

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN GRAMMAR DAN LISTENING BAHASA INGGRIS

Toni¹, Pastima Simanjuntak²

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

Email: pb180210011@upbatam.ac.id

ABSTRACT

English is the official language in various countries in Europe, America, and Africa, therefore official English is considered as the first international language in the world. This is the main reason English is a compulsory subject in schools. Based on an article published by the UKI English Education Department, it states that there are several factors that hinder students in learning English including, namely the lack of student motivation and students rarely practice English outside of class hours and the English language material available at school is of course limited due to lack of Learning hours at school are a maximum of only four hours a week. The purpose of this study is to design an application for learning English grammar and vocabulary on the Android platform and the method used is the Rapid Application Development method. This application is designed using Smart Apps Creator, Microsoft PowerPoint, and Adobe Photoshop. With the creation of an application design for learning English grammar and listening, it is hoped that it can increase the knowledge and insight of students or users of this application and correct grammatical errors in English.

Keywords: English; Smart App Creator; Android Platform;

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris bisa dibalang sudah menjadi sebuah keharusan untuk mengikuti perkembangan zaman. Bisa dilihat dari keadaan di sekitar kita saat ini terutama di dunia pekerjaan, syarat untuk melamar posisi *customer service* maupun di atasnya seorang calon karyawan akan mendapat nilai *plus* tersendiri jika bisa berbahasa Inggris, karena orang yang mahir berbahasa inggris lebih dipertimbangkan supaya dapat berkomunikasi dengan orang asing. Komunikasi adalah hal yang tergolong

penting, karena komunikasi adalah perantara dalam segala hal mulai dari pekerjaan, sekolah, dan lain lain. Bahasa Inggris menjadi bahasa resmi di berbagai negara yang ada di benua Eropa, Amerika, dan juga Afrika, oleh karena itu bahasa Inggris resmi dianggap sebagai bahasa internasional yang pertama di dunia. Hal tersebut merupakan alasan utama bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib di sekolah. Bicara tentang sekolah, tentu kualitas pembelajaran bahasa Inggris sekolah swasta lebih baik ketimbang sekolah negeri. Salah satu contohnya yaitu beberapa sekolah swasta sudah menjadikan bahasa Inggris



sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan belajar mengajar, dan beberapa sekolah juga memiliki mata pelajaran *conversation* khusus untuk melatih murid dalam *speaking* dan *listening*, akan tetapi di sekolah negeri bahasa Inggris masih menjadi bahasa kedua. Menurut (Julaika & Syaputra, 2022) di Indonesia sudah lama Bahasa Inggris diberikan dari Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT). Hal ini menunjukkan bahwa Bahasa Inggris sangat penting dan perlu dikuasai oleh peserta didik untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Menurut (Darsiana, 2018) beberapa faktor penghambat dalam pembelajaran bahasa Inggris, yaitu keterampilan berbahasa Inggris masih rendah karena tidak terbiasa dan sebagian siswa masih enggan jika di ajak berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Dan berdasarkan artikel yang dipublikasi oleh *English Education Department* UKI menyatakan bahwa ada beberapa faktor penghambat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris diantaranya, yaitu tidak adanya motivasi siswa dan siswa jarang mempraktikkan bahasa Inggris diluar dari jam pelajaran dan materi bahasa Inggris yang ada di sekolah tentu saja terbatas karena kurangnya jam pembelajaran di sekolah yaitu maksimal hanya empat jam dalam seminggu. Saat ini memang sudah banyak aplikasi berbasis *mobile* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk mempermudah mahasiswa atau pelajar supaya dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Tapi pada umumnya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris lainnya hanya menyediakan materi dengan menggunakan bahasa Inggris, hal ini tentu mempersulit siswa yang tidak memahami bahasa Inggris. Dari latar belakang di atas maka penulis membuat judul “perancangan aplikasi pembelajaran grammar dan listening Bahasa Inggris”.

