

Implementasi Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Tingkat Sekolah Dasar dengan Pendekatan Object Oriented

Wahyuni¹, Wartika², F Achmad³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Komputer Indonesia
e-mail: wahyuni@email.unikom.ac.id

Abstrak

Media Pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat membantu para pengajar dalam memberikan materi pembelajaran di kelas. Dengan adanya kondisi pandemi, para pengajar merasa kesulitan dalam memberikan materi secara online. Sistem pengajaran yang masih bersifat konvensional dirasa kurang efektif karena banyaknya kendala yang dihadapi baik dari pengajar maupun dari siswa itu sendiri. Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat dikatakan sulit karena harus ada interaksi antara guru dan siswa. Para siswa di harapkan dapat melakukan pelafalan atau pengucapan huruf-huruf dalam Bahasa Inggris. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah membantu para guru dalam menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam mempelajari dan melatih pelafalan huruf-huruf dalam Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode deskriptif dimana pengumpulan data dilakukan berdasarkan pengamatan langsung serta mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan lain untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Hasil akhir yang di dapat adalah para pengajar merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran ini karena siswa menjadi lebih tertarik karena adanya gambar dan suara serta adanya video dan permainan yang berkaitan dengan materi yang diberikan sehingga siswa tidak merasa bosan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Interaksi, Deskriptif

Abstract

Learning Media is one of the tools that can assist teachers in providing learning materials in class. With the pandemic conditions, teachers find it difficult to provide materials online. The conventional teaching system is considered less effective because of the many obstacles faced by both the teacher and the students themselves. English lessons are one of the subjects that can be said to be difficult because there must be interaction between teachers and students. Students are expected to be able to pronounce or pronounce the letters in English. The purpose of this learning media is to assist teachers in delivering material and to make it easier for students to learn and practice the pronunciation of letters in English. The method used is descriptive method where data collection is based on direct observation and collects other needs to help the learning process in the classroom. The final result obtained is that the teachers feel helped by this learning media because students become more interested because of the images and sounds as well as the presence of videos and games related to the material provided so that students do not feel bored .

Keywords: Learning, Interactionm Descriptive

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat membawa perkembangan positif pada semua bidang, termasuk bidang pendidikan. Kondisi pandemi juga menuntut kita untuk bisa menggunakan teknologi informasi semaksimal mungkin. [1] Salah satu penerapan teknologi yang dapat digunakan adalah dengan adanya media pembelajaran

yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan mudah dan menarik. [2]

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dimana di dalamnya terdapat pertukaran informasi atau pengetahuan baru pada siswa. Penggunaan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran bertujuan agar tercipta proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna dan terkesan lebih menyenangkan [3] sehingga diharapkan siswa dapat lebih cepat memahami suatu pelajaran dan juga dapat menambah imajinasi positif dari siswa itu sendiri

Terdapat pendekatan yang bisa digunakan dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik yaitu pendekatan saintifik, dimana pendekatan ini melibatkan ketrampilan proses sains sehingga siswa dapat secara aktif memahami konsep atau proses melalui tahapan mengamati, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan konsep atau prinsip. [4]

Sistem pembelajaran yang konvensional membuat para siswa merasakan kesulitan untuk memahami pelajaran dengan baik, [5] sehingga mengakibatkan kurang akuratnya guru dalam mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan siswanya. Salah satu mata pelajaran yang masih rendah pemahamannya adalah pelajaran Bahasa Inggris.

Kesulitan yang dihadapi oleh para siswa adalah kesulitan dalam melafalkan atau menucapkan kalimat dalam Bahasa Inggris. [6] Dengan sistem pembelajaran secara daring juga mempersulit siswa dalam memahami konsep-konsep dasar dari pelajaran Bahasa Inggris ini. [7]

Metode yang cukup menarik bagi siswa sekolah dasar adalah dengan menggunakan alat peraga dengan menggunakan gambar bergerak dan suara sehingga dapat mudah dipahami dan menarik perhatian para siswa. [8] Multimedia interaktif yang dikembangkan tidak menghapus peranan buku ajar tetapi dapat digunakan untuk membantu guru dalam membuat materi semenarik mungkin sehingga dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris dengan lebih baik secara pelafalan maupun pemahaman materi.

