inggris dikarenakan mereka belum tau kosa kata dalam bahasa inggris, serta sulit untuk mengucapkan kosa kata dalam bahasa inggris. Dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa inggris sedikit demi sedikit siswa akan cepat mengerti di karena kan di dalam aplikasi tersebut dapat menampilkan pelajaran melalui suara dan gambar. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, serta menarik minat pelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pebelajar dan merangsang pebelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pebelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pebelajarnya.

## 2. Metode Penelitian

### a. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah pada siswa SD ISLAM PLUS DAARUTH THULLAB 03 SITIUNG, untuk melakukan pengamatan secara langsung dengan maksud agar dapat di ketahui secara jelas permasalahan yang berkaitan dengan sistem yang akan di rancang.

### b. Analisis Masalah

Pada tahapan ini akan dijelaskan gambaran proses dalam perancangan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dan berbagai kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan proses tersebut.

### c. Mempelajari Literatur

Literatur ini diartikan sebagai sumber ataupun acuan yang digunakan dalam berbagai macam aktivitas di dunia pelajaran ataupun aktivitas lainnya untuk mendapatkan pendidikan yang baik.

### d. Pengumpulan Data

Tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan metode wawancara (*interview*) Studi pustaka dan pengamatan (observasi) langsung di sekolah SD Islam Plus Daaruth Thullab 03 Sitiung.

1. Pengamatan (Observasi)

Penelitian diawali dengan meninjau keadaan sekolah serta mengamati siswa dalam melakukan presensi. Peneliti juga mengamati Guru dalam mengajar Bahasa Inggris. Dengan observasi ini peneliti juga dapat mengetahui kondisi yang terjadi pada sekolah SD ISLAM PLUS DAARUTH THULLAB 03 SITIUNG.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti melakukan tanya jawab dengan Guru secara langsung pada Sekolah SD ISLAM PLUS DAARUTH THULLAB 03 SITIUNG. Metode ini dilakukan untuk memperoleh data yang lebih detail dan untuk memperkuat data sebelumnya saat melakukan pengamatan secara langsung.

3. Studi Pustaka

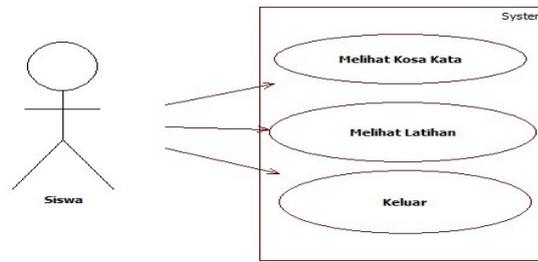
Merupakan cara penulis mengumpulkan data dan informasi mengenai sistem cara belajar siswa melalui buku-buku dan jurnal yang sesuai dan mendukung tentang permasalahan yang penulis teliti.

### e. Pemodelan Aplikasi

Peneliti menggunakan pendekatan sistem berorientasi *objek* yakni dengan membuat usecase diagram, scenario diagram dan activity diagram, sequence diagram.

#### a. Use Case Diagram

Berikut ini adalah usecase diagram aplikasi yang dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1 Use Case aplikasi pembelajaran bahasa inggris

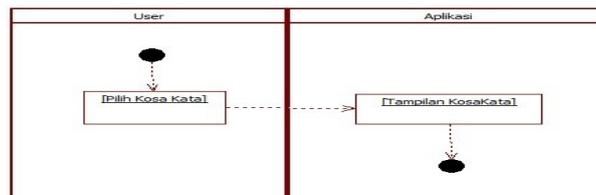
**b. Scenarion Diagram**

Untuk melihat sekenario apa yang di lakukan oleh tiap actor dapat digambarkan ke dalam table sakenario ini akan mempermudah peneliti dalam melakukan implementasi terhadap perancangan aplikasi.

