

# Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android

Prily Fitria Aziz<sup>1</sup>, Andrian<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Politeknik Negeri Media Kreatif; [prilyfa@gmail.com](mailto:prilyfa@gmail.com)

<sup>2</sup> Politeknik Negeri Media Kreatif; [wonderguy3011@gmail.com](mailto:wonderguy3011@gmail.com)

---

## ARTICLE INFO

### Keywords:

Aplikasi pembelajaran interaktif;  
Pembelajaran berbasis Android;

---

### Article history:

Received 2024-04-14

Revised 2024-04-12

Accepted 2024-05-17

---

## ABSTRACT

Pentingnya penguasaan bahasa inggris bagi mahasiswa berdampak pada banyaknya bahan referensi yang dapat dibaca oleh mahasiswa. Hal ini dikarenakan masih banyak buku bacaan yang bagi mahasiswa yang ditulis dalam bahasa inggris. Namun, minimnya mahasiswa 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.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



---

## Corresponding Author:

Prily Fitria Aziz

Politeknik Negeri Media Kreatif; [prilyfa@gmail.com](mailto:prilyfa@gmail.com)

---

## 1. INTRODUCTION

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

Banyak mahasiswa yang belum menguasai kompetensi berbahasa Inggris. Hal ini menjadi kendala bagi mahasiswa 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 siswa dalam belajar. Banyak aplikasi pembelajaran Interaktif yang dirancang berbasis Android. Dengan menggunakan android memungkinkan setiap pengguna android dapat menginstall dan menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut.

## 2. METHODS

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*. Tahapan pengembangan sistem *waterfall* akan menjadi landasan tahapan pengembangan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris interaktif Berbasis Android. *Waterfall* memiliki lima tahapan yang digambarkan sebagai berikut:

a. Analisa kebutuhan

Pada tahapan ini, peneliti mencari data dengan menggunakan metode pengumpulan data yang telah dijelaskan sebelumnya seperti wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. Diharapkan pada tahapan ini didapatkan informasi yang tepat.

b. Desain

Pada tahapan ini, peneliti akan mendesain *prototype user interface*, *data base* dan *data flow*. *Prototype user interface* akan di desain menggunakan aplikasi Pencil, sedangkan desain data base menggunakan *Entitas Relation Data (ERD)* dan *Data flow* akan di desain menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*. Tahapan desain ini akan mempermudah dalam mengembangkan sistem.

c. Pembuatan Kode Program (*Coding*)

Pada tahapan coding, peneliti akan menerjemahkan tahapan desain sebelum ke dalam bentuk Bahasa pemrograman. Adapun Bahasa pemrograman yang peneliti gunakan adalah Java dengan menggunakan Android Studio. Sedangkan untuk databasenya, peneliti menggunakan Mysql sebagai basis data.

d. Pengujian (*Testing*)

Setelah dilakukan tahapan coding, maka aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris interaktif berbasis Android perlu dilakukan pengujian. Pengujian akan dilakukan oleh mahasiswa.

Adapun tujuan dilakukan pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah logika dan alur system sudah sesuai dengan harapan peneliti atau belum.

e. Pemeliharaan (*maintenance*)

Setelah melakukan pengujian sistem akan ditemukan beberapa perbaikan sistem sehingga perlu dilakukan proses pemeliharaan sistem agar sistem berjalan dan diperbaharui menjadi lebih efisien.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Adapun Langkah-langkah dalam Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android adalah:

a. Perencanaan

Rencana, dalam proses pembuatan media ini dimulai dengan proses perencanaan. Pada tahap ini peneliti menyimpulkan untuk membuat suatu aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada matakuliah General English.

