
APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ENGLISH LEARNING BERBASIS ANDROID

Alwi Perdana Aritonang^{1*}, Raissa Amanda Putri¹
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan
e-mail: alwiperdana3@gmail.com

Abstract: *The English learning system has a very important role for junior high school students. However, in the application of learning English there are ups and downs of requests for students at schools where the learning system is still inefficient in teaching english material. In This Case, The Great Ta English Course develops an English learning media application for the course. This study aims to design an Android-based English learning media application. Which is one way to make it easier for students and even a teacher to provide an English language teaching system that is more detailed, more fun, effective and efficient. The research method used is R&D (Researce and Development) with data collection methods through interviews, observation, and literature study. The system development method used is the Waterfall SDLC model. System development stages include analysis, design, coding, and testing. The Laravel framework is used to display the English language learning application interface. PHP as well as MySQL database is used for coding. Testing using a black box.*

Keywords: PHP, MYSQL, R&D, SDLC

Abstrak: Sistem pembelajaran Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting bagi siswa siswi Sekolah Menengah Pertama. Namun, dalam pengaplikasian pembelajaran Bahasa Inggris mengalami naik turun pemintaan terhadap siswa siswi pada sekolah yang sistem pembelajarannya masih kurang efesien dalam mengajarkan materi Bahasa Inggris. Dalam hal ini, Great Ta English Course mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran english learning pada kursus tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran english learning berbasis android. Yang dimana menjadi salah satu cara untuk memudahkan siswa siswi bahkan seorang pengajar dapat memberi sistem pengajaran Bahasa Inggris yang lebih detail, lebih menyenangkan, efektif dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Researce and Development) dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi pustaka. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah SDLC model Waterfall. Tahapan pengembangan sistem meliputi analisis, desain, pengkodean dan pengujian. Framework Laravel digunakan untuk tampilan interface aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. PHP serta database MySQL digunakan untuk pengkodean. Pengujian menggunakan black box.

Kata kunci: PHP, MYSQL, R&D, SDLC

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi secara gesit telah membawa pengaruh juga kemajuan yang besar bagi kehidupan sehari-hari manusia. Teknologi memungkinkan untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran Bahasa

Inggris berbasis computer. Sehingga dapat memberikan kemudahan bagi pihak Great Ta English Course (Pasaribu & Widjaja, 2022). Dalam era digitalisasi yang semakin berkembang, pengembangan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris pada Great Ta English Course berbasis Android menjadi salah

satu solusi untuk memudahkan guru atau pengajar sebagai olahan bahan ajar yang detail, efektif dan efisien. Aplikasi media pembelajaran khususnya Bahasa Inggris sangat penting bagi guru lainnya dan membantu siswa siswi dalam belajar beserta guru dalam mengajar secara efisien dan efektif (Adawiyah, 2020).

Aplikasi media pembelajaran english learning berbasis android ini dibuat untuk membantu peserta didik dan juga tenaga pendidik atau pengajar dalam proses pembelajaran yang lebih baik dan mampu meringankan proses belajar mengajar bagi siswa siswi dan juga pendidik atau pengajar. Selain itu, dengan menggunakan android sebagai basis sistem, dan kemudian info yang dihasilkan bisa dilihat dengan mudah oleh pihak yang terlibat di dalamnya. Seperti siswa siswi, tenaga pendidik, orang tua wali murid dan semua yang berpartisipasi dalam ranah kursus. Sistem aplikasi ini sangat penting bagi siswa siswi sebab proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah tidak sepenuhnya dapat diakses bagi murid, melainkan hanya 2-3 jam saja murid dapat bertatap muka pada kursus tersebut (Hastawan et al., 2023) (Komariyah & Listiadi, 2022).

Sebab mata pelajaran Bahasa Inggris adalah studi yang amat berpengaruh dalam kehidupan mereka setelah mereka lulus dalam proses pendidikan. Namun, banyak kursus-kursus lainnya yang masih mendapatkan kendala dalam memulai proses pembelajaran khususnya Bahasa Inggris. Dengan adanya aplikasi pembelajaran english learning ini, Great Ta English Course dapat memberikan proses belajar mengajar yang lebih detail efektif dan efisien dan dapat memberikan dukungan lebih kepada murid untuk lebih banyak mendapatkan bahan ajar khususnya pembelajaran english learning pada murid Great Ta English Course. Sehingga siswa siswi yang jikalau selesai dari kursus tersebut mampu bersaing dengan masyarakat luas khususnya di bidang pengolahan Bahasa Inggris (Wardan, 2019).

