

## Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris pada Kelas VII Berbasis Android

Eka Savitry\*<sup>1</sup>, Gellysa Urva<sup>2</sup>, Mustahzzihim Suhaidi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai

\*e-mail: [ekasavitry@gmail.com](mailto:ekasavitry@gmail.com)<sup>1</sup>, [gellysa.urva@gmail.com](mailto:gellysa.urva@gmail.com)<sup>2</sup>, [muja1708@gmail.com](mailto:muja1708@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstract

*Technological progress has developed very rapidly and rapidly, one of which is the field of education. A teaching staff in the field of education must make efforts to carry out their duties and responsibilities as a teacher in order to improve the quality of education. One of them uses learning media. Learning Media is a tool used to demonstrate certain facts, concepts, principles or procedures so that they appear more real or concrete. Learning media can foster students' positive attitudes towards the material and learning process. The learning process becomes more interesting if the right media is used so that students are motivated to love the science they are studying. Because learning information is currently still presented in book form, sometimes it makes children feel less interested, because the learning media displayed is only text and images that cannot be visualized so it looks boring. Therefore, we need a technology-based learning media that is relevant to students' needs that is easy to access and can support the learning process.*

**Keywords:** Technology, Learning Media, Android.

### Abstrak

Kemajuan teknologi sudah berkembang sangat pesat dan cepat, salah satunya adalah bidang pendidikan. Seorang tenaga pengajar dibidang pendidikan harus berupaya dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru guna meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit. Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Dikarenakan informasi pembelajaran saat ini masih disajikan dalam bentuk buku terkadang membuat anak - anak merasa kurang tertarik, karena media pembelajaran yang di tampilkan hanya berupa teks dan gambar yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya membosankan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa yang mudah diakses dan dapat mendukung proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Teknologi, Media Pembelajaran, Android.

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sudah berkembang sangat pesat dan cepat, salah satunya adalah bidang pendidikan. Seorang tenaga pengajar dibidang pendidikan harus berupaya dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru guna meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit (Firmadani, 2020). Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga

siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya (Wangge, 2020). Dikarenakan informasi pembelajaran saat ini masih disajikan dalam bentuk buku

Terkadang membuat anak - anak merasa kurang tertarik, karena media pembelajaran yang di tampilkan hanya berupa teks dan gambar yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya membosankan. Hal ini juga terjadi di kalangan siswa-siswi SMP Negeri 01 Dumai, pembelajaran bahasa Inggris masih menggunakan media buku cetak dengan guru sebagai perantara penyampaian materi secara manual. Peserta didik masih terlihat tidak antusias dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa yang mudah diakses dan dapat mendukung proses pembelajaran. Penggunaan android dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Saat ini sekolah belum mengizinkan para siswa-siswi untuk membawa handphone di sekolah. Namun, guru akan menjelaskan cara memakai aplikasi tersebut dan siswa akan mendownload diluar jam sekolah. Dengan begitu siswa bisa mengulang pelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Aini et al., 2022) menghasilkan aplikasi belajar daring bahasa Inggris menggunakan teknologi voice recognition berbasis android. Dan berdasarkan jurnal penelitian (Waziana et al., 2018) Membangun aplikasi multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran bahasa Inggris.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar (Ibrahim et al., 2023) serta Media pembelajaran menurut terminologi-nya kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata wasaaila artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Danny et al., 2022). Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang kedudukannya menempati peranan yang sangat penting di era global saat ini. Berdasarkan laporan Ethnologue: Language of the world tahun 2021 bahwa 1,348 milyar orang menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi, baik sebagai bahasa pertama maupun bahasa kedua (Eberhard et al., 2021) sehingga bisa dikatakan bahwa bahasa Inggris adalah bahasa yang paling banyak digunakan di dunia (Nurfitriani et al., 2021). Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan karena ia dapat dengan mudah ditemukan dan fleksibel untuk dioperasikan. Android adalah sistem perangkat mobile phone yang berbasis linux yang mencakup sistem operasi dan sistem aplikasi (Wibowo, 2020).

## 2. METODE

### Pengumpulan Data

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah data-data yang terkait dengan tugas akhir yang akan dilaksanakan ialah:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi serta mempelajari buku-buku dan literatur (situs internet) lainnya yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber seputar masalah yang dituju. Wawancara terdiri dari dua pihak yaitu pewawancara dan yang diwawancarai.