Multimedia menggunakan fleksibilitas komputer untuk menyelesaikan masalah belajar. Banyak manfaat yang diperoleh dari fleksibilitas komputer ini bisa memasukkan video, audio, elemen-elemen grafis, bentuk-bentuk, proses, kedudukan serta tanggung jawab yang lain. [9]

Pemakaian multimedia pendidikan bisa meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia Pendidikan berbasis computer yang digunakan dalam Pendidikan tidak serta merta mengambil alih kedudukan seseorang guru. Multimedia Pendidikan akan membantu guru menjadi pengelola yang mempunyai kreatifitas dalam pengajaran. [10]

Metode *Computer Assisted Instruction (CAI)* artinya sebuah bentuk pembelajaran yang memakai/memanfaatkan komputer mejadi media pembelajaran. [11] Metode ini memakai tahap pembelajaran yang di dalamnya ada materi, *drill/practice*, simulasi serta permainan. Proses pembelajaran akan lebih menarik dikarenakan dengan memakai teknologi computer yang mengutamakan *user interface* yang lebih *friendly* dan menghasilkan kegiatan belajar yang lebih baik.

Belajar merupakan suatu proses perubahan kepribadian manusia dan perubahan tadi di tampilkan pada bentuk peningkatan kualitas serta kuantitas tingkah laku [12]

seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, perilaku, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir serta kemampuan lainnya.

Pada sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif [13] dalam mencari terobosan pembelajaran mampu menggabungkan antara text, gambar, audio, music, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran mampu menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung

Alat bantu yang digunakan dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek, dimana terdapat beberapa diagram yang digunakan untuk merancang aplikasi multimedia tersebut.

United Modelling Language (UML) merupakan alat bantu yang bisa menggambarkan hubungan antara actor dengan system yang dirancang. [14]

Layout chart merupakan tata letak yang mengatur penempatan bacaan, foto serta sebagainya supaya Nampak bagus serta mudah di pahami oleh penggunanya, selain itu juga dapat membantu memahami jalur aplikasi.

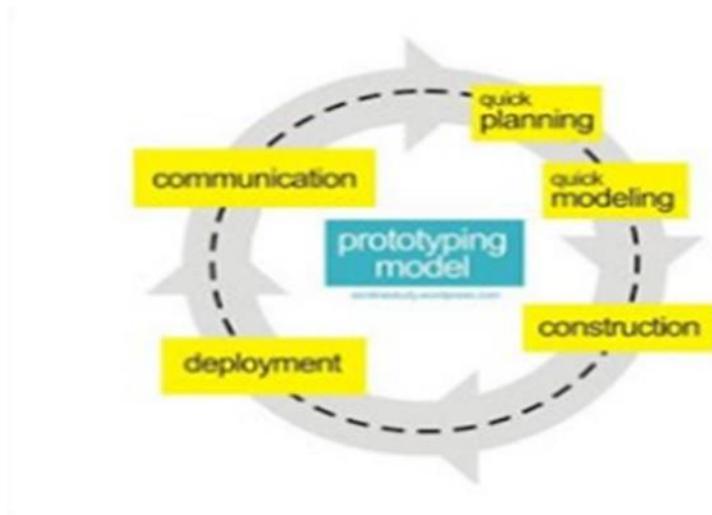
Storyboard merupakan deskripsi dari setiap scenario yang menggambarkan obyek multimedia serta pelakunya. [15] Storyboard disusun secara berurutan yang disesuaikan dengan scenario.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, dimana menjelaskan kejadian serta fakta yang ada secara akurat pada objek penelitian. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan metode sumber data primer dan sekunder. Hasil yang didapat dari pengumpulan data tersebut adalah adanya keinginan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik dengan tingkat pemahaman yang jauh lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode pengajaran yang konvensional.

Pada tahap perancangan penulis menggunakan metode perancangan objektif dimana metode ini memudahkan dalam mengembangkan sebuah aplikasi dengan gambaran yang didapatkan pada saat proses pengumpulan data. [16]

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode prototype yang merupakan siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang bertujuan memperoleh kebutuhan yang jelas dan sesuai dengan keinginan dari pemakai. Berikut adalah gambar dari metode pengembangan prototype:



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem

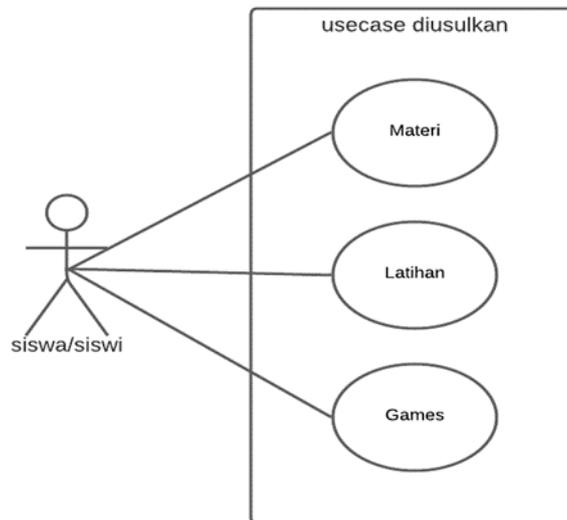
Prototype merupakan metode siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang bertujuan memperoleh kebutuhan yang sesuai dan jelas. [17] Tahap-tahap yang dilakukan adalah :

- Communication, pada tahap ini ada pertemuan antara pengembang dan pelanggan untuk mendefinisikan obyektif keseluruhan perangkat lunak.
- Quick Plane and Quick Modelling, melanjutkan proses yang ada di tahap sebelumnya untuk membuat perencanaan dan pemodelan secara cepat.
- Contrusction, merupakan tahap untuk melakukan proses pembuatan program.
- Deployment, aplikasi yang berupa prototype akan diberikan kepada pemakai kemudian akan dievaluasi oleh pemakai itu sendiri.

Pengujian software bertujuan untuk mengevaluasi system yang sudah berjalan dengan baik atau tidak di dalam sistemnya. [18] Pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox, agar dapat mengetahui kondisi sistem sesuai dengan kebutuhannya.

3. HASIL DAN ANALISA

Perancangan yang dibuat menggunakan metode berorientasi objek yaitu usecase diagram dan activity diagram Berikut adalah perancangan system yang diusulkan:



Gambar 2. Use Case Media Pembelajaran

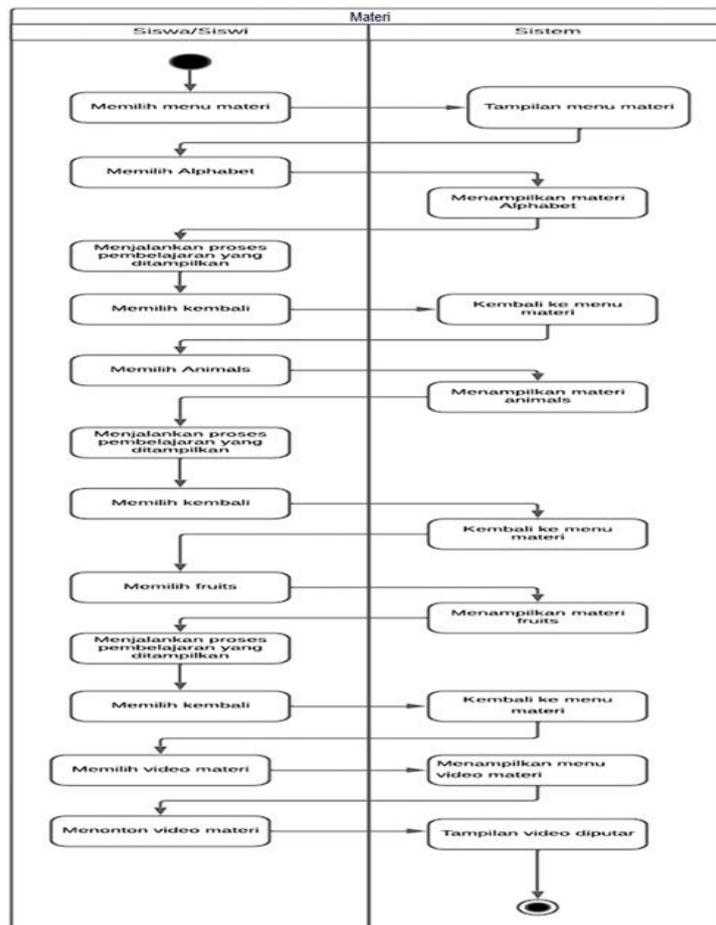
Use case menggambarkan interaksi antara actor dengan system yang dibangun, dimana berisi tentang fungsi dan perilaku system yang dibutuhkan oleh pemakai. [19] Interaksi di atas berisi tentang perilaku pemakai terhadap system yang ada pada aplikasi media pembelajaran.

Skenario usecase menjelaskan tentang alur interaksi pada proses pembelajaran materi dengan actor yang diusulkan.