Beberapa permasalahan proses belajar mengajar yang terjadi pada Great Ta English Course saat ini adalah kurangnya jam tatap muka antara siswa dan juga pendidik sehingga aplikasi ini dibuat untuk menambah jam belajar anak-anak yang dimana aplikasi ini dapat diakses setiap hari bagi siswa siswi yang masih ingin belajar atau yang masih belum sepenuhnya mengerti tentang materi pembelajaran di hari ini. Oleh sebab itu hal ini dapat mempengaruhi proses belajar siswa siswi yang merasa kurang mengerti mereka bisa mengakses aplikasi media pembelajaran english learning tersebut setiap hari. Juga bagi tenaga pendidik yang jikalau punya halangan berhadir dalam proses belajar mengajar dapat memberi materi atau beberapa kuis dan pertanyaan seputar materi Bahasa Inggris untuk bahan ajar pada hari tersebut (Selamat et al., 2022). Hal ini juga dapat menambah minat belajar siswa siswi dalam mempelajari Bahasa Inggris yang notabene bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit dan juga rumit (Jayadi, 2020).

penelitian terdahulu pada tahun 2020 yang ditulis oleh Wilda Susanti, Rangga Rahmadian Yuliendi, Ambiyar dan Wakhinuddin dengan judul "Perancangan Pembelajaran E-Learning Bahasa Inggris Berbasis Multimedia" (Susanti et al., 2020). Implementasi dalam penelitiannya menampilkan rancangan proses belajar mengajar yang berupa rancangan kelas, materi, ujian dan materi video. Namun penelitian tersebut hanya menampilkan beberapa perancangan seperti menu kelas, materi, ujian dan materi video, yang berarti beberapa rancangan tersebut seharusnya menjadi hal yang lumrah untuk sebuah aplikasi media pembelajaran, dan beberapa masukan yang seharusnya pada penelitian ini bisa ditambahkan beberapa menu pada sistem tersebut, seperti menu absensi, kuis dan menu bantuan atau saran untuk menjadi menu tanggapan siswa atau peserta didik jikalau memiliki tanggapan, ide atau saran terhadap sistem yang dibuat.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode menggunakan metode R&D (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan metode tertentu dan untuk memenuhi suatu hasil yang berbanding lurus dengan referensi dan ukuran dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tes pembenaran pengujian (Irwanto, 2021). Peneliti melakukan konsep penelitian lebih awal untuk menggabungkan sejumlah data yang dibutuhkan kemudian dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan penilaian terhadap system yang dibuat.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah strategi atau teknik pendekatan dalam mendapatkan sebuah data mentah dengan cara melihat objek datanya (Putri & Syafina, 2019). Dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada Great Ta English Course dengan cara melihat langsung untuk mendapatkan data dan informasi yang akan dikelola kemudian dikembangkan menjadi sebuah aplikasi media pembelajaran english learning berbasis android.

2. Wawancara

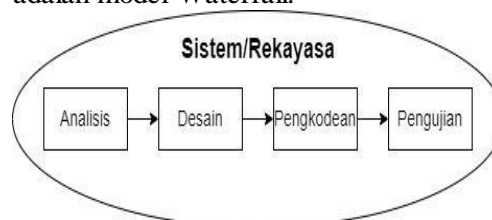
Wawancara merupakan hubungan dua pihak untuk bertukar keterangan, informasi dan ide dalam bertanya dan menjawab, sehingga dapat diartikan maknanya dalam suatu topik tertentu (Irwanto, 2021). Kegiatan wawancara dilakukan dengan pengawai, tenaga pendidik dan pihak yang terlibat didalamnya. Data dan informasi yang diperoleh menjadi sistem informasi aplikasi media pembelajaran english learning berbasis android pada Great Ta English Course.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari pusat informasi lain seperti membaca, melihat dan mempelajari buku atau sumber lainnya dan jurnal yang berkaitan dan penegetahuan yang didapat selama perkuliahan yang berkaitan dengan permasalahan (Santoso et al., 2023).

Metodologi Pengembangan Sistem

Untuk metode pengembangan sistem penelitian ini memakai model SDLC (Software Development Life Cycle). Metode ini merupakan metode pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah proses untuk menandai perangkat lunak (Tambunan, 2019). Model SDLC yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Waterfall.



Gambar 1. Metode Waterfall

Pada model ini memiliki beberapa tahapan yaitu:

1. Analisis

Dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem informasi yang akan dikembangkan (Maulana et al., 2019). Bagian ini meliputi pengumpulan data, penjabaran data, dan perumusan kebutuhan sistem.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan kerangka rancangan sistem berdasarkan kebutuhan yang telah didapatkan. Tahap ini meliputi perancangan struktur data, perancangan interface, dan perancangan basis data (Setiyani, 2021).

3. Pengkodean

Proses pembuatan kode program melakukan fungsi ini. Rancangan harus diartikan ke dalam bentuk yang dapat diolah oleh mesin. Jikalau desain dilakukan melalui cara yang terstruktur, maka pembuatan kode

bisa di selesaikan secara teknis (Rifai & Yuniar, 2019).

