

Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web (Speaking & Vocabulary) Untuk Siswa Sekolah Dasar (Modul Siswa)

1st Saddam Zia Ahmad
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

saddamziaa@student.telkomuniversity.
ac.id

2nd Sari Dewi Budiwati
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

saridewi@telkomuniversity.ac.id

3rd Pikir Wisnu Wijayanto
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

pikirwisnu@telkomuniversity.ac.id

Abstrak—*ENGGRES merupakan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris (speaking dan vocabulary) tepatnya untuk siswa/i kelas 6 Sekolah Dasar (SD). Aplikasi ENGGRES ini di latar belakang oleh Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di Sekolah Dasar pada masa pandemi. Pembelajaran secara online adalah satu-satunya cara yang digunakan seluruh sekolah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tercapainya kesuksesan belajar mengajar dipengaruhi oleh proses komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Proses seperti ini sulit untuk diwujudkan karena terbatasnya ruang dan waktu. Dari permasalahan tersebut memunculkan ide bagi penulis untuk membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web di dalamnya terdapat fungsionalitas input pembelajaran berupa (speaking dan vocabulary), pengerjaan quiz. Tujuan pembuatan Aplikasi ini adalah memberikan pelajaran Bahasa Inggris menggunakan Aplikasi Berbasis Web secara online dan memfasilitasi para siswa/i dengan media pembelajaran interaktif, dengan cara mengenalkan kosakata kepada siswa/i disertai dengan gambar dan menampilkan pengucapan disertai dengan audio. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah PHP, menggunakan framework Codeigniter, serta basis data yang digunakan adalah MySQL. Aplikasi diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris.*

Kata kunci— *Bahasa Inggris, Pembelajaran, Siswa, Guru*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari sistem pendidikan Indonesia yang awalnya hanya diberikan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan tujuan memperbaiki kemampuan dan penguasaan Bahasa Inggris bagi peserta didik, akhirnya pemerintah mengenalkan pelajaran Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan yang lebih rendah yaitu pada jenjang pendidikan dasar[1]. Pelajaran Bahasa Inggris sejak anak di tingkat SD sangat diperlukan karena dengan mempelajari Bahasa Inggris siswa dapat lebih mudah mengikuti pada jenjang sekolah selanjutnya. Bahasa Inggris sebaiknya dipelajari sejak anak – anak, karena usia pada anak tingkat SD adalah saat – saat dimana anak tingkat SD mengalami perkembangan otak. Saat pandemi Covid-19 mulai menyebar di Indonesia, kegiatan

pembelajaran di sekolah mulai terhambat dan dilakukan secara *online*. Banyak keterbatasan yang muncul antara siswa dan guru ketika pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan secara *online*, diantaranya masih banyak sekolah yang mengirimkan materi dan latihan soal atau *quiz* via grup *whatsapp* tanpa penjelasan lengkap dari guru sehingga banyak siswa yang tidak paham atas apa yang disampaikan oleh guru. Menurut survei yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu, siswa SD sulit memahami materi berbicara (*speaking*) dan kosakata (*vocabulary*) karena kurangnya penjelasan materi yang disampaikan guru dan pengerjaan latihan soal atau *quiz* jika sudah selesai masih di kirim via grup *whatsapp*. Dari permasalahan tersebut, maka diusulkan untuk membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris (*Speaking & Vocabulary*) Berbasis Web. Dengan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris ini diharapkan dapat membantu siswa SD untuk memahami pelajaran Bahasa Inggris.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi pokok permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memfasilitasi siswa sekolah dasar dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris?
2. Bagaimana cara memfasilitasi siswa sekolah dasar dalam pengerjaan latihan soal atau *quiz*?

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris ini:

1. Membuat aplikasi untuk mempermudah dan memfasilitasi para siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris dengan menampilkan gambar, pengucapan beserta *audio*.
2. Membuat aplikasi untuk mempermudah dan memfasilitasi para siswa dalam pengerjaan latihan soal atau *quiz*.

D. Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *waterfall* yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang proses nya dilakukan secara sistematis dan

berurutan pada pengembangan perangkat lunak[2] terdiri dari *Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance*

II. KAJIAN TEORI

A. Kosakata (*Vocabulary*)

Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara, kata yang dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan, dan daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis[3].

