

**APLIKASI APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MURID
SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

**ENGLISH LEARNING APPLICATION FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS
BASED ON ANDROID**

Galih VidiaPangestika¹, Wawa Wikusna², Aris Hermansyah³

¹Prodi D3 Manajemen Informatika, ²Fakultas Ilmu Terapan, ³Univesitas Telkom

(4)¹gvidiap@gmail.com, ²wawawikusna@tass.telkomuniversity.ac.id,

³arishermansyah@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi universal pada ruang lingkup internasional. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing yang mulai diperkenalkan di Sekolah Dasar. Salah satunya di SDN Ciptawinaya yang sudah mempelajari Bahasa Inggris dari kelas 2. Bahasa Inggris diperkenalkan sejak dini karena anak-anak memiliki masa belajar cemerlang yang disebut *golden age*, usia 6—12 tahun, yang memungkinkannya belajar bahasa dengan cepat. Sarana pembelajaran di SDN Ciptawinaya saat ini masih konvensional yaitu guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas dengan dibantu buku paket sebagai panduan mengajar. Selanjutnya peserta didik mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran Bahasa Inggris hanya dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dan berlangsung selama 2 jam dalam 1 minggu. Berdasarkan hal tersebut dipandang perlu dibangun sebuah aplikasi yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan. Melihat permasalahan tersebut maka muncul gagasan untuk membangun “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android”. Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metode ADDIE. Aplikasi ini diuji menggunakan *User Acceptance Test*. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi ini meliputi materi pembelajaran untuk kelas 2 semester 1, pelafalan kosakata berupa gambar dan suara, video pembelajaran dan soal latihan berupa kuis. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membangun minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Kata kunci : Aplikasi, Android, Bahasa Inggris

Abstract

English is one of the languages used as a universal communication tool on the international scope. English is also a foreign language that was introduced in elementary school. One of them is in SDN Ciptawinaya who has studied English from class 2. English is introduced early because children have a brilliant learning period called golden age, age 6-12 years, which enable it to learn language quickly. The learning facilities at SDN Ciptawinaya are still conventional, the teachers deliver the lesson material in front of the classroom with the help of the package book as a teaching guide. Furthermore, learners listen and record the material submitted by the teacher, so that students do not understand the material presented. In addition, English lesson is only held as many as 1 time meeting and lasts for 2 hours in 1 week. Based on this it is deemed necessary to build an application that is expected to solve the problem. Seeing the problem then came the idea to build "Application of English Learning for Students of Primary School Based Android". The method used to build this application is the ADDIE method. This application is tested using User Acceptance Test. The features that exist in this application include learning materials for class 2 semester 1, pronunciation vocabulary in the form of pictures and sounds, learning videos and exercise questions in the form of quizzes. This application is also expected to build student interest in learning English.

Keywords: Applications, Android, English.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi universal pada ruang lingkup internasional. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing yang mulai diperkenalkan di Sekolah Dasar. Salah satunya di SDN Ciptawinaya yang sudah mempelajari Bahasa Inggris dari kelas 2. Bahasa Inggris diperkenalkan

sejak dini karena anak-anak memiliki masa belajar cemerlang yang disebut *golden age*, usia 6—12 tahun, yang memungkinkannya belajar bahasa dengan cepat. Otak mereka masih elastis sehingga bisa menyerap materi pelajaran dengan mudah, apalagi jika materi tersebut berkaitan dengan bahasa yang digunakan sebagai sarana komunikasi [1]. Sarana pembelajaran di SDN Ciptawinaya saat ini masih konvensional yaitu guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas dengan dibantu buku

paket sebagai panduan mengajar. Hal tersebut membuat membuat siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peserta didik mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran Bahasa Inggris hanya dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dan berlangsung selama 2 jam dalam 1 minggu. Keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan penyampaian materi menjadi tidak menyeluruh, karena hanya sebagian materi yang dapat dibahas dikelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara garis besar permasalahan yang dihadapi dalam merancang aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dengan media lain selain buku paket?
2. Bagaimana membantu siswa agar lebih paham dengan materi yang diajarkan?
3. Bagaimana membantu siswa agar dapat mempelajari kembali Bahasa Inggris selain disekolah?

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah tersebut, tujuan proyek akhir ini adalah membangun aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android agar dapat:

1. Menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk audio visual agar lebih menarik bagi siswa.
2. Menampilkan kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan guru di kelas.
3. Membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan materi di sekolah.

1.4 Batasan Masalah

Berkaitan dengan luas cakupan masalah yang ada pada proyek akhir, maka dibatasi penulisan yang akan dibahas lebih dalam antara lain:

1. Pengguna hanya mendapat informasi tentang Bahasa Inggris dasar yang meliputi modul sekolah.
2. Materi yang digunakan diambil dari buku paket *Basic English For Elementary School Year II* yang meliputi *Numbers* (angka), *Times* (waktu), *People Around Us* (orang disekitar kita), *Daily Activities* (kegiatan sehari-hari), *Day and Months* (hari dan bulan) dan *Animals* (binatang).
3. Pengguna hanya mempelajari materi yang terdiri dari pengenalan *vocabulary*, *listening* dan latihan soal dalam bentuk kuis.

4. Aplikasi ini hanya untuk murid kelas 2 sekolah dasar semester 1.

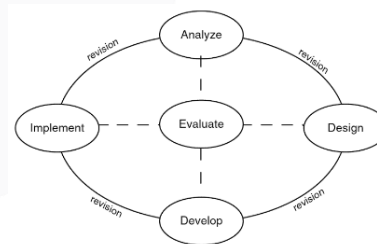
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android ini merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan secara interaktif dalam memahami kosa kata sederhana yang mudah dimengerti oleh siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris sesuai dengan standar kompetensi untuk siswa 2 semester 1. Aplikasi ini terdiri dari beberapa materi yaitu *Numbers* (angka), *Times* (waktu), *People Around Us* (orang disekitar kita), *Daily Activities* (kegiatan sehari-hari), *Day and Months* (hari dan bulan) dan *Animals* (binatang).

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pembangunan aplikasi ini, metodologi penelitian yang digunakan adalah *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* (ADDIE). Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Konsep pengembangannya sudah diterapkan sejak terbentuknya komunitas sosial. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif. ADDIE yang membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran. Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu:

1. *Analysis* / Analisis
2. *Design* / Desain
3. *Development* / Pengembangan
4. *Implementation* / Implementasi
5. *Evaluation* / Evaluasi



Gambar 1-1
Tahapan ADDIE Model [2]

A. Analisis

Pada tahap ini dilakukan tentang pemikiran produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan dengan cara mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran. Setelah itu, dilakukan pendefinisian tentang apa yang dipelajari di kelas 2 semester ganjil dan mencari tahu apa yang dibutuhkan dengan melakukan observasi dan

wawancara terhadap guru mata pelajaran yang bersangkutan, setelah selesai maka akan didapatkan bagaimana karakteristik atau profil siswa kelas 2. 2.1

B. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi sesuai dengan karakteristik kebutuhan pengguna. Selanjutnya dilakukan perancangan tampilan aplikasi yaitu membuat *mock up* yang selanjutnya diterapkan pada tools *Android Studio*.