**c. Activity Diagram**

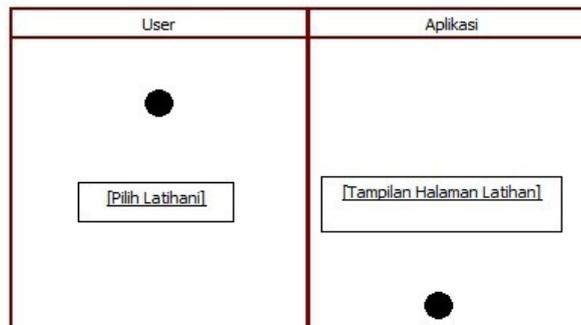
Diagram aktivitas memudahkan kita dalam memahami langkah-langkah aliran kerja, diagram ini memodelkan langkah kerja (work flow) dari use case.

1. Activity diagram halaman Kosakata



Gambar 2 Activity diagram halaman Kosakata

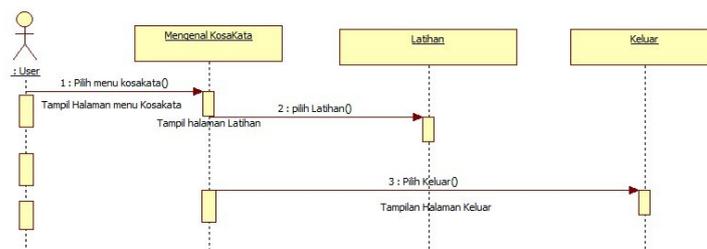
2. Activity diagram Latihan



Gambar 3 Activity diagram halaman latihan

**d. Sequence Diagram**

Diagram ini menggambarkan tentang fungsionalitas dari masing-masing Activity Diagram dan interaksi yang terjadi antar objek dalam sistem, fungsionalitas pada project ini yang akan digambarkan dengan Sequence diagram adalah sebagai berikut



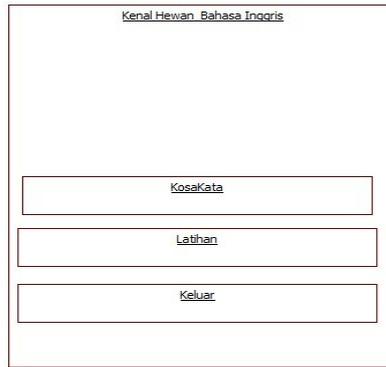
Gambar 4. Sequence diagram aplikasi pembelajaran bahasa inggris

**e. Story Board**

StoryBoard adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layer demi layer

serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar dan teks.

a. Menu Utama



Gambar 5 StoryBoard Tampilan Menu Utama

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Tampilan Menu Utama

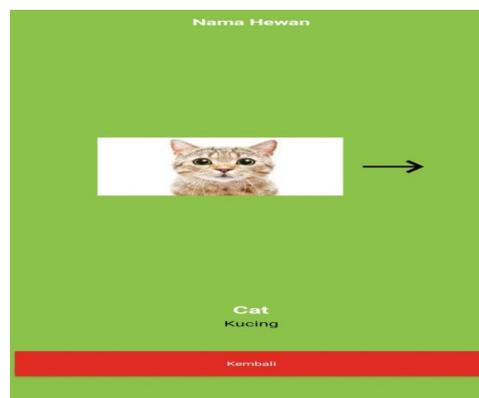
Menu utama adalah tampilan paling awal muncul ketika aplikasi media interaktif pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris yang dijalankan oleh user, yang mana pada menu utama ini ada ikon menu yang bisa dipilih untuk dioperasikan. Menu yang ada pada menu utama yaitu KosaKata, Latihan dan Keluar.