B. Berbicara (*Speaking*)

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi – bunyi artikulasi atau kata – kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan dan perasaan[4].

III. METODE

Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa inggris kami menggunakan metode *waterfall* dengan tahapan – tahapan sebagai berikut:

A. *Requirement*

Pada tahap ini, penulis menganalisis berbagai macam buku-buku siswa siswi yang saat ini masih digunakan mengenai materi berbicara dan kosakata. Setelah itu penulis memulai dengan melakukan perencanaan bentuk dari aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan buku dan materi yang akan diambil.

B. *Design*

Pada tahap desain, penulis merancang dan membuat tampilan antarmuka (*interface*) sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang dibutuhkan.

C. *Implementation*

Berdasarkan desain aplikasi yang telah dibuat, kemudian dibuat kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Codeigniter 3*. Tahap ini merupakan pengembangan dari tahap desain.

D. *Verification*

Tahap pengujian dilakukan saat program aplikasi selesai dibuat, pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang sudah dirancang atau belum. Pengujian dilakukan menggunakan UAT (*User Acceptance Test*) dengan metode *blackbox testing*.

E. *Maintenance*

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan evaluasi, evaluasi termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya, perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. Namun, pada tahap ini tidak akan dilakukan.

Adapun waktu pengerjaannya seperti tabel dibawah ini:

Table 1

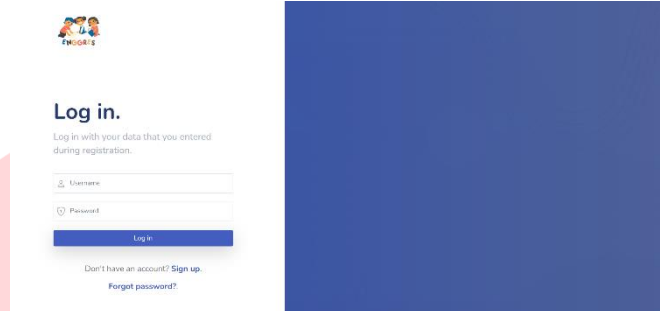
Tahapan	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022	Feb 2022	Mar 2022	Apr 2022
Analisis Kebutuhan						
Desain Sistem						

Penulisan Kode Program						
Pengujian Program						
Dokumentasi dan penyusunan proyek akhir						

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan tampilan dari aplikasi yang kami bangun:

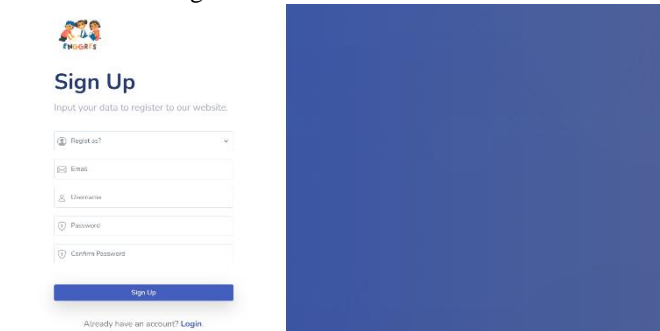
A. Halaman *Login*



Gambar 1

Pada halaman ini (Gambar 1) siswa melakukan login dengan akun siswa.

B. Halaman Registrasi



Gambar 2

Pada halaman ini (Gambar 2) siswa melakukan registrasi untuk membuat akun siswa.

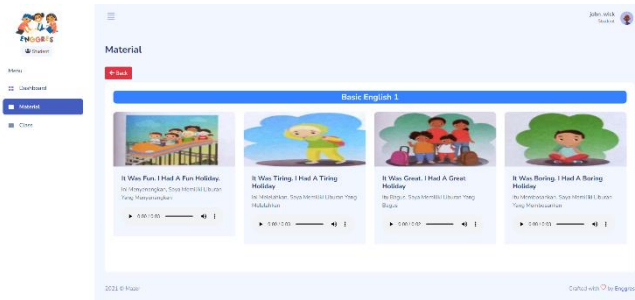
C. Halaman *Dashboard*



Gambar 3

Pada halaman ini (Gambar 3) merupakan tampilan *dashboard* siswa.