b. Disain

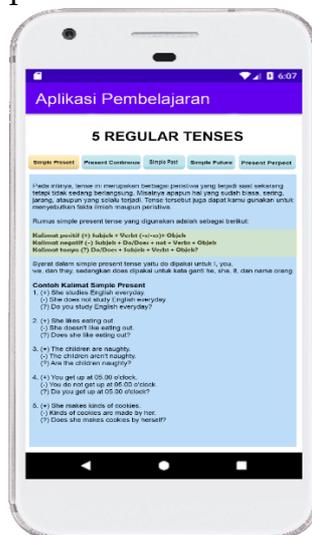
Desain, dari informasi dan data yang dikumpulkan pada tahap perencanaan, tahap berikutnya melakukan desain terhadap tampilan halaman depan dan halaman dalam media. Desain diperlukan untuk memberikan keindahan aplikasi. Hal ini dapat berupa kombinasi warna-warna unik, tata letak, jenis huruf yang digunakan agar aplikasi menarik dan tidak membosankan bagi pengguna. Berikut rancangan tampilan awal media Pembelajaran tersebut.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran

Gambar diatas merupakan desain tampilan awal dari media pembelajaran dimana pengguna harus mengklik button menu untuk menampilkan isi menu media Pembelajaran.

Setelah di klik button Menu maka tampilan media Pembelajaran akan beralih ke tampilan sesuai menu yang dipilih.



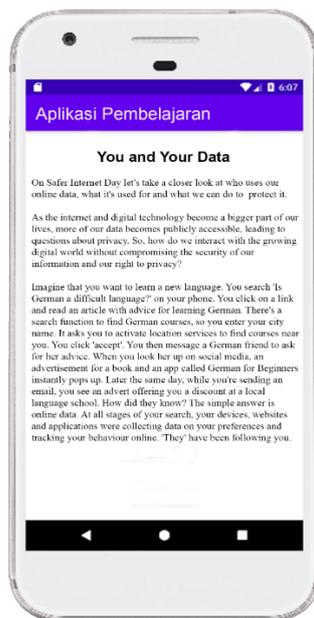
Gambar 2. Tampilan 5 Regular Tenses

Pada gambar 2 diatas ditampilkan 5 Regular Tenses sesuai tenses yang dipilih oleh pengguna media pembelajaran. Setiap tenses akan menampilkan pengertian, rumusan dan contoh tenses



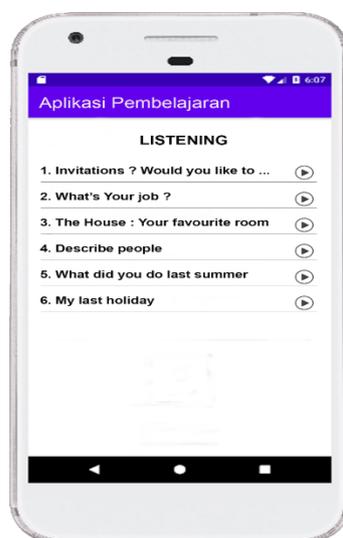
Gambar 3. Tampilan Daftar Artikel

Pada gambar 3 diatas ditampilkan daftar artikel yang dapat dibaca oleh pengguna media pembelajaran. Artikel – artikel ini dapat digunakan oleh pengguna untuk meningkatkan skill reading mahasiswa dan menambah vocabulary



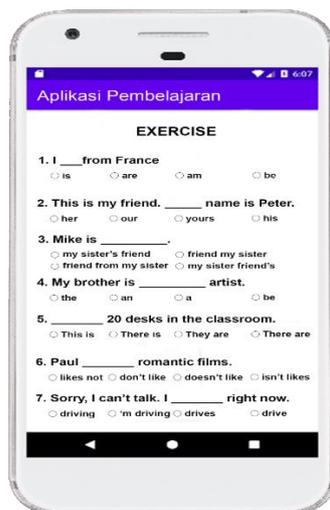
Gambar 4. Tampilan Artikel

Pada gambar 4 diatas menampilkan isian dari Artikel yang dipilih oleh pengguna media pembelajaran.



Gambar 5. Tampilan Daftar Listening

Pada gambar 5 diatas menampilkan daftar listening English. Pada tampilan ini pengguna dapat melihat daftar materi audio dan langsung dapat memutar audio dengan mengklik tombol play.