Tabel 1. Definisi Use Case dan Deskripsinya

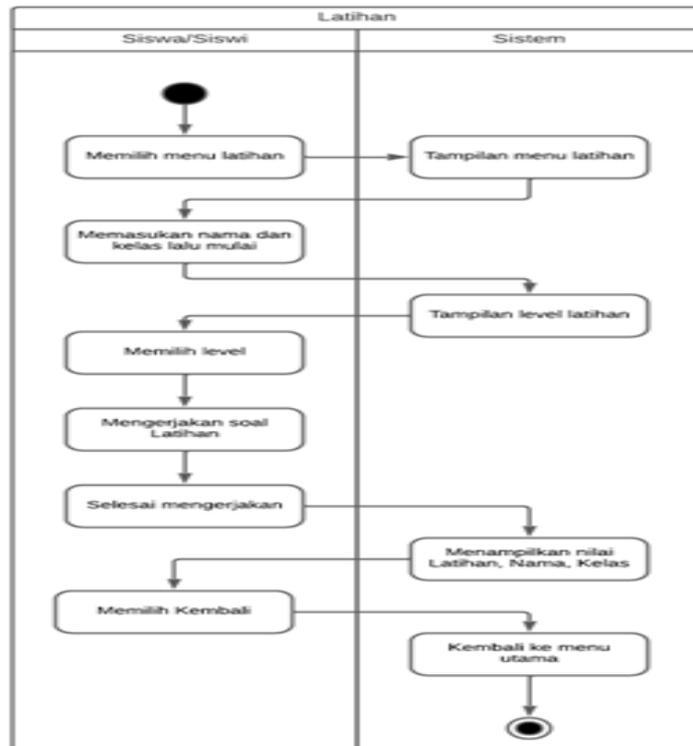
No	Use Case	Deskripsi
1.	Materi	Berisikan materi pengenalan Bahasa Inggris pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan multimedia interaktif.
2.	Soal latihan	Berisikan mengenai soal-soal latihan sesuai dengan materi pengenalan Bahasa Inggris yang telah disampaikan.
3.	Games	Berisikan permainan menebak gambar dari mata pelajaran Bahasa Inggris.

Pada Use Case Materi terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan pada aplikasi tersebut yaitu :



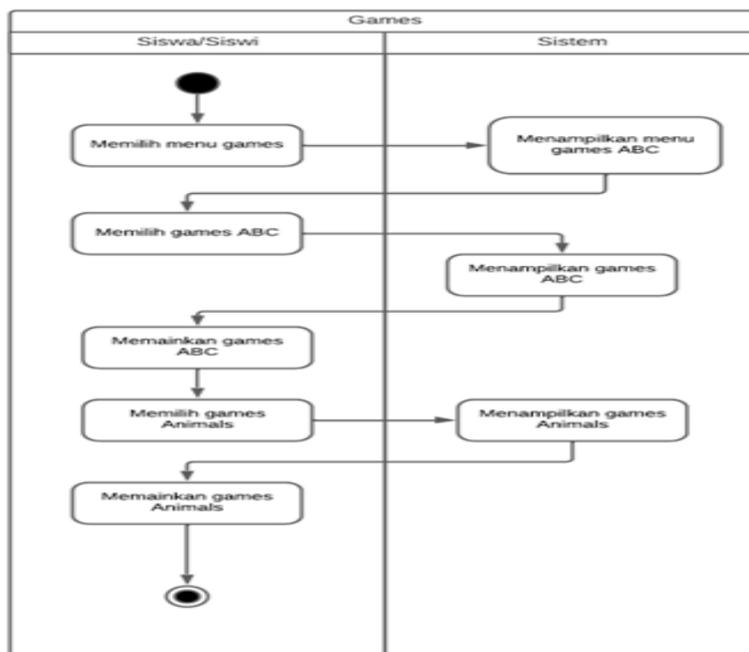
Gambar 3. Activity Diagram Materi

Use Case Latihan dapat di uraikan menjadi beberapa aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mencoba menu Latihan yang sesuai dengan materi yang diberikan.



Gambar 4. Activity Diagram Latihan

Use Case Games di buat dengan maksud supaya siswa tidak merasa jenuh pada materi yang telah diberikan sehingga dibuatlah beberapa aktivitas yaitu :



Gambar 5. Activity Diagram Games

Berikut adalah tampilan awal pada aplikasi pembelajaran :



Gambar 6. Tampilan Awal Aplikasi Pembelajaran

Tampilan menu menampilkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi pembelajaran yang di buat sehingga siswa bisa memilih menu yang di tentukan oleh pengajar.