KAJIAN TEORI

Di kehidupan kita sekarang ini bahasa Inggris sudah menjadi bahasa kedua dan pada saat memasuki era globalisasi PBB resmi menetapkan bahasa Inggris sebagai bahasa resmi di Indonesia. Bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam pengembangan IPTEK khususnya sebagai bahasa penulisan abstrak di dalam jurnal ilmiah dan juga bahasa pemrograman. (Damayanti, 2019.)

2.1 *Android*

Android merupakan suatu sistem pengendalian terbuka dan kod tersebut diterbitkan oleh google dibawah lesen apache (Kie, K., & Simanjuntak, p. (2022) Selain itu sistem operasi juga bisa disebut sebagai penghubung antara sebuah perangkat (*device*) dan penggunaanya (*user*). Menurut (Alfisyahri, S., & Simanjuntak, P. (2020) *Android* adalah sistem operasi yang mengaktifkan lebih kurang dari satu miliar *Smartphone*.

2.2 Aplikasi

Menurut (Jogiyanto, 1999) dalam penelitian (Widarma A., 2017) aplikasi adalah suatu program yang berisi instruksi atau sebuah pernyataan yang telah dirancang dengan baik sehingga komputer bisa melakukan proses input untuk menghasilkan *output*.

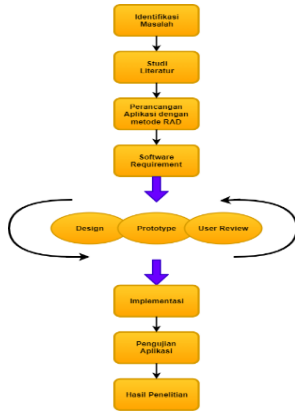
2.3 Metode RAD

Di dalam penelitian (Puteri et al., 2018) *RAD* merupakan suatu model proses pengembangan *software* yang memprioritaskan daur pengembangan yang singkat, sedangkan menurut penelitian (Aini et al., 2019) *RAD* sendiri merupakan proses pengembangan *software* yang jangka waktunya relatif singkat.

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berikut ini adalah tampilan desain penelitian dalam proses penelitian yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 1. Desain Penelitian (Sumber : Data Penelitian, 2022)

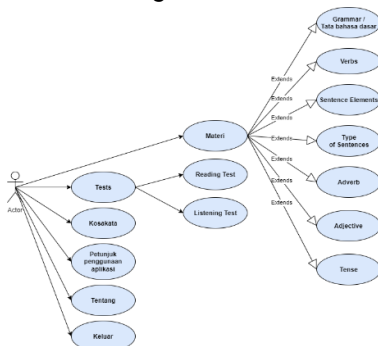
Proses Perancangan Sistem

Proses perancangan sistem didesain dengan menggunakan desain UML dan desain user interface.

3.2.1 Desain UML

yang akan di gunakan dalam proses perancangan perangkat lunak ada 4 diagram yaitu:

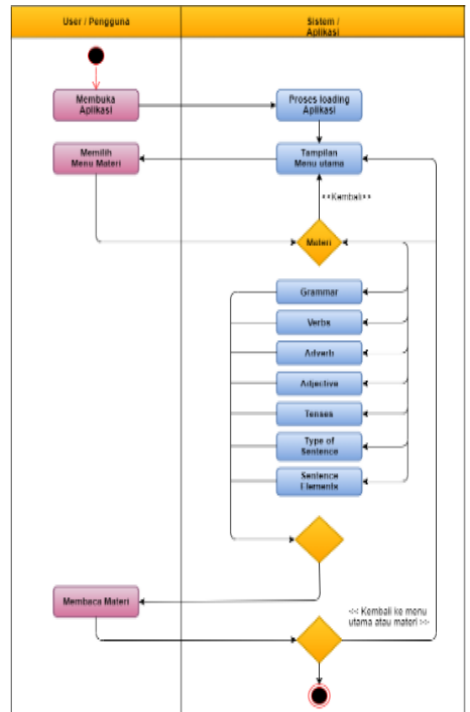
1. Use case diagram



Gambar 2. Use Case diagram (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Saat aplikasi di jalankan, maka akan muncul menu utama yang berisi 5 tombol yaitu Materi, Quiz, Kosakata, Tentang, dan Keluar.