Gambar 6. Tampilan Exercise

Pada gambar 6 di atas menampilkan soal – soal exercise dalam bahasa inggris. Halaman ini berguna untuk meningkatkan skill pengguna dalam menjawab persoalan terkait tenses.

c. Tahap Integrasi dan Pengujian

Validasi Desain Desain

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android juga divalidasi oleh validator. Validator ahli dari penelitian ini yaitu validator materi dan dua dosen sebagai validator Media. Validator ini menilai setiap komponen yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan pedoman penilaian kelayakan media pembelajaran dari Wahono (2006). Hasil penilaian kelayakan media oleh validator dapat diamati pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media Aspek Materi

| No | Aspek Materi                                 | Skor |
|----|--|------|
|    | Apek Desain Pembelajaran                     |      |
| 1  | Kejelasan tujuan pembelajaran                | 4    |
| 2  | Relevansi tujuan pembelajaran                | 4    |
| 3  | Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran | 4    |
| 4  | Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran   | 4    |
| 5  | Interaktivitas                               | 4    |
| 6  | Pemberian Motivasi Belajar                   | 4    |
| 7  | Kontekstualitas dan Aktualitas               | 4    |
| 8  | Kedalaman Materi                             | 4    |
| 9  | Kemudahan untuk dipahami                     | 4    |
| 10 | Sistematis/runut/alur logika jelas           | 4    |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 11 | Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan Latihan | 4 |
| 12 | Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran            | 4 |

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media Aspek Media

| No                             | Aspek Media  | Skor Pakar 1 | Skor Pakar 2 |
|--------------------------------|--|--------------|--------------|
| <b>ASPEK PERANGKAT LUNAK</b>   |  |              |              |
| 1                              | Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran.  | 3            | 4            |
| 2                              | Maintenace (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).   | 4            | 3            |
| 3                              | Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya) dengan atau tanpa koneksi internet.                                | 4            | 4            |
| 4                              | Kompabilitas (media pembelajaran dapat di instalasi / dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)                   | 4            | 4            |
| 5                              | Reusable (sebagian/ seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain) | 4            | 4            |
| <b>ASPEK KOMUNIKASI VISUAL</b> |  |              |              |
| 6                              | Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)   | 4            | 4            |
| 7                              | Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan  | 4            | 4            |
| 8                              | Sederhana dan memikat  | 4            | 4            |
| 9                              | Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)   | 3            | 3            |
| 10                             | Visual (Layout design, typography, warna)  | 4            | 4            |
| 11                             | Media bergerak (Animasi)   | 4            | 3            |
| 12                             | Layout Interactive   | 3            | 4            |

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2 diatas maka perhitungan masing-masing kriteria adalah berdasarkan pedoman penilaian kelayakan media

Skor tertinggi = 5

Skor terendah = 1

Kelas yang dikehendaki ada 4 yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB) dan Tidak Baik (TB).

Rentang = data terbesar – data terkecil = 5 – 1 = 4 Panjang interval (p) = 0,5 Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat ditentukan rentangan skor dan kriteria nilai sebagai berikut. Rentangan Skor Kriteria

1.  $4,0 < \text{skor} \leq 5,0$  Sangat baik
2.  $3,0 < \text{skor} \leq 4,0$  Baik
3.  $2,0 < \text{skor} \leq 3,0$  Kurang baik
4.  $1,0 < \text{skor} \leq 2,0$  Tidak baik

Berdasarkan Tabel 5.1.dan Tabel 5.2, nampak bahwa pakar materi memberikan hasil dengan kriteria “sangat baik” dan pakar media memberikan hasil dengan kriteria “sangat baik” Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **4. CONCLUSION**

Adapun kesimpulan pada tugas akhir adalah

1. Aplikasi Pembelajaran ini sangat membantu mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Inggris dikarenakan dapat dibawa kemana saja
2. Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini sangat mudah digunakan dan dipahami sehingga dalam penggunaannya tidak menyulitkan pengguna.
3. Dampak yang ditimbulkan oleh aplikasi ini adalah meningkatnya kompetensi mahasiswa walaupun belum seluruhnya

#### **REFERENCES**

- 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.
- Laksono, Galih, 2019, "Android Programming Using Android Studio": Ebiz Press: Surabaya
- Mcleod, Raymod.2010. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: Salemba Empat.
- Whitten, J.L., & Bentley. L. D. (2010). Systems Analysis & Design for the Global Enterprise (7th ed.). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Wiro Sasmito,Ginanjari, 2017, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal", Jurnal Informatika:Jurnal Pengembangan IT (JPIT) , Vol. 2, No. 1