

Media Pembelajaran Mengenal Nama Buah-Buahan Berbahasa Inggris Berbasis Aplikasi Android

Muhammad Bagaskara¹, Malabay² Budi Tjahjono³, Imam Sutanto⁴
^{1,2}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Esa Unggul

bagastugas08@student.esaunggul.ac.id¹, malabay@esaunggul.ac.id²,
budi.tjahjono@esaunggul.ac.id³, imam.sutanto@esaunggul.ac.id⁴

ABSTRAK

Perubahan teknologi yang semakin pesat dan membawa dampak di berbagai kalangan dan memudahkan segala sesuatu. Hal ini pula menuntut adanya inovasi dan perubahan salah satunya di bidang pendidikan. Penelitian yang dilakukan memberikan dampak bagi dunia pendidikan yaitu sebuah aplikasi Media Pembelajaran Interaktid Bahasa Inggris untuk sekolah dasar. Konsep dari penelitian ini dirangkai berdasarkan informasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru-guru. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa sekolah dasar mengenal buah-buahan dalam Bahasa Inggris dan meningkatkan minat belajar. Pemanfaatan teknologi yang dipakai sebagai media untuk mengenal buah-buahan yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan juga sebagai wadah pembelajaran yang bertujuan meningkatkan prespektif dan pengalaman yang berbeda dan dapat memperoleh materi dan ilmu pengetahuan untuk mengenal nama buah. Aplikasi yang dibuat untuk mengenal nama buah menggunakan sebuah teknologi yang berbasis android. Aplikasi ini dibuat dan dirangkai untuk perangkat smartphome yang memiliki sistem operasi android. Hasil dari penelitian dapat meningkatkan minat belajar anak-anak. Penelitian ini akan merangkai sebuah aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pada perangkat android serta games yang mengedukasi yang akan menambah ketertarikan bagi siswa untuk belajar.

Kata kunci : Media Pembelajaran , Nama Buah, Aplikasi Android

ABSTRACT

Technological changes are increasingly rapid and have an impact on various circles and make things easier. This also demands innovation and change, one of which is in the field of education. The research carried out has an impact on the world of education, namely an English Interactive Learning Media application for elementary schools. The concept of this research is compiled based on information and interviews conducted with teachers. Learning media is expected to help elementary school students recognize fruits in English and increase their interest in learning. Utilization of technology that is used as a medium to get to know fruits that is useful for adding insight and also as a learning platform that aims to increase different perspectives and experiences and can obtain material and knowledge to recognize fruit names. Applications made to recognize fruit names using an android-based technology. This application was created and assembled for smartphome devices that have the Android operating system. The results of the study can increase children's interest in learning. This study will assemble a learning media application using applications on android devices as well as educational games that will increase student interest in learning.

Keyword : Learning Media , Fruit Names, Android Apps

1. PENDAHULUAN

Ketika mengajar di sekolah dengan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai siswa, hal ini dicapai melalui interaksi pendidikan dan pembelajaran atau proses pembelajaran.

Mengingat dampak globalisasi saat ini, dengan berbagai cara, secara bertahap diajarkan hanya dalam lingkup pengetahuan dan dasar saja, bukan detail atau pembelajaran, sehingga anak-anak belajar bahasa Inggris itu sendiri sejak usia dini. potensi peserta didik untuk memiliki jiwa dan kepribadian luhur,

Belajar berbahasa Inggris dapat dilakukan berbagai cara setelah teknologi itu sendiri berkembang. Anak Indonesia sendiri masih jarang, banyak yang kesulitan belajar bahasa Inggris, dan bingung harus mulai dari mana, seperti menyebutkan kata bahasa Inggris itu sendiri.