C. Development

Tahap pengembangan dimulai jika perancangan tampilan telah dibuat pada tahap desain. Pengkodean aplikasi dibuat sesuai dengan desain sistem dan desain tampilan. Tahap pengkodean ini dilakukan selama 6 minggu. Setelah pengembangan aplikasi pembelajaran, dilakukan validasi kesesuaian aplikasi apakah aplikasi yang dibuat sudah tepat sasaran dan memenuhi tujuan utama dibuatnya aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa kelas 2 dan guru Bahasa Inggris untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang baru dikembangkan. Untuk mengetahui kekurangan dan kekurangan dari media pembelajaran, dilakukan *User Acceptance Test* kepada siswa menggunakan kuesioner.

D. Implementation

Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata, melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi. Pada tahap ini mulai menerapkan aplikasi kepada siswa sekolah dasar kelas 2 sekolah dasar ataupun sederajat.

E. Evaluation

Melihat kembali dampak pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran, mencari informasi apa saja yang dapat diperbaiki terhadap aplikasi pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahapan ini mulai melakukan revisi.

2. Tinjau Pustaka

2.1 Bahasa

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Dengan adanya bahasa komunikasi bisa berjalan secara sempurna.

Misalkan pada waktu kita berbicara atau menulis, kata-kata yang kita ucapkan atau kita tulis tidak tersusun begitu saja, melainkan mengikuti aturan yang ada. Untuk mengungkapkan gagasan, pikiran atau perasaan, kita harus memilih kata-kata yang tepat dan menyusun kata-kata itu sesuai dengan aturan bahasa. Seperangkat aturan yang mendasari pemakaian bahasa, atau yang kita gunakan sebagai

pedoman berbahasa inilah yang disebut tata bahasa [3].

Bahasa Inggris

Bahasa Inggris atau *English* adalah bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada Abad Pertengahan Awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris dituturkan sebagai bahasa pertama oleh mayoritas penduduk di berbagai negara, termasuk Britania Raya, Irlandia, Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru, dan sejumlah negara-negara Karibia; serta menjadi bahasa resmi di hampir 60 negara berdaulat. Bahasa Inggris adalah bahasa ibu ketiga yang paling banyak dituturkan di seluruh dunia, setelah bahasa Mandarin dan bahasa Spanyol. Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa kedua dan bahasa resmi oleh Uni Eropa, Negara Persemakmuran, dan Perserikatan Bangsa-Bangsa, serta beragam organisasi lainnya.

Bahasa Inggris berkembang pertama kali di Kerajaan Anglo-Saxon Inggris dan di wilayah yang saat ini membentuk Skotlandia tenggara. Setelah meluasnya pengaruh Britania Raya pada abad ke-17 dan ke-20 melalui Imperium Britania, bahasa Inggris tersebar luas di seluruh dunia. Di samping itu, luasnya penggunaan bahasa Inggris juga disebabkan oleh penyebaran kebudayaan dan teknologi Amerika Serikat yang mendominasi di sepanjang abad ke-20. Hal-hal tersebut telah menyebabkan bahasa Inggris saat ini menjadi bahasa utama dan secara tidak resmi (*de facto*) dianggap sebagai *lingua franca* di berbagai belahan dunia.

Menurut sejarahnya, bahasa Inggris berasal dari peleburan beragam dialek terkait, yang saat ini secara kolektif dikenal dengan bahasa Inggris Kuno, yang dibawa ke pantai timur Pulau Britania oleh pendatang Jermanik (Anglo-Saxons) pada abad ke-5; kata *English* berasal dari nama Angles. Suku Anglo-Saxons ini sendiri berasal dari wilayah Angeln (saat ini Schleswig-Holstein, Jerman). Bahasa Inggris awal juga dipengaruhi oleh bahasa Norse Kuno setelah Viking menaklukkan Inggris pada abad ke-9 dan ke-10.

Penaklukan Normandia terhadap Inggris pada abad ke-11 menyebabkan bahasa Inggris juga mendapat pengaruh dari bahasa Perancis Norman, dan kosakata serta ejaan dalam bahasa Inggris mulai dipengaruhi oleh bahasa Latin Romawi (meskipun bahasa Inggris sendiri bukanlah rumpun bahasa Romawi), yang kemudian dikenal dengan bahasa Inggris Pertengahan. Pergeseran Vokal yang dimulai di Inggris bagian selatan pada abad ke-15 adalah salah satu peristiwa bersejarah yang menandai peralihan bahasa Inggris Pertengahan menjadi bahasa Inggris Modern. Selain Anglo-Saxons dan Perancis Norman, sejumlah besar kata dalam bahasa Inggris juga berakar dari bahasa Latin, karena Latin adalah *lingua franca* Gereja Kristen dan bahasa utama di kalangan intelektual Eropa, dan telah

menjadi dasar kosakata bagi bahasa Inggris modern. bahasa gaul yang jumlahnya juga sangat banyak [4].

2.2 Aplikasi

Aplikasi adalah kumpulan program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus) [5]. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket (*application suite*) contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. 2.1

Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.

2.3 Android

Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang pengembangannya dipimpin oleh Google [6]. Android menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Saat ini sudah banyak vendor-vendor *smartphone* yang memproduksi *smartphone* berbasis android seperti Samsung, Sony, LG, dan lain-lain. Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone*, saat ini android menjadi pesaing utama dari Apple pada sistem operasi Tablet dan PC.

Android memiliki banyak kelebihan-kelebihan, namun juga seperti sistem operasi yang lain android juga memiliki kelemahan-kelemahan sendiri. Berikut kelebihan dan kekurangan dari sistem operasi android:

1. Android bersifat terbuka karena berbasis linux yang memang *open source* sehingga bisa dikembangkan oleh siapa saja.
2. Kemudahan mengakses *Android Market Application*
3. Mendukung semua layanan google, sistem operasi android mendukung semua layanan dari google mulai dari gmail sampai google reader.
4. Dapat melakukan modifikasi pada ROM dan tidak membahayakan perangkat.
5. Fasilitas penuh USB, dapat mengganti baterai, *mass storage*, *disk drive*, dan *usb tethering*.

Kekurangan atau kelemahan sistem operasi android:

1. Sangat memerlukan koneksi internet agar bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Perusahaan kadang lambat mengeluarkan pembaharuan android versi terbaru terhadap android versi lama milik pengguna.

Sering terdapat iklan pada aplikasi sehingga dapat mengganggu pengguna.

2.4 Java

Java adalah nama sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada

komputer yang berdiri sendiri (*standalone*) ataupun pada lingkungan jaringan [7]. Java juga termasuk bahasa pemrograman yang *portable* karena bisa dijalankan di berbagai sistem operasi. Itulah mengapa dikenal dengan adanya istilah "*write once, run everywhere*".

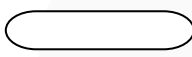
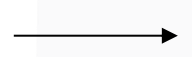
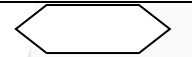
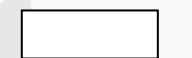
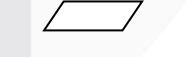
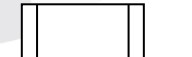

2.3 Perancangan Proses Bisnis





Pada bagian ini akan dijelaskan istilah-istilah yang ada pada perancangan proses bisnis.

Flowmap

Flowmap atau *flowchart* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan aliran (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika, digunakan terutama sebagai alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi [8]. *Flow map* menolong analisis dan *programmer* untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Berikut adalah Simbol-simbol pada *flow map* yaitu :

Tabel 2-1
Simbol Flowmap

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Terminat or	Permulaan/Akhir Program
	Garis Alir	Arah Aliran Program
	Preparati on	Proses insialisasi
	Proses	Proses pengolahan data
	Input/Out put data	Proses input/output data
	Predefine d Process	Permulaan sub program dalam proses menjalankan sub program
	Decision	Penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	On Page Connector	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	Off Page Connector	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda
	Display	Proses untuk menampilkan data yang telah diolah
	Storage	Wadah penyimpanan data.