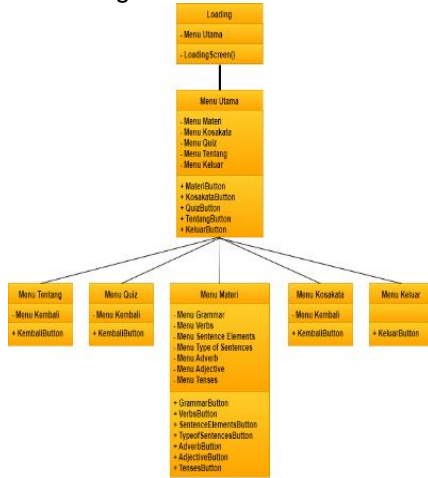
2. Activity diagram



Gambar 3. Activity diagram (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Saat aplikasi dibuka dan loading nya sudah selesai maka akan muncul tampilan menu utama, dan pada saat user memilih menu materi maka akan muncul beberapa jenis materi yaitu Grammar, Verbs, Adverb, Adjective, Tenses, Type of Sentence, dan Sentence Elements. Setelah dipilih user dapat membaca materi yang disediakan dan saat sudah selesai user dapat kembali ke menu utama atau menu materi.

3. *Class diagram*



Gambar 4. *Class diagram* (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Berikut *Class diagram* aplikasi yang akan dirancang oleh penulis, tersedia 5 pilihan pada menu utama, menu materi menampilkan materi yang disediakan oleh penulis, kemudian *Quiz* untuk latihan soal, menu tentang menampilkan informasi pembuat aplikasi, dan yang terakhir menu keluar untuk keluar dari aplikasi.

4. *Sequence diagram*

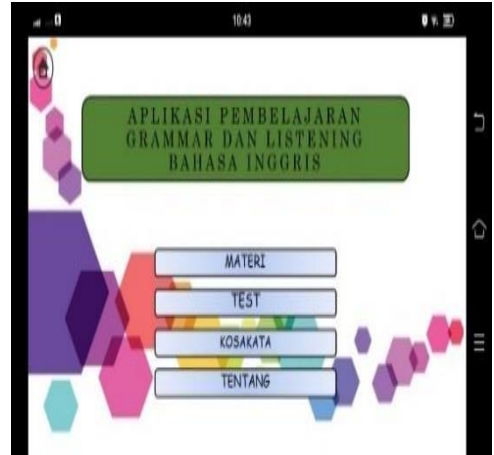
Sequence diagram merupakan suatu macam diagram pada *UML* yang menjelaskan interaksi pada suatu objek berdasarkan urutan waktu, *sequence diagram* bisa menjelaskan tahapan-tahapan yang wajib dilakukan untuk bisa menghasilkan sesuatu seperti pada *Use Case Diagram*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi *Interface*

Sebuah aplikasi dari suatu rancangan penelitian. Berikut ini merupakan tampilan perancangan aplikasi Pembelajaran grammar dan listening Bahasa Inggris.

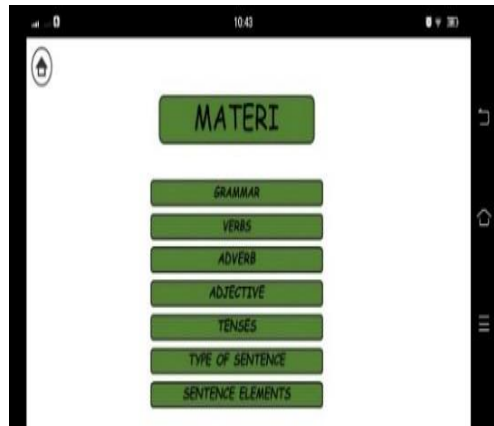
1. Menu utama



Gambar 5. Menu Utama (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Tampilan menu utama terdiri dari menu materi, menu test, menu kosakata, dan menu tentang.