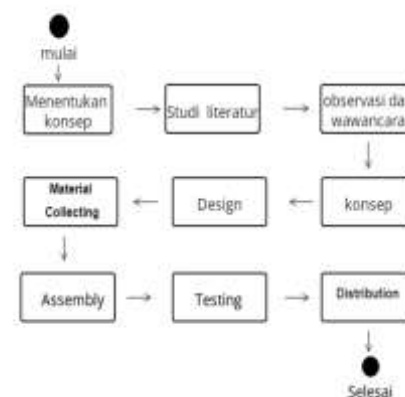
Dari observasi dan wawancara di sekolah dasar, saya belajar bagaimana belajar. Buku teks dan metode pengajaran digunakan di sekolah. Hal ini membuat sulit untuk memahami informasi dari guru dan membuat lebih mudah bosan saat belajar. Yang lain mengalami kesulitan menulis nama buah dalam bahasa Inggris saat mendikte.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diambil dari beberapa referensi jurnal didapat bahwa menurut Muhammad Rizky Mubaraq dan kawan-kawan dengan judul Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-Buahan Berbasis Android. Penggunaan augmented reality sangat membantu dalam proses belajar

mengajar (Mubaraq et al., 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahyadi, dkk dengan judul Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Pictionary didapat bahwa media pembelajaran berupa kosa-kata sangat bermanfaat (Ukkas et al., 2019). Dan berdasarkan penelitian oleh Rahma Nur Anggraeni, dkk dengan judul Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan dalam Bahasa Inggris Menggunakan Speech Recognition didapat bahwa penggunaan media pembelajaran bahasa inggris mengenal buah-buahan (Anggraeni et al., 2019). Dari penelitian terdahulu tersebut dan permasalahan yang peneliti dapat dari hasil observasi dan wawancara adalah bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif untuk menunjang belajar siswa sekolah dasar dalam mengenal buah-buahan dalam Bahasa Inggris

2. METODOLOGI

Metode penelitian dilakukan:



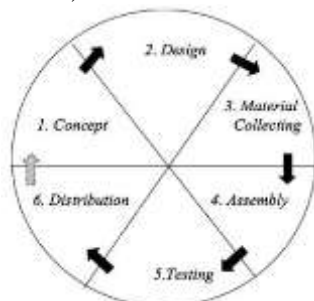
Gambar 1 Kerangka Penelitian

Berikut penjelasan dari kerangka pemikiran diatas :

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi dan setelah semuanya selesai. Aplikasi akan dijalankan melalui komputer. Beberapa tahap implementasi dan evaluasi yang penulis lakukan adalah:

- Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengeksekusi aplikasi.
- Cara pengoprasian aplikasi berbasis multimedia.
- Menjelaskan hasil tampilan.
- Evaluasi program atau aplikasi.

Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*



Gambar 2 Metode MDLC

3. LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Pembelajaran kanak-kanak usia dini memiliki peran yang sangat penting dan membawa dampak dalam pembentukan karakter dan kemampuan dalam belajar untuk tahap yang lebih tinggi. Proses

belajar mengajar yang diperankan oleh guru bukan merupakan sebuah profesi yang hanya sekedar memberikan informasi tetapi juga memberikan tuntunan arahan dan memberikan fasilitas untuk belajar (Mengarahkan dan memfasilitasi pembelajaran) untuk proses belajar yang semakin efektif. Sementara menurut (Malabay, 2018) Proses belajar merupakan proses hubungan antara peserta didik dan pengajar dalam sebuah kelompok belajar yang merupakan seorang guru dan seorang siswa yang saling berbagi informasi.

Pembelajaran merupakan sebuah bantuan yang oleh guru agar dalam proses tersebut dapat diperoleh pengetahuan, kepenguasaan serta kemahiran juga akhlak untuk membentuk karakter pribadi siswa. Proses belajar disebut juga merupakan alat untuk membantu siswa agar bisa dan mampu mendapatkan proses belajar yang lebih menyenangkan dan mendapatkan ilmu serta informasi.

Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang memiliki fitur tertentu yang bisa di akses oleh kalangan masyarakat yang memiliki perangkat.

Menurut (Kadir 2018) program aplikasi merupakan sebuah perangkat yang layak dipakai sudah siap untuk digunakan bagi pengguna aplikasi merupakan sebuah alat yang diterapkan menjadi topik pembahsan yang ataupun sebuah sistem perangkat lunak yang dibuat oleh seorang pengembang untuk menjalankan tujuan tertentu.

Oleh sebab itu dapat disimpulkan aplikasi merupakan sekelompok perintah kode yang dibuat secara terstruktur untuk membantu manusia mencapai suatu tujuan melalui perangkat smartpone yang digunakan oleh manusia, dengan adanya aplikasi dapat membantu user untuk memberikan dan menyelesaikan masalah dan menjadi solusinya.