2.4 Tools

Pada sub bab ini akan dijelaskan definisi dari beberapa istilah *Tools* yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

2.4.1 Android Studio 2.3.1

Android Studio adalah sebuah *Integrated Development Environment* (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android. Ada banyak fitur menarik dari Android Studio ini, karena memiliki beberapa *plugin* yang sangat membantu yaitu “*Gradle*” yang tentu saja tidak di dapatkan di Eclipse yang *notabene* adalah produk lama google [9].

2.4.2 Storyboard

Storyboard adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga *visual script* yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *Scene*. *Storyboard* sekarang lebih banyak digunakan untuk membuat kerangka pembuatan *website* dan proyek media interaktif lainnya seperti iklan, film pendek, *games*, media pembelajaran interaktif ketika dalam tahap perancangan/desain. *Storyboard* mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahap perancangan multimedia. Keuntungan menggunakan *storyboard* adalah pengguna mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita sehingga efek atau ketertarikan yang lebih kuat. *Storyboard* dapat dibuat dengan gambar tangan/sketsa langsung di kertas atau digambar dengan komputer [10].

3. **2.4.3 Blackbox Testing**
 Metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Karna itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *blackbox* bukan merupakan alternatif dari ujicoba *whitebox*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode *whitebox* [11].

4. **2.4.3 User Acceptance Test**
User Acceptance Test (UAT) adalah proses pengujian oleh *user* dan menghasilkan dokumen untuk dijadikan bukti bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diterima *user* dan hasil pengujiannya dianggap memenuhi kebutuhan pengguna [12].

4.1

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Analisa Perbandingan Aplikasi Sejenis
 Berikut ini adalah tabel perbandingan sistem sejenis dengan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android.

3.1.1 Aplikasi Belajar B. Inggris Anak

Pada aplikasi pertama yaitu aplikasi belajar Bahasa inggris anak yang dikembangkan oleh Be OKE Media. Aplikasi ini terdiri dari beberapa kategori pada menu utama yaitu *Letters, Numbers, Colors, Shape, Months, Days, Fruits, Animals, dan Body Parts*.



Gambar 3-1
Menu Utama

Adapun tampilan setelah kita memilih salah satu kategori kemudian masuk ke halaman selanjutnya tetapi langsung mengeluarkan suara tanpa ada perintah.



Gambar 3-2
Halaman setelah memilih kategori

3.1.2 Belajar Bahasa Inggris Cepat

Selanjutnya aplikasi Belajar Bahasa Inggris Cepat yang dikembangkan oleh Paris Learn English. Pada aplikasi Belajar Bahasa Inggris Cepat ini sama seperti aplikasi sebelumnya tetapi hal yang membedakan adalah pada saat memilih kategori dan adanya level dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Di bawah ini adalah tampilan dari aplikasi Belajar Bahasa Inggris Cepat:



Gambar 3-3

Tampilan utama Belajar Bahasa Inggris Cepat

Adapun tampilan pada saat setelah memilih kategori, user langsung dihadapkan pada materi pembelajaran sesuai dengan kategori.



Gambar 3-4

Tampilan materi Belajar Bahasa Inggris Cepat

1.4.1.1 Resume Perbandingan Aplikasi Belajar B.Ingggris Anak dan Belajar Bahasa Inggris Cepat

Setelah melakukan pendefinisian aplikasi maka akan dilakukan resume dari masing-masing aplikasi dan mengidentifikasi fitur yang ada dan kelemahannya.

Tabel 3-1

Perbandingan Aplikasi Belajar B.Ingggris Anak, Belajar Bahasa Inggris Cepat dan English Quiz

	Aplikasi 1	Aplikasi 2	Aplikasi 3
Nama Aplikasi	Belajar B. Inggris Anak	Belajar Bahasa Inggris Cepat	English Quiz
Pengembang	Be OKE Media	Paris Learn English	Galih Vidia Pangestika
Jenis Aplikasi	Mobile learning	Mobile learning	Mobile Learning
Sistem Operasi	Android	Android	Android
Bahasa Pemrograman	Java	Java	Java
Pengguna	Umum	Umum	Umum
Fitur yang Dibuat	Menyajikan berbagai kategori kosakata dasar Terdapat suara pelafalan yang jelas dan tampilan yang menarik Memiliki pengaturan aplikasi	Menyajikan materi lebih jelas Ada tingkatan pembelajaran	Menyajikan materi sesuai dengan materi sekolah Terdapat dari berbagai macam kategori pembelajaran Memiliki suara pelafalan kosakata Menyajikan berbagai macam jenis quiz latihan
Analisis kelemahan	Tidak ada kuis untuk menguji kemampuan pengguna.	Tampilan aplikasi kurang menarik.	Tampilan aplikasi kurang menarik.

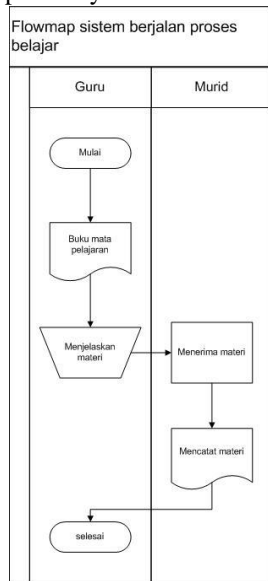
Dari ringkasan perbandingan aplikasi sejenis dan aplikasi yang akan dibuat, dapat disimpulkan bahwa aplikasi sejenis sama-sama memiliki kelebihan dalam penyajian materi pembelajaran. Kekurangan pada masing-masing aplikasi yaitu belum adanya soal latihan untuk menguji kemampuan pengguna dan desain dari aplikasi yang kurang menarik.

3.2 Analisa Sistem Berjalan

Pada bagian ini akan dijelaskan analisa sistem berjalan pada SDN Ciptawinaya.

3.2.1 Sistem Belajar Mengajar Saat Ini

Gambaran alur sistem berjalan belajar mengajar pada SDN Ciptawinaya



Gambar 3-5

Flowmap Belajar Mengajar

Adapun uraian diagram alur proses bisnis proses belajar mengajar saat ini adalah sebagai berikut :

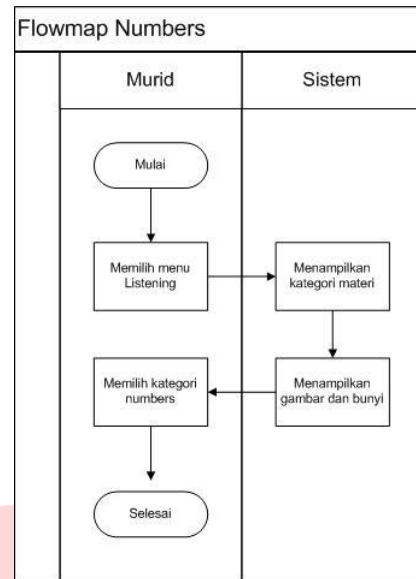
1. Guru memilih materi apa yang akan di ajarkan kepada siswanya pada buku
2. Guru menjelaskan materi yang sumbernya dari buku paket atau buku mata pelajaran.
3. Siswa menerima materi pelajaran yang diberikan guru.
4. Siswa mencatat oleh mereka di buku tulis masing-masing.