2. Menu materi



Gambar 6. Menu materi (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Tampilan menu materi terdiri dari Menu *grammar*, *verbs*, *adverb*, *adjective*, *tenses*, *type of sentence*, dan *sentences elements*.

3. Menu *grammar*



Gambar 7. Menu *grammar*
(Sumber : Data Penelitian, 2022)

Grammar adalah menu yang berisikan mengenai materi dasar *grammar*.

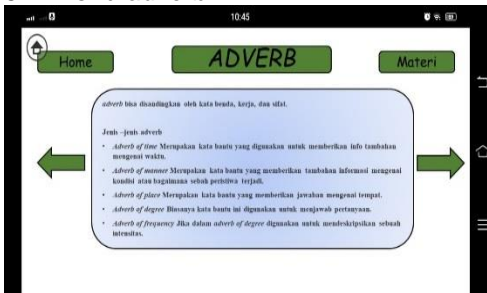
4. Menu *verb*



Gambar 8. Menu *verbs*
(Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *verbs* adalah menu yang berisikan mengenai materi dasar *verbs*.

5. Menu *adverb*



Gambar 9. Menu *adverb*
(Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *adverb* adalah menu yang berisikan mengenai materi dasar *adverb*.

6. Menu *adjective*



Gambar 10. Menu *adjective*
(Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *adjective* adalah menu yang berisikan mengenai materi dasar *adjective*.

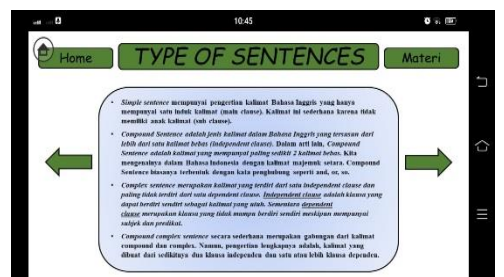
7. Menu *tenses*



Gambar 11. Menu *tenses*
(Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *tenses* adalah menu yang berisikan mengenai materi dasar *tenses*.

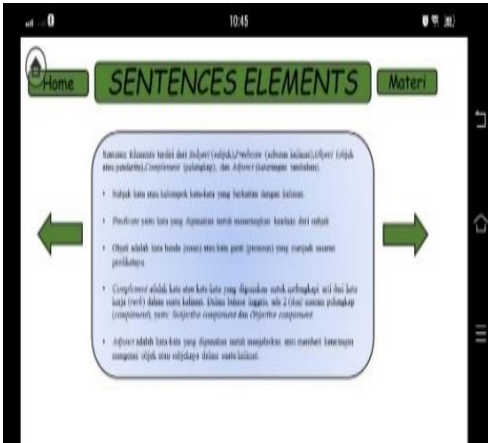
8. Menu *type of sentences*



Gambar 12. Menu *type of sentences*
(Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *type of sentences* adalah menu yang berisikan mengenai materi dasar *type of sentences*.

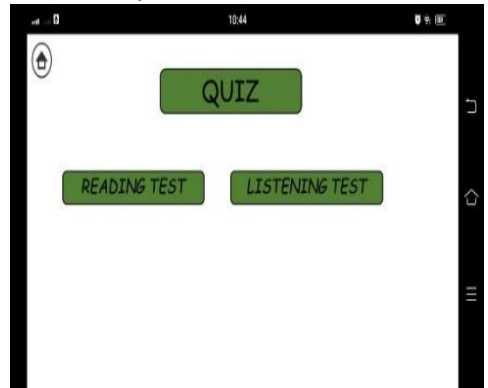
9. Menu *sentences elements*



Gambar 13. Menu *sentences elements* (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *sentences of elements* adalah menu yang berisikan mengenai materi dasar *sentences of elements*.