Android

Menurut Safaat 2014 android adalah sistem operasi yang berbasis android pada smartpone dan juga perangkat lainnya seperti komputer, tablet, smart Tv dll. Androidn merupakan platform yang terbuka bagi setiap kalangan yang mau membuat dan membangun sebuah aplikasi.

Menurut Supradi 2015 perangkat android yang berbasis android melingkupi sistem operai, middleware dan aplikasi. Android memiliki open source yang banyak ditemui sehingga banyak pengembang yang mau membuat sebuah aplikasi dan juga memodifikasi sebuah perangkat lunak. Para pengembang memiliki kesempatan untuk mengembangkan sebuah sistem dikarenakan aplikasi Android merupakan sistem yang dapat diakses.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 3 Tampilan Awal

Aktivitas pengguna ialah membuka aplikasi lalu memilih menu lesson yaitu ada menu materi buah dan menu manfaat dalam Bahasa Inggris dan manfaat dalam Bahasa Indonesia, menu Quiz

Pada materi Quiz terdapat dua materi ada Quiz dalam pilihan ganda dan Ada Materi Essay dengan menebak buah dengan typing atau ketik. Menu terakhir yang terdapat pada aplikasi ini yaitu menu game, dimana menu ini pengguna dapat bermain game memory. Setelah memilih, maka pengguna akan

Mulai bermain. Jika permainan telah selesai, maka akan menampilkan informasi gambar dan skor

Tombol Keluar atau Exit pada aplikasi berfungsi untuk menutup aplikasi apabila pengguna telah selesai melakukan pembelajaran tentang Nama nama buah dalam Bahasa Inggris.

Tampilan awal ada Lesson, Game, Quiz, Exit dan efek suara. Menu Lesson adalah menu yang berisi materi tentang nama buah buahan dalam Bahasa Inggris Serta nama latin dan menu manfaat dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Menu Game adalah menu yang terdiri dari game memory pasang pasangan buah atau persamaan buah dan waktu untuk mengukur seberapa secepat bermain game tersebut. Menu Quiz terdiri dari dua menu yaitu: Quiz, Essay Menu Quiz yang terdapat pilihan Ganda untuk menjawab gambaran buah yang di tampilkan. Menu Essay yang terdapat tampilan gambar buah dan menjawabnya dengan di ketik atau typing.



Gambar 4 Tampilan Essai

Tampilan pilihan menu lesson yang berisi di dalamnya 20 naman nama buah beserta nama latin dari nama buah tersebut, Terdapat dua menu manfaat.

Ini adalah tampilan ketika memilih menu games. Terdapat tampilan permainan yang ingin dimainkan, yaitu game Memory pasangan pasangan buah dan menebaknya secepatnya dengan memilih 2 kartu yang sama.

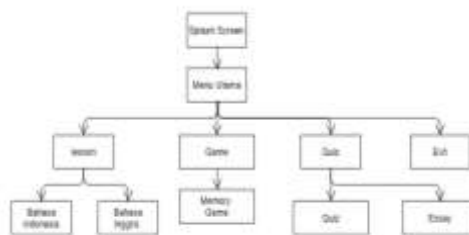
Ini adalah tampilan screen setelah menyelesaikan permainan waktu seberapa secepat Bermain game pada menu game sehingga mgetehai ketangkasan siswa untuk memainkan game.



Gambar 5 Tampilan Hasil Skor

Gambar diatas merupakan tampilan menu Quis dan essay yang berisi 10 soal pilihan ganda untuk Quiz. nebak nama buah dengan diketik terdapat di menu Essay dengan materi tentang nama nama Buah dalam Bahasa inggris . Terdapat skor nilai yang dapat diperoleh siswa ketika berhasil

menjawab pertanyaan dengan benar. Satu pertanyaan bernilai 20 point untuk menu Quiz dan 10 point untuk di menu Essay yang di dapat. Lalu juga terdapat animasi menang ketika menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 6 Navigasi

Gambar diatas adalah tampilan ketika sudah selesai mengerjakan kuis. Siswa akan dapat melihat berapa skor nilai yang didapat. Main menu untuk Replay dan Quiz. Berdasarkan gambaran di atas, tahapan navigasi yang pertama di lalui adalah splash screen lalu menu utama ,selanjutnya ada pembelajaran (lesson) mengenal naman nama buah yang terdapat obejek buah Yang terdapat manfaat dari buah tersebut menggunakan Bahasa inggris dan Bahasa indonesia Lalu ada menu game di yang terdapat game yang bisaa di mainkan yaitu game memori ,lalu ada quiz terdapat quiz tebak tebak nama buah lalu ada essay yang terdapat dngan menebak buah dengan menulis nama buah dengan bahasa inggris.

