

## **Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android**

**Raju Gobal<sup>1</sup>, Suhendra<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Grafis dan Teknik Grafika

Politeknik Negeri Media Kreatif

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia

[gobalrazu@gmail.com](mailto:gobalrazu@gmail.com), [suhendra030514@gmail.com](mailto:suhendra030514@gmail.com)

### **Abstract**

The importance of mastering English for Creative Media State Polytechnic students, especially the Graphic Design study program, has an impact on the number of reference materials that students can read. This is because there are still many reading books for Graphic Design study program students written in English. However, the lack of Creative Media State Polytechnic students, especially the Graphic Design study program, who are able to master English language competence is caused by unattractive learning methods. For this reason, an interactive learning method is needed in learning English. Currently, the use of Android is no stranger to students. By developing an Android-based interactive English learning application, it is hoped that the application will be accessed by all Android users, especially the Graphic Design Study Program for Creative Media State Polytechnic Students.

**Kata kunci:** *Interactive learning application, Android-based learning*

### **Abstrak**

Pentingnya penguasaan bahasa inggris bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif terutama program studi Desain Grafis berdampak pada banyaknya bahan referensi yang dapat dibaca oleh mahasiswa. Hal ini dikarenakan masih banyak buku bacaan yang bagi mahasiswa program studi Desain Grafis yang ditulis dalam bahasa inggris. Namun, minimnya mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif khususnya program studi Desain Grafis yang mampu menguasai kompetensi berbahasa inggris diakibatkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Untuk itu diperlukan metode pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa inggris. Sekarang ini, penggunaan Android sudah familiar bagi mahasiswa. Dengan mengembangkan Aplikasi pembelajaran Bahasa inggris interaktif berbasis Android diharapkan aplikasi diakses oleh seluruh pengguna Android terutama Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif program studi Desain Grafis.

**Kata kunci:** *Aplikasi pembelajaran interaktif, Pembelajaran berbasis Android*

## **1. PENDAHULUAN**

Bahasa inggris merupakan bahasa yang digunakan masyarakat dunia secara internasional. Begitu pentingnya bahasa inggris bagi masyarakat dunia menyebabkan setiap orang wajib menguasai kompetensi komunikasi menggunakan Bahasa inggris jika ingin melakukan komunikasi antar negara yang berbeda. Negara Indonesia telah menetapkan Bahasa inggris menjadi mata pelajaran wajib dikuasai oleh setiap siswa. Hal ini terbukti dengan masuknya Bahasa inggris dalam dalam Ujian Akhir Nasional (UAN). Bahkan untuk mendapatkan beasiswa, Bahasa inggris menjadi point penting yang wajib untuk dikuasai.

Begitu juga referensi bacaan bagi para mahasiswa, banyak yang masih ditulis dalam Bahasa Inggris. Namun masih banyak mahasiswa di Indonesia kurang dalam menguasai bahasa Inggris. Hal ini pun terjadi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Banyak mahasiswa di Politeknik Negeri Media Kreatif yang belum menguasai kompetensi berbahasa Inggris terutama mahasiswa program studi Desain Grafis. Hal ini menjadi kendala bagi mahasiswa Desain Grafis karena referensi bacaan berbahasa Indonesia masih sangat sedikit menyebabkan pengetahuan mahasiswa menjadi terbatas. Minimnya kompetensi mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Inggris mungkin dikarenakan metode yang digunakan kurang menarik, sehingga mahasiswa kurang bersemangat dalam mempelajari Bahasa Inggris. Metode pembelajaran interaktif merupakan metode yang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Terlebih, jika penggunaan metode interaktif diimplementasikan dalam suatu aplikasi pembelajaran maka akan menghasilkan suasana belajar yang menarik. Sehingga perlunya suatu aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif.

Aplikasi Pembelajaran Interaktif merupakan aplikasi yang dibangun untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa dalam belajar. Banyak aplikasi pembelajaran Interaktif yang dirancang berbasis Android. Dengan menggunakan android memungkinkan setiap pengguna android dapat menginstall dan menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut.

Dari uraian permasalahan yang dijelaskan, penulis tertarik untuk mengangkat topik pembelajaran bahasa Inggris interaktif dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android”**

## **2. Landasan Teori Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia bisa mengembangkan potensi-potensi yang dibawa sejak lahir. Tanpa belajar manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhannya tersebut. Kebutuhan belajar dan pembelajaran dapat terjadi dimana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kebutuhan manusia akan belajar tidak akan pernah berhenti selama manusia ada di muka bumi ini. Hal itu disebabkan karena dunia dan isinya termasuk manusia selalu berubah.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Pribadi, 2009:21).