Dengan sistem seperti ini terdapat kelemahan yang terjadi yaitu semua peserta didik belum tentu mengerti apa yang dijelaskan oleh guru, karena guru mengajar ke banyak siswa di dalam kelas dan belum tentu semua siswa mencatat semua materi, karena akan ada sebagian siswa yang malas untuk mencatat.

3.3 Sistem Usulan

Di bagian ini akan di jelaskan tentang proses bisnis sistem yang disusulkan dalam belajar bahasa Jerman yang mana mencakup beberapa materi yaitu *Numbers* (angka), *Times*(waktu), *People Around Us* (orang disekitar kita), *Daily Activities*(kegiatan sehari-hari), *Day and Months* (hari dan bulan) *Animals* (binatang) dan video pembelajaran agar lebih dimengerti. Kemudian untuk menguji pemahaman siswa ada soal-soal latihan pada berupa kuis.

Flowmap Usulan Pembelajaran *Numbers* (angka).
Gambaran alur sistem usulan pembelajaran



Gambar 3-7

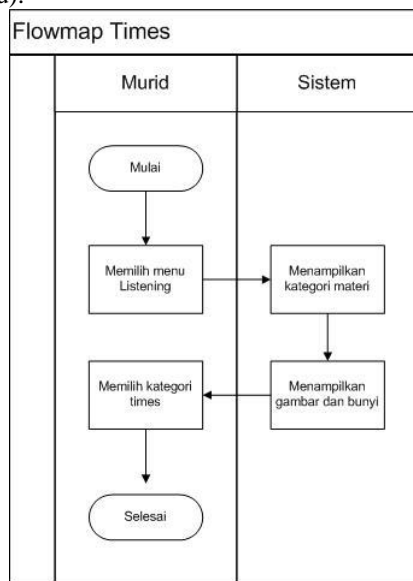
Flowmap Usulan Pembelajaran Numbers

Adapun penjelasan mengenai diagram alur usulan untuk pembelajaran *Numbers* (angka) dari sistem adalah sebagai berikut :

1. Siswa memilih menu *Listening*
2. Kemudian sistem akan menampilkan berbagai pilihan materi
3. Halaman selanjutnya menampilkan gambar dan suara dari berbagai kosakata kategori *numbers*.

3.3.1 Flowmap Usulan Pembelajaran Times (waktu)

Gambar 9 di bawah ini akan menjelaskan mengenai diagram alur usulan untuk pembelajaran *Times* (waktu).



Gambar 3-8

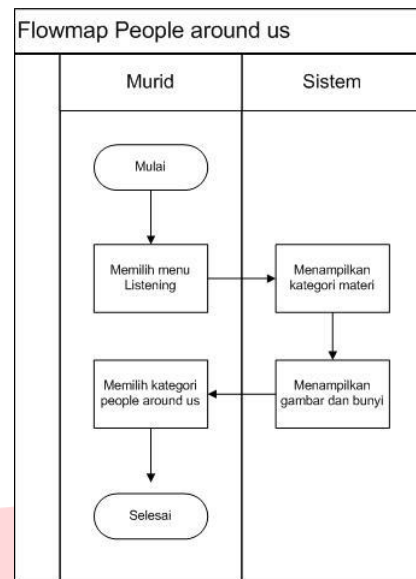
3.3.2 Flowmap Usulan Pembelajaran Times (waktu)

Adapun penjelasan mengenai diagram alur usulan untuk materi *Times* (waktu) dari sistem adalah sebagai berikut :

1. Siswa memilih menu *Listening* karena berbagai materi pembelajaran ada menu yang sama
2. Kemudian sistem akan menampilkan berbagai pilihan materi
3. Halaman selanjutnya menampilkan gambar dan suara dari berbagai kosakata kategori *Times* (waktu).
4. Kemudian sistem akan menampilkan gambar dan suara dari setiap kosakata.

3.3.1.1 Flowmap Usulan Pembelajaran People Around Us

Pada gambar 10 akan menjelaskan mengenai diagram alur usulan untuk pembelajaran dari sistem.



Gambar 3-9

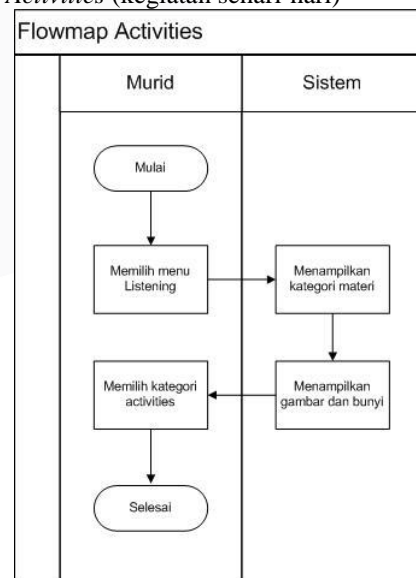
Flowmap Usulan Pembelajaran People Around Us

Adapun penjelasan mengenai diagram alur usulan untuk pembelajaran dari sistem adalah sebagai berikut :

1. Siswa memilih menu *Listening*
2. Kemudian sistem akan menampilkan berbagai pilihan materi
3. Halaman selanjutnya menampilkan gambar dan suara dari berbagai kosakata kategori *People Around Us*
4. Kemudian sistem akan menampilkan gambar dan suara dari setiap kosakata.

3.3.1.2 Flow Map Usulan Pembelajaran Daily Activities (kegiatan sehari- hari)

Pada gambar dibawah akan menjelaskan mengenai diagram alur usulan untuk materi pemberlajaran *Daily Activities* (kegiatan sehari-hari)



Gambar 3-10

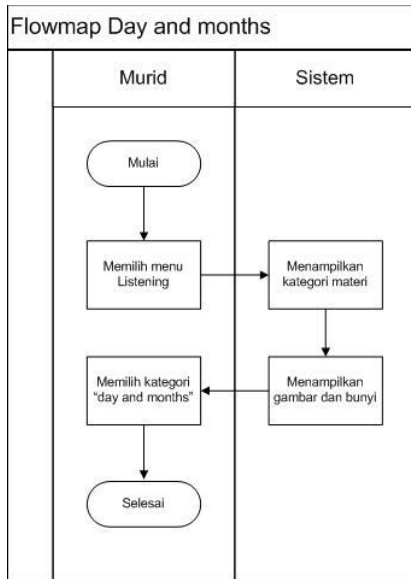
Flowmap Usulan Pembelajaran Daily Activities
Adapun penjelasan mengenai diagram alur usulan untuk materi pemberlajaran *Daily Activities*

(kegiatan sehari-hari) dari sistem adalah sebagai berikut:

1. Siswa memilih menu *Listening*
2. Kemudian sistem akan menampilkan berbagai pilihan materi
3. Halaman selanjutnya menampilkan gambar dan suara dari berbagai kosakata kategori *Daily Activities*

3.3.1.3 Flowmap Usulan Pembelajaran Day and Months

Pada gambar dibawah ini akan menjelaskan mengenai diagram alur usulan untuk pembelajaran *day and months* dari sistem.



Gambar 3-11

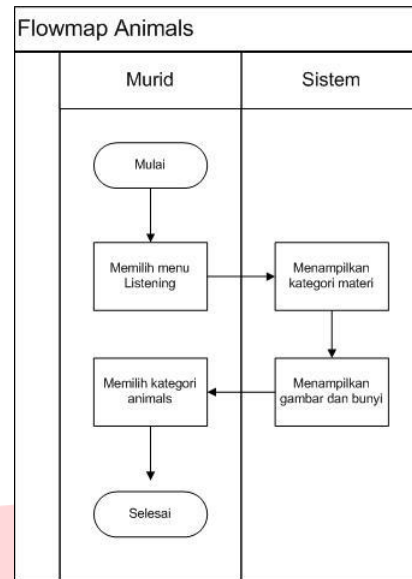
Flow Map Usulan Pembelajaran Day and Months

Adapun penjelasan mengenai diagram alur usulan untuk pembelajaran *Day and Months* dari sistem adalah sebagai berikut.