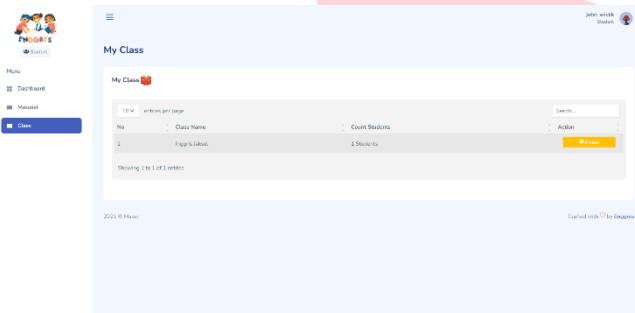
D. Halaman *Material*



Gambar 4

Pada halaman ini (Gambar 4) merupakan tampilan *material* untuk melihat *material* siswa.

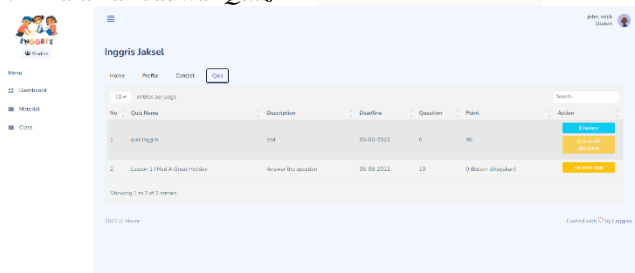
E. Halaman *Class*



Gambar 5

Pada halaman ini (Gambar 5) merupakan tampilan *class* untuk melihat di kelas mana siswa tersebut masuk.

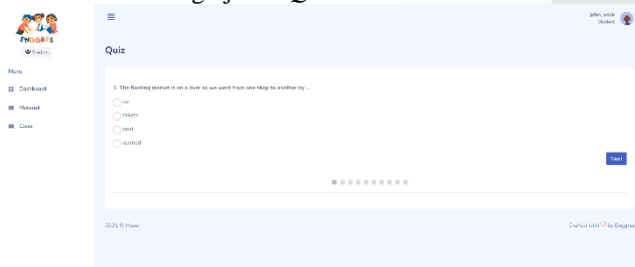
F. Halaman Jadwal *Quiz*



Gambar 6

Pada halaman ini (Gambar 6) merupakan tampilan jadwal *quiz* untuk melihat jadwal *quiz* siswa.

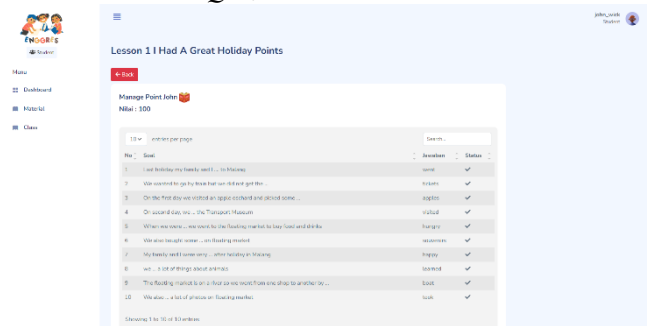
G. Halaman Mengerjakan *Quiz*



Gambar 7

Pada halaman ini (Gambar 7) merupakan tampilan mengerjakan *quiz* untuk mengerjakan *quiz* siswa.

H. Halaman Nilai *Quiz*



Gambar 8

Pada halaman ini (Gambar 8) merupakan tampilan nilai *quiz* untuk melihat nilai *quiz* siswa.

V. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *web* (*speaking & vocabulary*) untuk siswa sekolah dasar (modul siswa) ini, yaitu:

- Untuk mempermudah dan memfasilitasi siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris, telah dibuat fitur lihat materi. Fitur tersebut dapat menampilkan gambar, pengucapan serta *audio* agar dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- Untuk mempermudah pengerjaan latihan soal atau *quiz* Bahasa Inggris, telah dibuat fitur *quiz* agar dapat digunakan oleh siswa dalam pengerjaan latihan soal atau *quiz*.

REFERENSI

- I. Faridatuunnisa, "Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia.," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 191–199, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7510>.
- A. A. Wahid, "Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.,"
- N. khoirun, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Media Gambar Bagi Peserta Didik Tunagrahita Kelas V Slb Negeri Cerme," *Dr. Diss. Univ. Muhammadiyah Gresik*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- Akhmadi, "Bab ii Landasan Teoretis.," no. 4, pp. 1–32, 1980.