Definisi pembelajaran menurut Sadiman, dkk., (1986:2) “Belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti.” Belajar dapat terjadi di rumah, di sekolah, di tempat kerja, di tempat ibadah, dan di masyarakat, serta berlangsung dengan cara apa saja, dari apa, bagaimana, dan siapa saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan perubahan sikap atau tingkah laku (afektif).

Menurut Pribadi (2009:10) menjelaskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Sedangkan pembelajaran menurut.” Sedangkan menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009:9) menjelaskan “pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.”

Pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008:85). Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk, 1986:7). Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Warsita, 2008:85) “Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Dari semua pendapat mengenai pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara pemateri (guru) dengan penerima materi (murid/siswa). Adapun beberapa rancangan proses kegiatan pembelajaran yang harus diterapkan adalah dengan melakukan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran serta metode pembelajaran.

### **Media Pembelajaran**

Media adalah komponen dari sumber belajar yang berisi materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hamdani, 2011). Menurut Sadiman dalam (Kustandi & Sutjipto, 2016) pembelajaran adalah usaha terencana yang dilakukan untuk memanipulasi sumber belajar agar terjadi aktivitas belajar oleh siswa. Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka diperlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Sudjana & Rivai, 2010).

Menurut Musfiquon (2012) media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang dapat digunakan sebagai perantara guru dengan siswa dalam memahami materi agar lebih efektif dan efisien. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Hamdani (2011) adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Dengan adanya media pembelajaran dimaksudkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat mempertinggi efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pratomo & Irawan, 2015).

### **Media Pembelajaran Interaktif**

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Media ini menjadikan siswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

### **Android**

Android merupakan system operasi yang didasarkan pada linux dengan versi yang dimodifikasi. Android awalnya dikembangkan oleh start up yang bernama sama yaitu Android inc pada tahun 2003. Pada tahun 2005, sebagai strategy untuk masuk ke dalam bisnis mobile, Google membeli perusahaan Android dan mengambil alih pekerjaan pengembangannya termasuk tim development.

Google ingin Sistem Operasi Android tersebut open source dan gratis sehingga sebagian besar kode Android dirilis dibawah lisensi Apache versi 2.0 dan sisanya, untuk perubahan kernel linux dibawah GNU (*General Public Lisence*) versi 2. Itu berarti siapa pun yang ingin menggunakan Android dapat menggunakannya dengan mendownload secara lengkap source code Android. Selain itu, produsen hardware mobile dapat menambahkan ekstensi miliknya sendiri ke Android dan mengubahnya untuk membedakan produk mereka.

Android menyertakan Software Developmen Kit (SDK) untuk membantu kita menuliskan kode di Android dan perakitan modul perangkat lunak untuk membuat aplikasi bagi pengguna Android. Android juga menyediakan pasar untuk mendistribusikan aplikasi. Secara keseluruhan, Android menyatakan ekosistem untuk aplikasi mobile.

### **Database**

*Database* terdiri dari dua kata yaitu *Basis* dan *Data*. Basis diartikan sebagai markas atau gudang tempat berkumpul atau bersarang, sedangkan *Data* adalah referensi fakta dari dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep dan sebagainya yang direkam didalam bentuk angka, huruf, simbol, bunyi atau kombinasinya.

DBMS (*Database Management System*) adalah suatu sistem atau *software* yang dirancang khusus untuk mengelola suatu *database* dan menjalankan operasi terhadap data yang diminta oleh banyak pengguna. DBMS memungkinkan pencarian informasi dapat dilakukan dengan mudah karena semua informasi telah terintegrasi. Berbeda dengan pencarian informasi di atas aplikasi *spreadsheet* dimana kita harus tahu nama file, nama *sheet* kemudian di kolom dan baris keberapa, baru kita bisa temukan informasi tersebut. Sistem pengelolaan *database* dengan DBMS mencakup aplikasi yang digunakan untuk membuat organisasi logika dari *database* dan bagaimana cara mengaksesnya. *Desainer software* biasanya membagi *database* dalam tabel – tabel sesuai kebutuhan. Tiap *table* menggambarkan hubungan antara *variabel* yang disebut *relational database*.