1. Siswa memilih menu *Listening*
2. Kemudian sistem akan menampilkan berbagai pilihan materi
3. Halaman selanjutnya menampilkan gambar dan suara dari berbagai kosakata kategori *Day and months*
4. Kemudian sistem akan menampilkan gambar dan suara dari setiap kosakata.

3.3.1.4 Flow Map Usulan Pembelajaran Animals (hewan)

Pada gambar selanjutnya akan dijelaskan mengenai diagram alur usulan untuk pembelajaran *Animals* (hewan) dari sistem.



Gambar 3-12

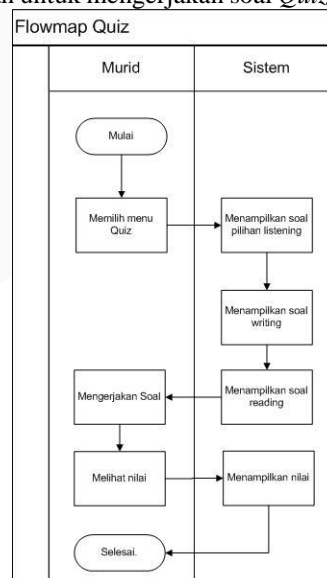
3.3.1.5 Flowmap Usulan Pembelajaran Animals (hewan)

Adapun penjelasan mengenai diagram alur usulan untuk pembelajaran dari sistem adalah sebagai berikut :

1. Siswa memilih menu *Listening*
2. Kemudian sistem akan menampilkan berbagai pilihan materi
3. Halaman selanjutnya menampilkan gambar dan suara dari berbagai kosakata kategori *Animals* (hewan).
4. Kemudian sistem akan menampilkan gambar dan suara dari setiap kosakata.

3.3.1.6 Flow Map Usulan Mengerjakan Soal Quiz

Gambar selanjutnya menjelaskan mengenai diagram alur usulan untuk mengerjakan soal *Quiz* dari sistem.



Gambar 3-13

Flowmap Usulan Mengerjakan Soal Kuiz

Adapun penjelasan mengenai diagram alur usulan untuk mengerjakan soal *Kuiz* dari sistem adalah sebagai berikut :

1. Siswa memilih menu *Quiz*, menu *Kuiz* ini untuk mengevaluasi kemampuan siswa.
2. Akan disajikan soal-soal yang menyangkut materi-materi yang sudah di pelajari sebelumnya yaitu, *Numbers* (angka), *Times* (waktu), *People Around Us* (orang disekitar kita), *Daily Activities* (kegiatan sehari-hari), *Day and Months* (hari dan bulan) *Animals* (binatang). Sistem akan menyajikan soal-soal dalam pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal.
3. Terdapat quiz *listening* yaitu akan diberikan soal berupa suara kemudian dalam jawaban pilihan ganda.
4. Terdapat soal *writing* yang menyangkut materi *people around us* berupa soal lawan kata, kemudian siswa menjawabnya dengan mengetik jawaban yang benar.
5. Di akhir sesi akan ditampilkan juga nilai atau skor akhir yang di dapat.

3.4.1

3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Pada bagian ini akan dijelaskan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam proses pengembangan aplikasi.

3.3.2.1 Pengembangan Sistem

Adapun kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras untuk pembangunan sistem ini adalah sebagai berikut:

3.3.2.1.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang menjadi syarat minimal untuk dapat membangun aplikasi secara normal adalah sebagai berikut:

Tabel 3-2

Spesifikasi Minimum Kebutuhan Perangkat Lunak

NO.	Perangkat Lunak Minimum
1.	Android Studio
2.	Android V 4.1 Jelly Bean
3.	Sistem operasi Windows 7

3.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3-3

Spesifikasi Minimum Kebutuhan Perangkat Keras

NO.	Perangkat Keras	Kebutuhan
1.	Prosesor	Intel Core i3
2.	HDD Memory	50 GB free hardisk space
3.	Pendukung	Monitor, Mouse, Keyboard
4.	RAM	3 GB

3.1.1.4 Implementasi Sistem

Spesifikasi perangkat yang digunakan sebagai alat implementasi sistem sebagai berikut:

Tabel 3-4
Spesifikasi Alat Implementasi

NO.	Spesifikasi Alat Implmentasi	
1.	Sistem Operasi	Android V. 5.1.1 Lollipop
2.	RAM	1.5 MB
3.	Memori	8 GB
4.	Layar	Resolusi 768 x 1280 pixel

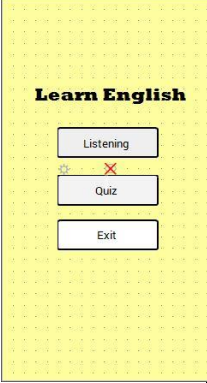

3.1.5 Storyboard

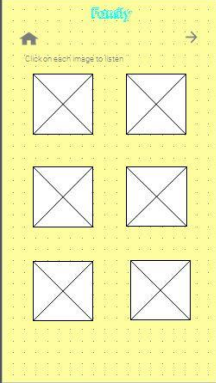
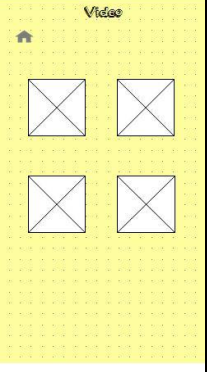
Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris merupakan jenis aplikasi multimedia, sehingga dibutuhkan pendefinisian interaksi pengguna dengan palikasi menggunakan storyboard. Ada pun penjelasan mengenai *storyboard* aplikasi pembelajaran bahasa Inggris adalah sebagai berikut.

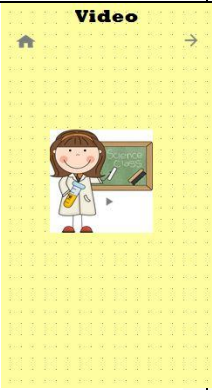
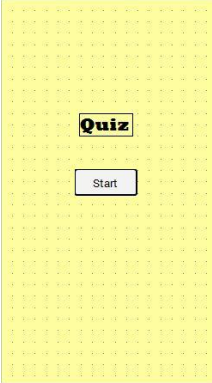
Figure 1