Gambar 7. Tampilan Menu dari aplikasi

Dibawah ini adalah tampilan untuk materi yang diberikan oleh guru kepada. Media pembelajarn in di utamakan untuk siswa kelas 1 yang baru mulai belajar B. Inggris



Gambar 8. Tampilan Materi

Berikut adalah tampilan pada menu Latihan yang disesuaikan dengan materi yang di berikan. Latihan merupakan salah satu bentuk untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya.



Gambar 9. Tampilan Latihan

Di bawah ini adalah tampilan games yang bisa menarik siswa agar tidak bosan dan jenuh dalam mempelajari B. Inggris. Dengan melakukan kegiatan ini maka siswa dapat dengan mudah memahami materi yang telah diberikan dengan menyenangkan.



Gambar 10. Tampilan Games

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan pada siswa Sekolah Dasar akan lebih efektif jika dibuat dalam bentuk multimedia interaktif. Selain menarik perhatian dari para siswa, aplikasi ini juga memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru dengan cara yang menyenangkan dan target dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Parikesit, H., Adha, M.M., Hartino, A.T. and Ulpa, E.P., 2021. Implementasi teknologi dalam pembelajaran daring di tengah masa pandemik COVID-19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), pp.545-554.
- [2] Herdiyanto, D.M., Sulton, S. and Praherdhiono, H., 2020. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi tema tanah bagi siswa tunagrahita. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), pp.88-96.
- [3] Hasriadi, H., 2022. Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), pp.136-151.
- [4] Rusdiyana, R., Indriyanti, D.R., Hartono, H. and Isnaeni, W., 2021. Analisis Kendala Guru dalam Menerapkan Pendekatan Saintifik Berbasis Inkuiri pada Sains Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 4, No. 1, pp. 208-215).
- [5] Pambudi, B., Efendi, R.B., Novianti, L.A., Novitasari, D. and Ngazizah, N., 2019. Pengembangan alat peraga IPA dari barang bekas untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), pp.28-33.
- [6] Febriani, R. and Sya, M.F., 2022. Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris. *KARIMAH TAUHID*, 1(4), pp.301-307
- [7] Bimantoro, G.L. and Mulianingsih, F., 2022. Problematika Pembelajaran Ips Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Smp Negeri 24 Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 4(2), pp.149-158.
- [8] Nurfadhillah, S., Cahyani, A.P., Haya, A.F., Ananda, P.S. and Widyastuti, T., 2021. Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. *PANDAWA*, 3(2), pp.396-418.
- [9] Sitopu, J.W., Subakti, H., Simarmata, J., Nirbita, B.N., Ramadhana, R.S.A., Haeruman, L.D., Sanjaya, L.A., Silaban, P.J., St Amina, H.U., Yuniwati, I. and Chamidah, D., 2022. *Aplikasi Pembelajaran Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- [10] Samsinar, S., 2020. Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), pp.194-205.
- [11] Suhendi, H. and Gunawan, R., 2019. Aplikasi Pembelajaran Multimedia Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). *Jurnal Online Sekolah Tinggi Teknologi Mandala*, 14(2), pp.25-35.
- [12] Marenden, V., Tambunan, W. and Limbong, M., 2021. Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu Sdm Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka Di Era New Normal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), pp.66-79
- [13] Mu'minah, I.H., 2021. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif dalam pembelajaran daring IPA pada masa pandemi covid-19. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), pp.1197-1211.
- [14] Hutabri, E. and Putri, A.D., 2019. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), pp.57-64.

- [15] Herlina, S.E., 2019. Game Edukasi Pengenalan Profesi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 7(3), pp.234-234.
- [16] Rosmalasari, T.D., Lestari, M.A., Dewantoro, F. and Russel, E., 2020. Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), pp.27-32.
- [17] Husni, M.N. and Latifah, K., 2021. PERANCANGAN SYSTEM INFORMASI SATLANTAS POLRES PEMALANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTIPE. In *Science and Engineering National Seminar* (Vol. 6, No. 1, pp. 640-647).
- [18] Karim, D. and Santoso, H.B., 2019. Perancangan Dan Usability Evaluation Prototipe Informasi Akademik Menggunakan Metode Rapid Application Development. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO-Ilmu Komputer & Informatika*, 2(2), pp.68-79.
- [19] Irawan, M.D. and Simargolang, S.A., 2018. Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), pp.67-84.