Tujuan utama penggunaan DBMS dalam jaringan komputer adalah untuk menghindari kekacauan dalam hal pengolahan data yang jumlahnya besar, selain itu agar *basis data* dapat digunakan secara bersama, proses akses *data* lebih mudah dan cepat, menghemat ruang penyimpanan *data*, membantu menjaga keamanan *data* mencegah dan menghilangkan duplikasi dan inskonsistentsi *data*, menangani *data* dalam jumlah yang besar. DBMS merupakan perantara bagi pengguna dan *database* dan agar dapat berinteraksi dengan DBMS maka pengguna harus memakai bahasa *database* yang sudah ditentukan.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Rancangan *user interface* telah dirancang selanjutnya adalah melakukan implementasi terhadap rancangan *user interface* tersebut. Berikut merupakan implementasi dari Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android

1. Halaman Utama

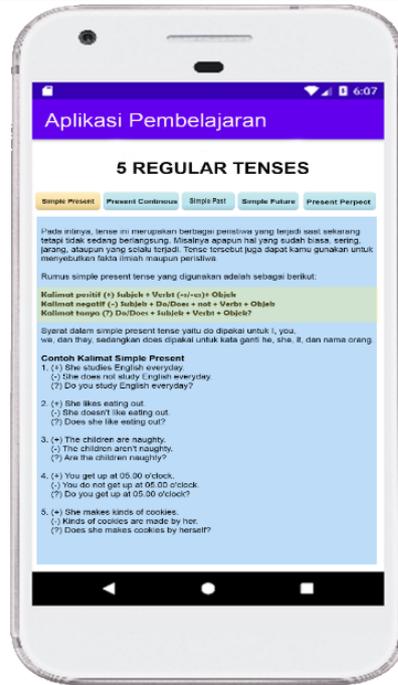
Halaman utama merupakan halaman yang menampilkan menu aplikasi yang dapat digunakan oleh user. Adapun beberapa menu yang ditampilkan pada menu utama adalah 5 tenses, listening, articles, exercise dan about.



**Gambar 1. Halaman Utama**

2. Halaman 5 Tenses

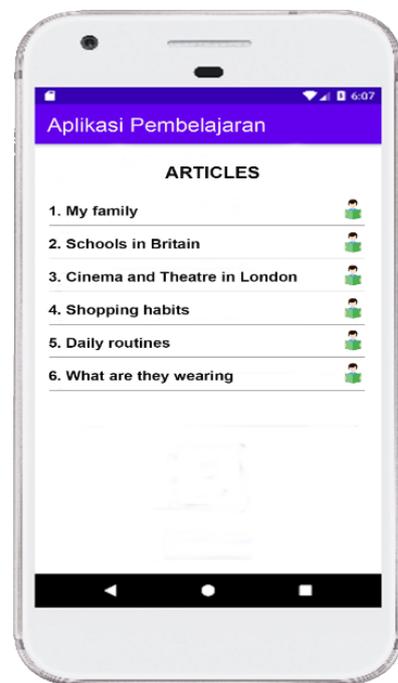
Halaman 5 tenses adalah halaman yang menampilkan materi terkait 5 tenses yang digunakan dalam penulisan atau pengucapan Bahasa Inggris sebagaimana yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman 5 Tenses

3. Halaman Menu Artikel

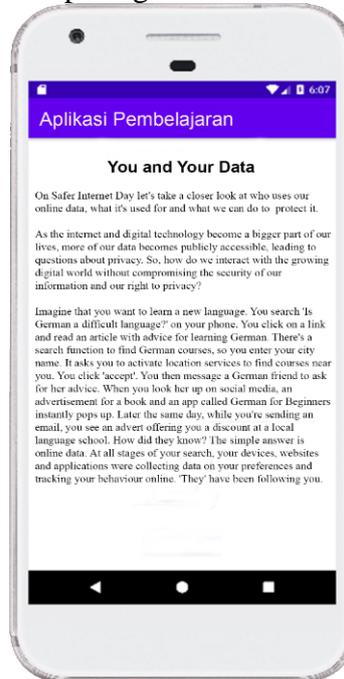
Halaman menu menu artikel adalah halaman yang menampilkan judul – judul artikel yang tersedia dalam aplikasi Pembelajaran. Pada gambar 3 dibawah ditampilkan 6 judul artikel yang dapat dibaca pengguna aplikasi Pembelajaran