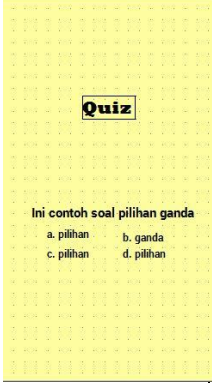
Storyboard Ringkas

Scene	Definisi
Scene 1	Scene halaman utama menampilkan menu pada aplikasi. Tiap menu akan tertaut ke masing-masing Scene.
Scene 2	Scene menu <i>Listening</i> terdiri dari kategori <i>Numbers</i> (angka), <i>Times</i> (waktu), <i>People Around Us</i> (orang disekitar kita), <i>Daily Activities</i> (kegiatan sehari-hari), <i>Day and Months</i> (hari dan bulan) <i>Animals</i> (binatang)
Scene 2.1	Scene materi <i>Numbers</i> terdapat gambar dan suara pelafalan dari masing-masing kosakata
Scene 2.2	Scene materi <i>Times</i> terdapat gambar dan suara pelafalan dari masing-masing kosakata
Scene 2.3	Scene matei <i>People Around Us</i> terdapat gambar dan suara pelafalan dari masing-masing kosakata
Scene 2.4	Scene materi <i>Daily Activities</i> terdapat gambar dan suara pelafalan dari masing-masing kosakata.
Scene 2.5	Scene materi <i>Day and Months</i> terdapat gambar dan suara pelafalan dari masing-masing kosakata
Scene 2.6	Scene materi <i>Animals</i> terdapat gambar dan suara pelafalan dari masing-masing kosakata
Scene 2.7	Scene kamus kosa kata ada disetiap kategori materi yang menampilkan teks bahasa Indonesia dan bahasa Inggris
Scene 3	Scene menu video terdapat video materi pembelajaran
Scene 4	Scene menu Quiz tercapat kumpulan soal latihan sebanyak 20 soal

Scene	Visual	Link	Sound and video
1	 <p>Scene menu utama menampilkan pemilihan menu yang terdapat pada aplikasi. Setiap menu akan terhubung ke masing-masing Scene yang saling bertautan.</p>	<p>Scene 1 Scene 2 Scene 2.1 Scene 2.2 Scene 2.3 Scene 2.4 Scene 2.5 Scene 2.6 Scene 2.7 Scene 3</p>	
2.1	 <p>Scene Listening menampilkan materi pembelajaran. Pada sub bagian akan menampilkan gambar dan suara kosakata jika ditekan tombol. Tombol selanjutnya akan menuju ke scene sub bab materi dan untuk tombol</p>	<p>Scene 2.1 Scene 2.2 Scene 2.3</p>	

Scene	Visual	Link	Sound and video
	<p>kembali akan menuju scene halaman utama.</p>		
2.2	 <p>Scene sub bab dari kategori pembelajaran menampilkan gambar dan suara pelafalan kosa kata jika ditekan padabagian tombol.</p>	<p>Scene 2.1 Scene 2.2 Scene 2.3 Scene 2.4 Scene 2.5 Scene 2.6 Scene 2.7</p>	<p>Suara pada setiap huruf alfabet.</p>
Scene 2.3	 <p>Pada bagian menu video akan tersambung ke halaman selanjutnya yaitu sub menu video yang berisi berbagai video</p>	<p>Scene 4 Scene 4.1</p>	<p>Video pembel ajaran</p>

Scene	Visual	Link	Sound and video
	materi pembelajaran.		
Scene 3.1	 <p>Pada sub menu video menampilkan materi pembelajaran berupa video, jika menekan tombol kembali akan ditunjukan kehalaman utama</p>	Scene 3 Scene 3.2	Suara ungkapan <i>Begrüßung</i>
Scene 3.2	 <p>Pada menu quiz ada tombol start jika tombol tersebut ditekan maka akan memulai ke halaman Quiz selanjutnya.</p>	Scene 3.1 Scene 3.2	

Scene	Visual	Link	Sound and video
Scene 4	 <p>Ini contoh soal pilihan ganda a. pilihan b. ganda c. pilihan d. pilihan</p>	Scene 4.1 Scene 4.2	
	pada sub menu quiz setelah menekan tombol start akan langsung dimulai mengerjakan soal. Soal yang dikerjakan berupa pilihan ganda dan terdiri dari 20 soal.		

4. Implementasi

4.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi

Berikut merupakan fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android:

a. Menu utama



Gambar 4-1
Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat 4 menu yaitu *listening*, *video*, *quiz* dan *exit*.

1. Pada menu *Listening* berisi materi semester 1 yang terdiri dari kosa kata beserta pelafalan dalam bentuk Bahasa Inggris. Dalam setiap materi terdapat kamus kosa kata Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia
2. Pada menu *Video* berisi tentang video pembelajaran interaktif dari masing-masing materi. Video yang disediakan akan tersambung langsung ke platform YouTube.

3. Pada menu *Quiz* berfungsi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah di pelajari. Pada menu ini terdapat soal yang mencakup semua materi. Bentuk soalnya yaitu pilihan ganda sebanyak 10-20 soal.

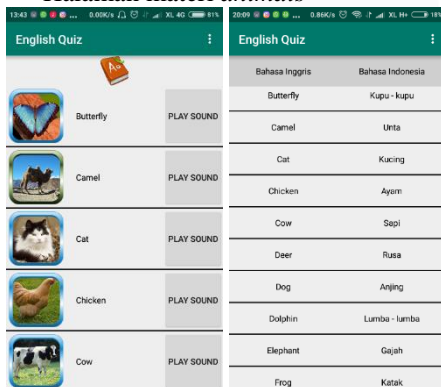
b. Halaman *listening*



Gambar 4-2
halaman *listening*

Pada menu *Listening* terdapat beberapa bagian materi yang akan dipelajari yaitu *Numbers* (angka), *Times* (waktu), *People Around Us* (orang disekitar kita), *Daily Activities* (kegiatan sehari-hari), *Day and Months* (hari dan bulan) *Animals* (binatang).

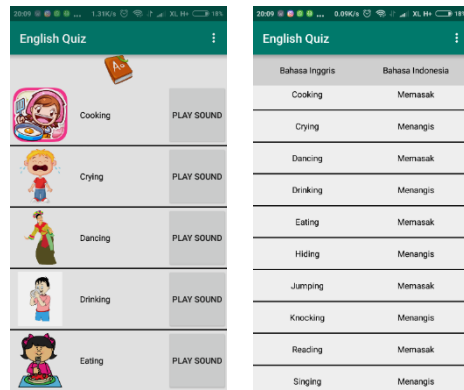
c. Halaman materi *animals*



Gambar 4-3
Halaman materi *animals*

Pada materi pembelajaran *animals* terdapat gambar serta pelafalan kosakata berupa suara juga terdapat kamus kecil yang terdiri dari Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

d. materi *activities*

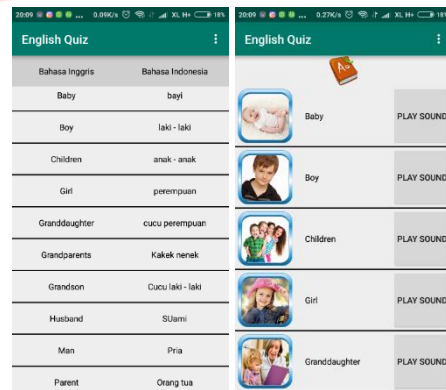


Gambar 4-4

Halaman materi *activities*

Pada materi pembelajaran *activities* terdapat gambar serta pelafalan kosakata berupa suara jika ditekan pada tombol *play*. Kemudian terdapat kamus kecil yang terdiri dari Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

e. Halaman materi *people around us*



Gambar 4-5

Halaman materi *people around us*

f. Halaman materi *times*

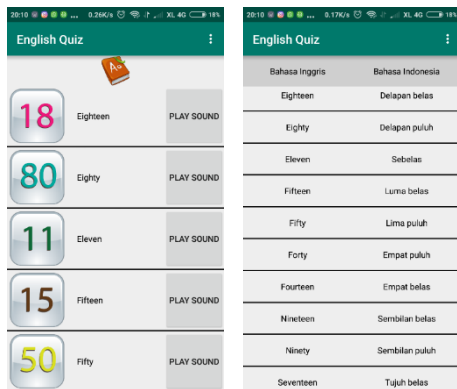


Gambar 4-6

Halaman materi *times*

Pada materi pembelajaran *times* terdapat gambar serta pelafalan kosakata berupa suara jika ditekan pada tombol *play*. Kemudian terdapat kamus kecil yang terdiri dari Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