Tabel 1 Hasil Pengujian Unit Testing pada Aplikasi Fruity!

| Hasil Pengujian Unit Testing Fruity! | | | | |
|--------------------------------------|---|---|----------------|----------|
| No | Uji Kegiatan | Uraian | Uji | Simpulan |
| 1 | Pengujian tampilan diawal | Sistem berjalan dan menampilkan Splash Screen beserta animasi dan suara | Sesuai harapan | valid |
| 2 | Pengujian tampilan halaman utama | Menampilkan halaman utama, suara serta animasi | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Pengujian tampilan menu Lesson dan scan marker | Sistem dapat menampilkan , suara, serta objek yang Sesuai. | Sesuai harapan | Valid |
| 4 | Pengujian tampilan menu kuis,Essay dan menjawab kuis,Essay | Sistem dapat menampilkan kuis, Essay pilihan ganda, dan tebak buah menggunakan ketikan, suara, animasi ketika jawaban benar dan juga skor yang bertambah ketika jawaban benar | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Pengujian tampilan download marker | Sistem dapat mengarahkan langsung ke halaman download marker | Sesuai harapan | Valid |
| 6 | Pengujian tampilan menu games | Sistem dapat menampilkan menu games dan langsung bermain permainan games memory | Sesuai harapan | Valid |
| 7 | Pengujian tampilan dalam permainan Games memory | Sistem dapat menampilkan game games, suara, dan game memory dapat di klik persamaanya | Sesuai harapan | Valid |
| 8 | Pengujian terhadap fitur informasi pada game dan kondisi menang | Sistem dapat menampilkan halaman informasi dan dapat menampilkan jumlah waktu serta bintang yang didapat | Sesuai harapan | Valid |
| 9 | Pengujian menu Exit | Sistem akan langsung keluar dari aplikasi atau kembali ketika dalam tampilan menu | Sesuai harapan | Valid |

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah :

1. Fruity! Nama nama buah dalam Bahasa Inggris ini dapat dijadikan media pembelajaran sekaligus alat peraga dalam mengenalkan tata surya untuk anak Sekolah Dasar.
2. Berdasarkan uji kelayakan dengan usability testing didapatkan bahwa kategori Learnability, Efficiency, Memorability, dan Satisfaction sudah sangat baik dan kategori Errors dengan tidak setuju bahwa aplikasi memiliki bug atau error.
3. Penambahan fitur permainan membuat siswa tidak bosan dan juga menambah daya tarik terhadap aplikasi.

Saran

1. Menambahkan materi nama nama buah lain dan juga materi lain yang bisa dibuat dalam bentuk perangkat seluler
2. Memberikan permainan edukasi lain yang menarik dan menambah wawasan aplikasi pembelajaran dalam perangkat seluler.
3. Memberikan akses download menggunakan Google Playstore dan app store

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, R. N., Putra Kharisma, A., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan dalam Bahasa Inggris Menggunakan Speech Recognition (Studi Kasus : RA Al-Mawaddah). *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6989–6996

Mubaraq, M. R., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *It (Informatic Technique) Journal*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.22303/it.6.1.2018.89-9>

Ukkas, M. I. A., Cahyadi, D., & Nurabdiansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Pictionary. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.26858/tanra.v6i1.9949>

- Malabay. (2018). Model Rancangan Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Inovatif Dengan Pendekatan Unified Modeling Language. *Jurnal Ilmu Komputer Vol 15 No 1, 15*, 81–82.
- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatik. Bandung.
- Mulyadi. 2007. *Sistem Perencanaan Dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta:
- Empat.Kadir, Abdul. 2008. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Safaat, Nazruddin. 2014. *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Supardi, Yuniar. 2015. *Belajar Coding Android Bagi Pemula*. Jakarta: PT. Eka Media Komputindo.