Gambar 3. Halaman Menu Artikel

4. Halaman Detail Artikel

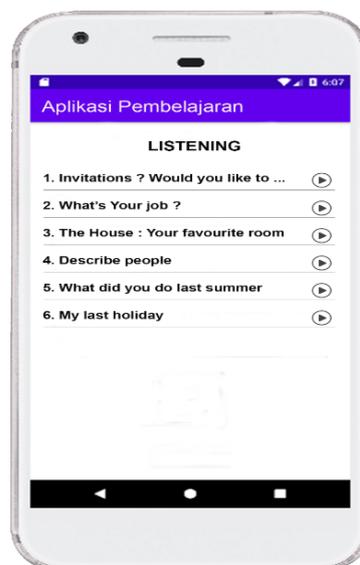
Halaman detail artikel adalah halaman yang menampilkan isi artikel secara menyeluruh setelah pengguna aplikasi Pembelajaran memilih salah satu judul artikel pada halaman menu artikel seperti yang terlihat pada gambar 4. dibawah



**Gambar 4. Halaman Detail Artikel**

### 5. Halaman Listening

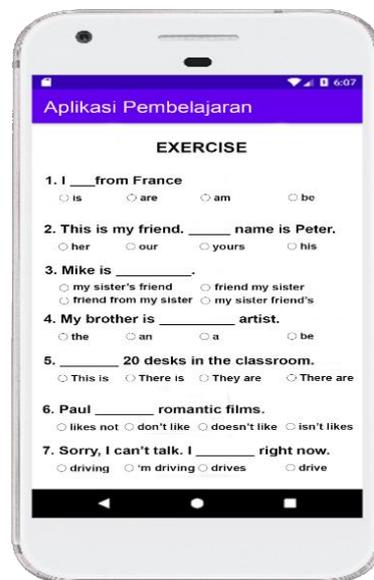
Halaman Listening adalah halaman yang digunakan pengguna aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris secara interaktif untuk belajar mendengar pengucapan Bahasa Inggris. Pada halaman ini pengguna dapat mendengar percakapan sesuai judul yang dipilihnya seperti yang terlihat pada gambar 5.



**Gambar 5. Halaman Listening**

### 6. Halaman Exercise

Halaman Exerice adalah halaman yang digunakan oleh pengguna aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris secara interaktif untuk melakukan latihan kosa kata Bahasa Inggris dengan memilih kata yang benar dan dicocokkan dengan kalimat



**Gambar 6. Halaman Exercise**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir., 2013, From Zero to A Pro – Pemrograman aplikasi android, Yogyakarta : Andi.
- Agus Wahadyo., dan Sudarma S., 2012, Tip Trik Android Untuk Pengguna Tablet & Handphone, Jakarta : Mediakita.
- Alfa Satyaputra., dan Eva Maulina Aritonang, (2014), Beginning Android Programming with ADT Bundle, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Fauzan, 2020, "Sistem Informasi Manajemen: Sebuah Pengantar", BILDUNG, Yogyakarta
- Fauzan, 2020, "Sistem Informasi Manajemen: Sebuah Pengantar", BILDUNG, Yogyakarta
- Hall, James. A (Dewi Fitriasaki dan Deny Arnos Kwary, Penerjemah). 2009. Sistem Informasi Akuntansi. Edisi 4. Jakarta: Salemba Empat.
- Hall, James. A (Dewi Fitriasaki dan Deny Arnos Kwary, Penerjemah). 2009. Sistem Informasi Akuntansi. Edisi 4. Jakarta: Salemba Empat.
- Laksono, Galih, 2019, "Android Programming Using Android Studio": Ebiz Press: Surabaya
- Laksono, Galih, 2019, "Android Programming Using Android Studio": Ebiz Press: Surabaya
- M. Hilmi Masruri dkk., 2015, Buku Pintar Android, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Mcleod, Raymod.2010. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mcleod, Raymod.2010. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Prabo Pudjo Widodo., dan Herlawati., 2011. Menggunakan UML. Bandung : Informatika Bandung.
- Soetam Rizky., 2011, Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak, Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Whitten, J.L., & Bentley. L. D. (2010). Systems Analysis & Design for the Global Enterprise (7th ed.). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Whitten, J.L., & Bentley. L. D. (2010). Systems Analysis & Design for the Global Enterprise (7th ed.). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

- Wiro Sasmito, Ginanjar, 2017, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal", Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT), Vol. 2, No. 1
- Wiro Sasmito, Ginanjar, 2017, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal", Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT), Vol. 2, No. 1