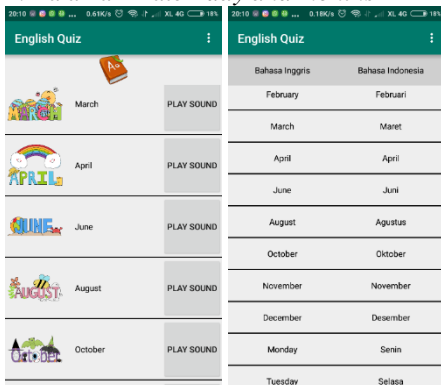
g. Halaman materi *numbers*



Gambar 4-7
Halaman materi *numbers*

Pada materi pembelajaran *times* terdapat gambar serta pelafalan kosakata berupa suara jika ditekan pada tombol *play*. Kemudian terdapat kamus kecil yang terdiri dari Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

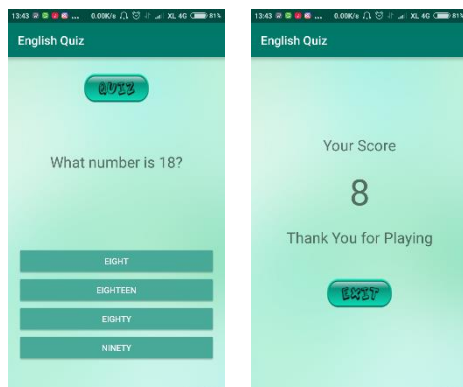
h. Halaman materi *day and months*



Gambar 4-8
Halaman materi *day and months*

Pada materi pembelajaran *day and months* terdapat gambar serta pelafalan kosakata berupa suara jika ditekan pada tombol *play*. Kemudian terdapat kamus kecil yang terdiri dari Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

i. Halaman *Quiz*



Gambar 4-9
Halaman materi *quiz*

Pada halaman kuis berisi soal-soal latihan Bahasa Inggris yang terdiri dari 20 soal. Jenis soal berupa pilihan ganda yang kemudian akan menampilkan jumlah nilai dari soal yang telah dikerjakan.

j. Halaman video



Gambar 4-10
Halaman materi video

Pada halaman video terdapat beberapa kategori materi berupa video pembelajaran tambahan. Video yang ditampilkan langsung tersambung ke platform Youtube.

3.4 Pengujian Aplikasi

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan untuk memastikan fungsionalitas yang ada pada aplikasi dapat bekerja dengan baik dan untuk menguji performa dari aplikasi yang sudah dibangun agar sesuai dengan tujuan dibuatnya aplikasi yaitu membuat aplikasi berbasis android yang dapat membantu siswa untuk belajar Bahasa Inggris melalui *smartphone* serta memberikan fitur pembelajaran berupa audio dan visual pada media pembelajaran.

3.4.1 Blackbox Testing

Berikut merupakan fungsi pengujian untuk aplikasi pembelajaran bahasa Jerman dengan beberapa pengujian yang akan dilakukan sebagai berikut.

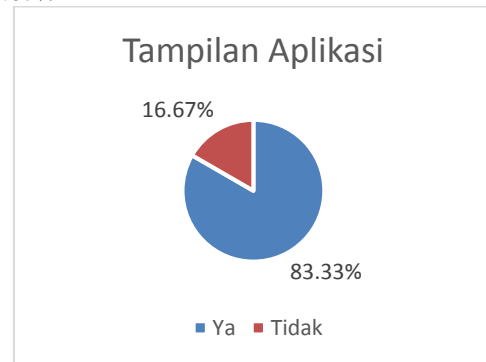
4.2.2 Kesimpulan Black Box Testing

Berdasarkan hasil pengujian pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas 2 SDN 1 Ciptawinaya di dapatkan kesimpulan sebagai berikut

No	Pertanyaan	Hasil		Kesimpulan
		Iya	Tidak	
1	Apakah penyampaian materi dalam bentuk multimedia		-	Sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan

No	Pertanyaan	Hasil		Kesimpulan
		Iya	Tidak	
	apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan?			
2	Apakah fitur kuis pada aplikasi sudah membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran bahasa inggris?			Sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan .

Presentase jawaban TIDAK = $4/24 \times 100\% = 16.67\%$



Gambar 4-10
Grafik tampilan aplikasi

Dilihat dari gambar diatas, maka didapatkan hasil bahwa sebanyak 20 siswa menjawab tampilan aplikasi sudah cukup baik.

1.1.1 4.3 Pengujian Kuesioner Pengguna

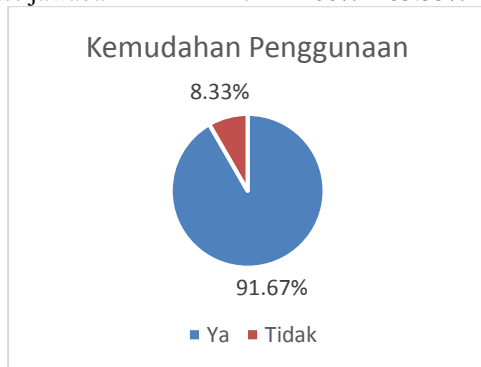
Pengujian kuesioner pengguna merupakan pengujian terima perangkat lunak yang dilakukan ditempat *user* (pengguna). Pengujian ini dilakukan oleh pengguna yang akan menggunakan aplikasi dengan menguji aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibangun dapat menangani tugas-tugas yang sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pada tahap ini penulis melakukan pengujian dengan cara melakukan survei secara langsung terhadap *user* dengan menggunakan kuisisioner. Setelah dilakukan survei terhadap 40 siswa kelas 2 di SDN Ciptawinaya, maka didapatkan hasil survei sebagai berikut.

a. Grafik tampilan aplikasi

Pertanyaan nomor 1: Apakah tampilan aplikasi yang dibuat sudah cukup baik?

Presentase jawaban YA = $20/24 \times 100\% = 83.33\%$

- b. Grafik kemudahan penggunaan aplikasi
 Pertanyaan nomor 2 : Apakah aplikasi android ini mudah dipahami dan digunakan dalam belajar bahasa inggris?
 Presentase jawaban YA = $22/24 \times 100\% = 91.67\%$
 Presentase jawaban TIDAK = $2/24 \times 100\% = 8.33\%$

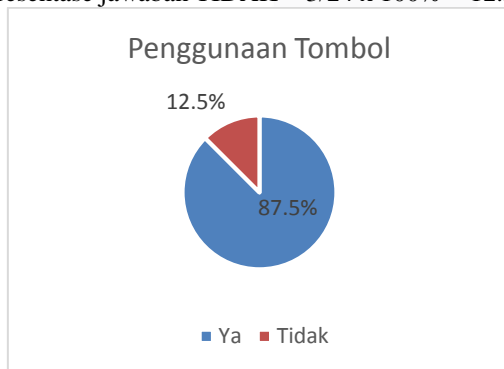


Gambar 4-11

Grafik kemudahan penggunaan aplikasi

Dari gambar tersebut, maka didapatkan hasil bahwa sebanyak 2 orang siswa mengalami kesulitan dan 22 orang siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa inggris.