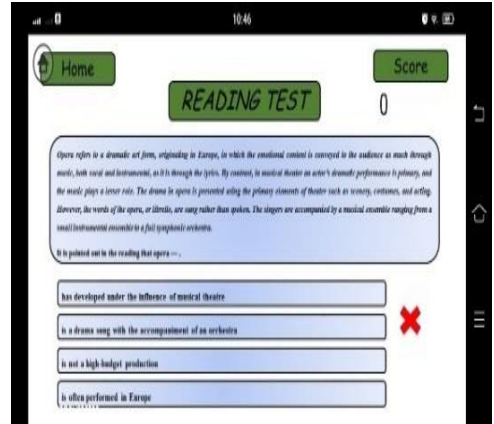
10. Menu *quiz*



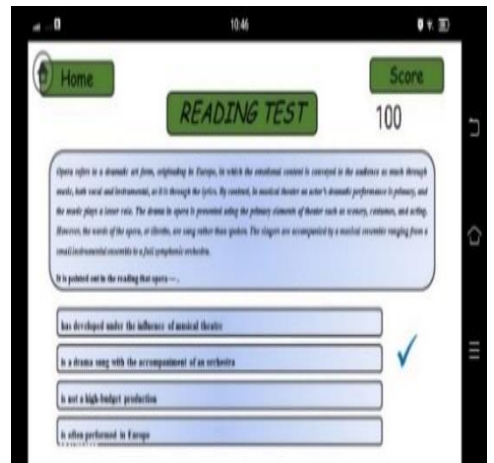
Gambar 14. Menu *quiz* (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *quiz* adalah menu yang berisikan mengenai latihan soal dan terdiri dari menu reading test dan listening test.

11. Menu *reading test*



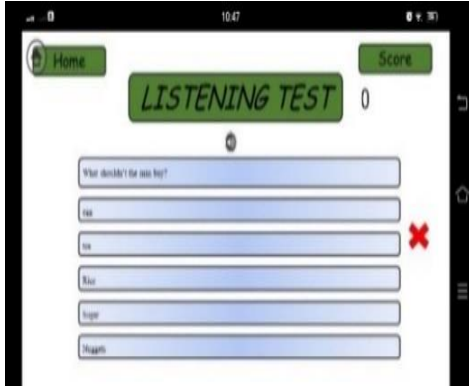
Gambar 15. Menu *reading test* salah (Sumber : Data Penelitian, 2022)



Gambar 16. Menu *reading test* benar (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *reading test* adalah menu yang berisikan mengenai latihan reading test, apabila jawabannya salah maka akan muncul tanda x dan apabila jawabannya benar maka akan muncul tanda benar warna biru dengan score 100.

12. Menu *listening test*



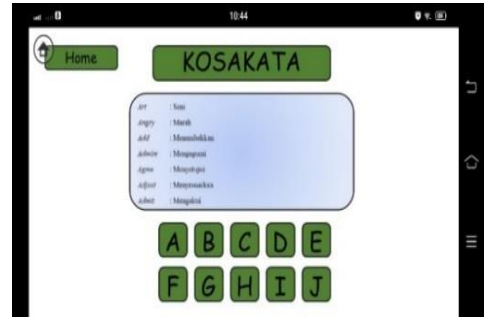
Gambar 17. Menu *listening test* salah (Sumber : Data Penelitian, 2022)



Gambar 18. Menu *listening test* benar (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu *listening test* adalah menu yang berisikan mengenai latihan *listening test* dengan cara mendengarkan soal *listening*, apabila jawabannya salah maka akan muncul tanda x dan apabila jawabannya benar maka akan muncul tanda benar warna biru dengan score 100.

13. Menu kosakata



Gambar 19. Menu kosakata (Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu kosakata adalah menu yang berisikan mengenai kata-kata yang digunakan dalam Bahasa Inggris di kehidupan sehari-hari.

14. Menu tentang

Gambar 20. Menu tentang



(Sumber : Data Penelitian, 2022)

Menu tentang adalah menu yang berisikan mengenai informasi tentang biodata pembuat aplikasi.

4.2 Pengujian

Pengujian *Black box* dilakukan agar bisa melihat apakah aplikasi telah bekerja sesuai dengan konsep.