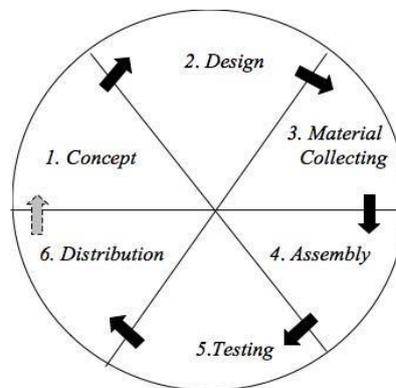
3. Metode Observasi

Observasi adalah cara untuk mengumpulkan dengan proses pengamatan yang dilakukan secara langsung. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui proses belajar mengajar yang terjadi di SMP Negeri 01 Dumai terutama pada mata pelajaran bahasa inggris.

### Metode Pengembangan dan Pengujian Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) adalah sebuah metode yang digunakan dalam merancang atau mengembangkan sebuah aplikasi dengan menghasilkan media berupa suara, gambar, video, animasi dan lainnya. Pada proses pembuatan aplikasi dengan metode MDLC memiliki tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu *concept, design, obtaining, content material, assembly, testing, dan distribution*. Metode ini biasanya digunakan untuk aplikasi yang berbasis multimedia. (Mustika, 2021).



Gambar 1. Ilustrasi model *multimedia development life cycle*

Adapun tahapan pada metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

1. *Concept*

Pada tahap ini dilakukan penentuan perkiraan kebutuhan yang diperoleh dari hasil observasi dalam penelitian dan analisis teknologi multimedia.

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan visual tampilan antarmuka, storyboard, dan struktur navigasi. Desain multimedia memerlukan pemetaan struktur navigasi yang menggambarkan hubungan antara konten tertentu dan membantu mengatur konten dengan pesan.

3. *Material collecting*

Pada tahap ini, pengumpulan materi seperti gambar, animasi, audio, dan video dilakukan. Bahan yang diperlukan dapat diperoleh dari perpustakaan atau pembuatan yang dilakukan pada aplikasi.

4. *Assembly*

Tahap assembly adalah tahap dimana semua objek media dibuat berdasarkan storyboard dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain. Pada langkah ini, ilustrasi, audio dan video dibuat serta deprogram

5. *Testing*

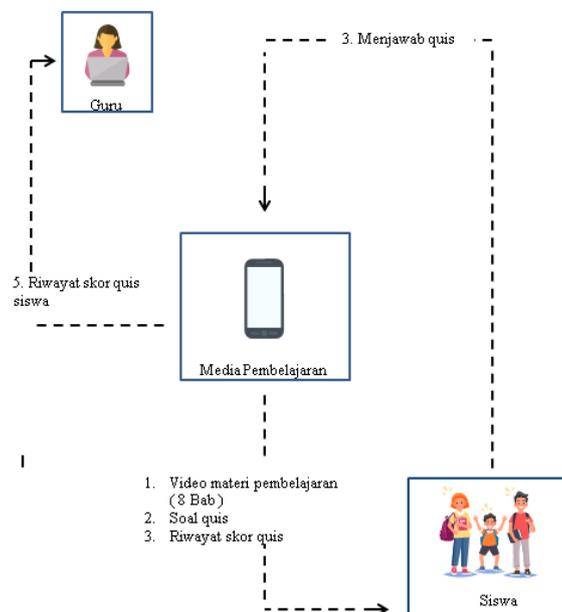
Tahap pengujian dilakukan setelah tahap produksi selesai. Pertama uji modul dilakukan untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

6. *Distribution*

Setelah pengujian mungkin perlu dilakukan beberapa kali, pada titik ini file utama, instruksi aplikasi, dan sistem dokumentasi akan dibuat.

**Simulasi Sistem**

Adapun gambar tahapan simulasi sistem dapat dilihat pada Gambar 2.