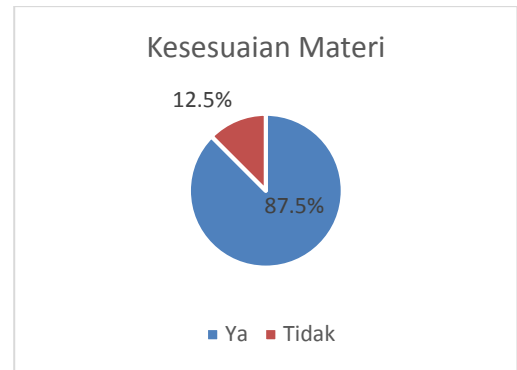
- c. Grafik penggunaan tombol aplikasi
 Pertanyaan nomor 3 : Apakah setiap tombol yang ada pada aplikasi pembelajaran mudah digunakan dan jelas kegunaannya?
 Presentase jawaban YA = $21/24 \times 100\% = 87.5\%$
 Presentase jawaban TIDAK = $3/24 \times 100\% = 12.5\%$



Gambar 4-12

Grafik penggunaan tombol aplikasi

Dilihat dari selanjutnya, maka didapatkan hasil bahwa sebanyak 21 orang siswa menyatakan bahwa tombol mudah dipahami dan digunakan, sedangkan sebanyak 3 orang siswa menyatakan kurang memahami tombol pada aplikasi. Grafik kesesuaian materi dengan buku *Basic English*
 Pertanyaan nomor 4 : Apakah materi yang ada pada aplikasi pembelajaran bahasa inggris sudah sesuai dengan materi yang ada pada buku "*Basic English*"?
 Presentase jawaban YA = $21/24 \times 100\% = 87.5\%$
 Presentase jawaban TIDAK = $3/24 \times 100\% = 12.5\%$

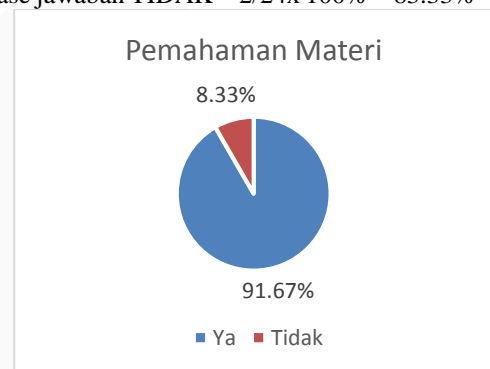


Gambar 4-13

Grafik kesesuaian aplikasi

Pada grafik diatas menjelaskan sebanyak 87,5% siswa menyatakan bahwa aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan materi buku paket yang digunakan di sekolah dan sebanyak 12,5% siswa menyatakan aplikasi yang dibuat belum sesuai dengan buku paket.

- d. Grafik pemahaman materi pada aplikasi
 Pertanyaan nomor 5 : Apakah setiap materi yang ada pada aplikasi pembelajaran bahasa inggris mudah dipahami?
 Presentase jawaban YA = $22/24 \times 100\% = 91.67\%$
 Presentase jawaban TIDAK = $2/24 \times 100\% = 8.33\%$

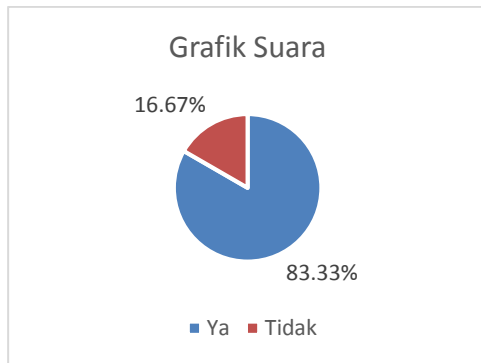


Gambar 4-14

Grafik pemahaman materi

Dilihat dari gambar, maka didapatkan hasil bahwa sebanyak 22 siswa menyatakan bahwa materi mudah dipahami, sedangkan sebanyak 2 orang siswa menyatakan kurang memahami materi pada aplikasi pembelajaran bahasa inggris.

- e. Grafik suara pada aplikasi
 Pertanyaan nomor 6 : Apakah dengan adanya suara pada pelafalan kosakata sudah dapat dipahami?
 jawaban YA = $20/24 \times 100\% = 83.33\%$
 Presentase jawaban TIDAK = $4/24 \times 100\% = 16.67\%$



Gambar 4-15
Grafik kesesuaian penggunaan suara

Dari hasil kuesioner pengguna, terdapat 24 siswa di SD Ciptawinaya yang telah mengisi kuesioner. Hasil dari kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa sebanyak 83,33% tampilan aplikasi sudah terpenuhi. Sebanyak 91,67% menyatakan bahwa aplikasi yang dibuat mudah untuk digunakan. Selanjutnya dalam penggunaan tombol yang terdapat pada aplikasi masih ada 12,5% siswa yang kurang memahaminya dan sebanyak 87,5% sudah cukup mengerti dalam penggunaan tombol. Kesesuaian materi pada aplikasi dan buku sebanyak 21 siswa menyatakan bahwa materi yang diberikan sudah sesuai dengan buku paket. Sebanyak 22 dari 24 siswa menyatakan paham akan materi yang ada pada aplikasi. Dan pada suara aplikasi, sebanyak 20 dari 24 siswa menyatakan suara yang terdapat pada aplikasi sudah cukup jelas.

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan implementasi yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran bahasa inggris ini dapat digunakan sebagai sarana belajar selain di sekolah.
2. Aplikasi ini dapat membantu siswa untuk lebih mengenal macam-macam kosakata dan pelafalannya dalam bahasa inggris.
3. Aplikasi ini dapat dijadikan pembelajaran dan latihan materi dari *Quiz*

5.2 Saran

Pada proses pembangunan aplikasi, tentunya dibutuhkan pengembangan lebih lanjut. Oleh Karena itu, penulis memberikan beberapa

saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sisi sistem perancangan agar lebih ringan dalam pengaksesan setiap fitur pada aplikasi.
2. Penggunaan desain visual diharapkan dapat lebih menarik dan interaktif
3. Menambahkan fitur *Quiz category* agar soal latihan yang disajikan lebih beragam.

Daftar Pustaka:

- [1] E. Subarti, "Manfaat Belajar Bahasa Inggris Dini," 22 Desember 2016. [Online]. Av: <http://www.kompasiana.com>. [Haettu 2017].
- [2] R. Branch, *Instructional Design : The Approach.*, Athens: Springer, 2009.
- [3] "(Arti Kata bahasa - Kamus Besar Indoensia (KBBI) Online," 2017. [Online].
- [4] Rizka, "Apa Itu Bahasa Inggris," 24 Jul [Online]. Av: <http://speakout.palcomtech.com/apa-itu-bahasa-inggris/>. [Haettu 15 November 2016].
- [5] Hendrayudi, VB 2008 untuk Berbagai Kejuruan, Jakarta: PT Elex Komputindo, 2009.
- [6] N. S. H., *Pemrograman Aplikasi Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [7] W. Gata, *Asyiknya Menenal Java*, Jakarta: Media Komputindo, 2012.
- [8] W. P. P, *Menggunakan UML, Bahasa Pemrograman*, Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [9] A. Satyaputra, *Let's Build Your Android with Android Studio*, Elex Media Komputindo, 2016.
- [10] L. Multimedia, "Pengenalan storyboard," 6 Agustus 2012. [Online]. Av: <https://labmultimediapoliteknitelkom.wordpress.com/2012/03/06/pengenalan-storyboard/>. [Haettu 10 Agustus 2017].
- [11] R. S. Pressman, *Software Engineering*, 2001.
- [12] C. Kaner, *Lessons Learned in Software Testing: A Context-Driven Approach*, 2001.