Gambar 6. Tampilan Menu Utama

#### 2. Tampilan KosaKata

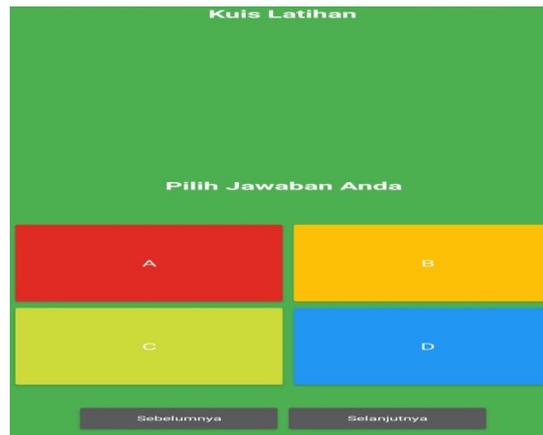
Pada tampilan kosakata akan ditampilkan beberapa materi kosa kata hewan yang mudah untuk dibaca oleh anak usia 6-7 tahun, dan juga mudah untuk dimengerti karna ada gambar nya.



Gambar 7. Tampilan Menu KosaKata

### 3. Tampilan Latihan

Pada menu latihan akan menampilkan soal ganda.



Gambar 8. Tampilan Menu Latihan

### 4. Tombol Keluar

Pada menu utama terdapat tombol keluar, yang apabila user ingin keluar dari aplikasi, maka user tinggal menekan tombol keluar.



Gambar 9 Tampilan Menu Keluar

## 4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa, aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa inggris (studi kasus sd islam plus daaruth thullab 03 sitiung), memudahkan siswa dalam belajar , menambah wawasan siswa dalam belajar kosa kata bahasa inggris. Aplikasi ini dapat menjalankan fungsinya dengan baik berdasarkan hasil pengujian black box menunjukkan fungsi dalam aplikasi semua berjalan baik pada fungsi tombol dan fungsi lainnya yang telah disesuaikan pada perancangan kodular, dan aplikasi semua berjalan dengan semestinya dan setiap validasi yang terdapat pada aplikasi semua menunjukkan sesuai perancangan aplikasi.

## Daftar Pustaka

- [1] Adinugraha, F. (2018). Media Berbasis Pembelajaran Biologis Berbasis Ecopreneurship.
- [2] Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 7(3), 219-233.
- [3] <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2233>
- [4] Afitri, N., & Budayawan, K. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Komputer Berbasis Mobile. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(3), 211-219
- [5] Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android (<http://repository.uin-alauddin.ac.id/2554/1/Rachmat%20pratama%20achmad.pdf> di akses 7 april 2021)
- [6] Eka, B., Indah, P., & Wardati, U. (2018). Implementasi Multimedia Untuk Konten Karaoke “ Jaga Selalu Hatimu “ Pada Purnama Guest House. *10(3)*,1-5.
- [7] Ika Parma Dewi, Lativa Mursyida, Agriadne Dwinggo Samala, (2021), Dasar-Dasar Android Studio

- Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana
- [8] ISA Mukti dkk, (2018), Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6-9 Tahun Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informatika*, vol. 7 (1), 1-6.
- [9] (<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/10772> di akses 13 maret 2021)
- [10] Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa.
- [11] DOUBLECLICK: *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2),
- [12] 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- [13] Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali
- [14] Cerita Siswa Kelas IV Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1150-1159
- [15] Muhammad Alda, S.Kom, M.S.I , 2020, Aplikasi CRUD Berbasis Android Dengan Kodular dan Database Airtable
- [16] Pambudi Arya Wahyu. 2020. Membuat Aplikasi Pembelajaran dengan App Inventor. (<https://kubahas.com/2020/08/20/membuat-aplikasi-pembelajaran-dengan-app-inventor> di akses 13 maret 2021)
- [17] Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMK Pengasih (<https://eprint.uny.ac.id/21320/1/Singgih%20Yuntoto-%20105012444021.pdf> di akses 7 april 2001 )
- [18] Rudi Setiawan, 2020, Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle
- [19] Simalango, dkk, (2018). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 6(2), 44-50
- [20] Urfan dkk, (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Bahasa Minangkabau Pada Smartphone Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 4(1).
- [21] Wihidayat dkk, (2017) Membuat Aplikasi dengan situs web yaitu Kodular.