4. Pengujian

Selepas kode dihasilkan, pengujian untuk program dimulai. Proses pengujian bertumpu pada internal yang rasional dari perangkat lunak, meyakinkan bahwa seluruh pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional yaitu, melakukan pengujian untuk mencari kesalahan dan mencari tau bahwa pengujian menghasilkan hasil actual yang sesuai dengan produk yang dibutuhkan (Attas, 2019).

Tampilan Kehadiran

Pada tampilan ini merupakan tampilan absensi untuk tenaga pendidik



Gambar 4. Tampilan Kehadiran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Login

Pada tampilan ini merupakan tampilan login dengan mengisi beberapa kotak berupa NIP, email dan kata sandi.



Gambar 2. Tampilan Login

Tampilan Materi

Berikut merupakan tampilan materi yang dimana ada beberapa pilihan seperti *present tense*, *past tense*, *future tense* dan *past future tenses* dan lainnya.



Gambar 3. Tampilan Materi

Tampilan Kuis

Merupakan tampilan soal Latihan untuk murid.



Gambar 5. Tampilan Kuis

Tampilan Tentang

Tampilan tentang merupakan tampilan yang mendeskripsikan beberapa penjelasan seputar great Ta English Course.



Gambar 6. Tampilan Tentang

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menggunakan waterfall yang melahirkan sebuah Aplikasi Media Pembelajaran pada Great Ta English Course berbasis Android dengan melibatkan tiga user yaitu peserta didik (murid), tenaga pendidik (guru) dan admin (operator kursus). Admin punya hak akses penuh sebagai pengolah keseluruhan data-data yang tersedia, kemudian Tenaga pendidik memiliki hak masuk untuk mengubah data, menambah data, dan mengolah atau memantau data data bahan ajar beserta absensi murid. Serta peserta didik memiliki hak akses untuk melakukan mengerjakan atau input bahan ajar, input absensi. Input kuis yang telah tersedia. Berikut apa yang telah di paparkan diatas adalah pendefinisian dari hasil yang didapat dalam pembangunan aplikasi media pembelajaran English learning berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2020). Dampak Gadget Bagi Penghafal Al-Qur'an (Studi living Qur'an pada Mahasiswi Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta).
- Attas, A. (2019). Penerapan Customer Relationship Management (Crm) Terhadap Loyalitas Pelanggan (studi kasus bank BNI cabang palopo). *Jurnal Manajemen STIE Muhammadiyah Palopo*, 4(1), 1–4. <https://doi.org/10.35906/jm001.v4i1.296>
- Hastawan, A. F., Prastiyanto, D., Suni, A. F., Seinsiani, I. G., Rossa, H., Kurniawan, P., Rahmawati, M. N., & Septiana, R. (2023). Pengembangan Aplikasi Easy Tenses Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Digital Bahasa Inggris. *Pseudocode*, 10(2), 106–116.
- Irwanto, I. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Serang-Banten). *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 86–107. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.6093>
- Jayadi, H. (2020). Upaya guru IPS Terpadu dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di MTs Darul Ittihad Gerepek Desa Bunut Baik Kecamatan Praya Tahun Pelajaran 2019/2020. *UIN Mataram*.
- Komariyah, P. I., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Program Aplikasi MYOB Accounting. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(2), 175–184.
- Maulana, F., Arwan, A., & Pramono, D. (2019). Pengembangan Sistem Aplikasi Manajemen Distribusi Pupuk Berbasis Web (Studi Kasus : PT. Petrokopindo Cipta Selaras) Fahrir). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(10), 10279–10286.
- Pasaribu, M., & Widjaja, A. (2022). Artificial Intelligence: Perspektif Manajemen Strategis. *Kepustakaan Populer Gramedia*.
- Putri, R. A., & Syafina, L. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Desktop Dengan Metode Stradis. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(2), 21.
- Rifai, A., & Yuniar, Y. P. (2019). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Ujian Pada SMK Indonesia Global Berbasis Web. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.64>
- Santoso, A., Kurniawati, E., & Dhani, A. U. (2023). Kajian Pelaksanaan Verifikasi Dan Validasi Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS) Di Kota Semarang. *Jurnal Riptek*, 17(1), 79–94. <https://doi.org/10.35475/ripteck.v17i1.176>
- Selamat, E. H., Ekalia, Y. J., Kudus, M. E. K., & Gagul, Y. H. (2022). English

-
- Virus Environment:: Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Games dan Songs. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 2(2), 113–120.
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem: Use Case Diagram. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, 1(1), 246–260.
- Susanti, W., Yuliendi, R. R., Ambiyar, A., & Wakhinuddin, W. (2020). *Perancangan Pembelajaran E-Learning Bahasa Inggris Untuk Pemula Berbasis Multimedia*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 101–112.
- Tambunan, A. P. (2019). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Kuliner Halal Di Kota Medan. *JISTech (Journal of Islamic Science and Technology)*, 3(2), 118–126. <http://repository.uinsu.ac.id/9960/>
- Wardan, K. (2019). *Guru sebagai profesi*. Deepublish.