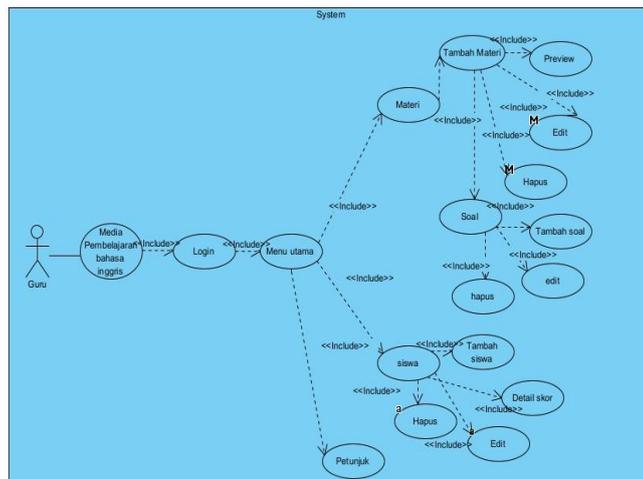


Gambar 2. Gambaran menu pada *game infinity investigation*

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

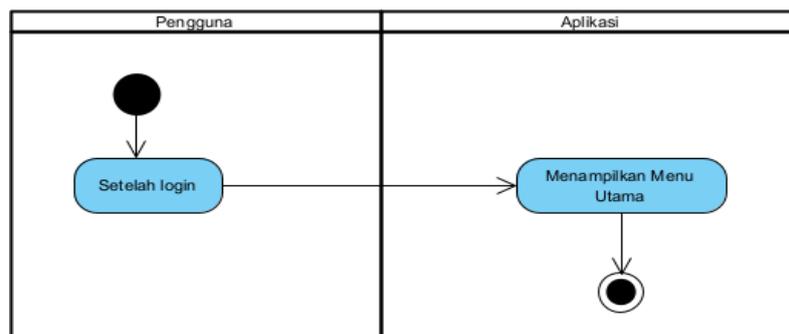
**Rancangan Sistem**

*Use case diagram* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antara actor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Sasaran pemodelan *use case* diantaranya mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan sistem yang akan dibangun. Hasil deskripsi dari urutan aksi yang dilakukan oleh aplikasi untuk melihat analisis yang digunakan *use case diagram* mempunyai beberapa menu yang tersedia di menu utama yaitu menu intro dan subtema.



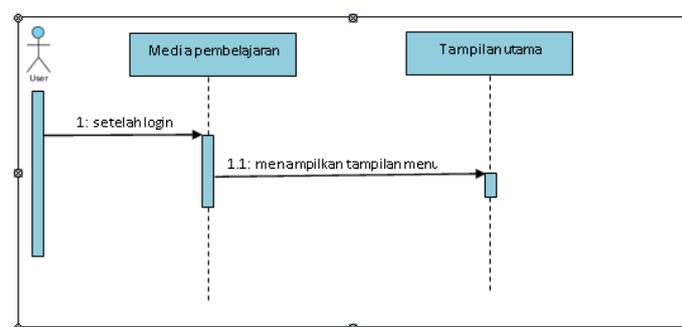
Gambar 3. Use case diagram aplikasi

*Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing - masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana aktivitas itu berakhir. Berikut gambar *activity diagram* pada aplikasi.



Gambar 4. Activity diagram menu utama

*Sequence diagram* menggambarkan hubungan antar objek di dalam sistem aplikasi seperti pengguna, *display* dan sebagainya.



Gambar 5. Sequence diagram menu utama

### Aplikasi

Pada halaman Menu Utama terdapat tombol login yang dapat digunakan oleh pengguna untuk bisa melanjutkan ke pemilihan login, dimana menu-menu tersebut yaitu materi dan tentang. tampilan untuk halaman Menu Utama dapat dilihat pada Gambar 6.

1. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan menu utama

2. Saat Siswa memilih menu Materi maka akan muncul pilihan bab materi pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan menu materi

3. Tampilan selanjutnya ketika user mengklik menu Chapter 1 dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan menu chapter 1

4. Saat User memilih menu Petunjuk maka akan muncul tampilan pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan menu petunjuk

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, Media pembelajaran ini dibuat sederhana dan semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat siswa -siswi dalam mempelajari bahasa Inggris serta media pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII berbasis android ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Andreswari, D., & Farady, F. (2022). Aplikasi Belajar Daring Bahasa Inggris Kelas VII Smp Menggunakan Teknologi Voice Recognition Berbasis Android (Studi Kasus: SMP Negeri 17 Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 10(1), 81–95.
- Danny, G., Yuliati, T., & Pratiwi, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jutekinf (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)*, 10(1), 1–5. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v10i1.352>

- Eberhard, D. M., Simons, G. F., & Fennig, C. D. (2021). *Ethnologue: Languages of Africa and Europe*. SIL International, Global Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=By58zgEACAAJ>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Mustika, N. K. P. W. (2021). Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android. *Jurnal Elektro Luceat*, 7(2), 1:7.
- Nurfitriani, M., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tematik Terpadu Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1110–1117.
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38.
- Waziana, W., Anggraeni, L., & Sari, N. L. (2018). Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7, 22–27.
- Wibowo, A. P. E. (2020). Penerapan Aplikasi Simpler dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android bagi Taruna Politeknik Perkeretaapian Indonesia. *Jurnal Aghinya Stiesnu Bengkulu*, 3(1), 99–109.