1. Pengujian *black box*

Yang didapat dari pengujian *black box* bisa dilihat dari tabel :



Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No	Skenario	Hasil yang muncul	Hasil pengujian	Kesimpulan	
1	Klik aplikasi materi	System menampilkan materi	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu materi	berhasil
2	Klik aplikasi test	System menampilkan test	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu test	berhasil
3	Klik aplikasi kosakata	System menampilkan kosakata	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu kosakata	berhasil
4	Klik aplikasi teantang	System menampilkan tentang	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu tentang	berhasil
5	Klik aplikasi grammar	System menampilkan grammar	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu grammar	berhasil
6	Klik aplikasi adverb	System menampilkan adverb	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu adverb	berhasil
7	Klik aplikasi verbs	System menampilkan verbs	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu verbs	berhasil
8	Klik aplikasi adjective	System menampilkan adjective	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu adjective	berhasil
9	Klik aplikasi tenses	System menampilkan tenses	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu tenses	berhasil
10	Klik aplikasi type of sentences	System menampilkan type of sentences	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu type of sentences	berhasil
11	Klik aplikasi sentences elements	System menampilkan sentences elements	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu sentences elements	berhasil
12	Klik aplikasi reading test	System menampilkan reading test	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu reading test	berhasil
13	Klik aplikasi listening test	System menampilkan listening test	akan menu	Berhasil membuka aplikasi dan menuju menu listening test	berhasil

(Sumber : Data Penelitian, 2022)

2. Pengujian *device*

Uji coba *device* adalah uji coba dalam menggunakan aplikasi pada beberapa perangkat dan jenis *android*. *Device* yang digunakan dalam melakukan uji coba ini terdiri dari beberapa tipe seperti vivo, xiaomi, dan tablet Advan. Hasil uji coba diuraikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Coba *Device*

No	<i>Device</i>	<i>Android Version</i>	Keterangan
1	Vivo Y19	<i>Android 12</i>	berhasil
2	TabAdvan	<i>Android 10</i>	berhasil
3	Vivo Y30	<i>Android 10</i>	berhasil
4	Lenovo A2010	<i>Android 5.1</i>	berhasil
5	Samsung J1AC	<i>Android 5.0</i>	berhasil

(Sumber : Data Penelitian, 2022)

SIMPULAN

Berdasarkan sumber penelitian, Maka penulis mengambil beberapa Kesimpulan:

1. Penelitian ini telah menciptakan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Grammar dan Listening Bahasa Inggris yang dapat menambah wawasan pengetahuan tentang Bahasa Inggris serta terdapat yang latihan yang dapat dicoba oleh pengguna atau *User*.
2. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Grammar dan Listening Bahasa Inggris ini dapat digunakan di berbagai kalangan dan usia serta dapat digunakan dalam berbagai tingkatan sekolah.
3. Perangkat lunak ini telah diuji dengan proses pengujian *black box* dan

pengujian *device*. Respon yang diterima dari pengujian aplikasi ini oleh pengguna mendapatkan tanggapan yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Julaika, S., & Syaputra, E. (2022). Interferensi Bahasa Indonesia ke Dalam Bahasa Inggris pada Abstrak Jurnal Ilmiah. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 113–118. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2389>
- Damayanti, A. R. (2019, January 8). PERAN BAHASA INGGRIS DAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI PENGHELA ILMU PENGETAHUAN DI ERA GLOBALISASI. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8r7dh>
- Darsiana, D. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Demonstrasi Siswa Kelas Iii Sd Negeri 157 Pekanbaru. *JURNAL PAJAR*, 2(2), 202-207.
- Kie, K., & Simanjuntak, P. . (2022). PERANCANGAN GAME EDUKASI MENYUSUN HURUF NAMA HEWAN BERBASIS ANDROID. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 6(3), 39–49
- Widarma et al., 2017. Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate- Kabupaten Asahan. <https://doi.org/10.36294/jurti.v1i2.303>
- Puteri et al., 2018. Implementasi Metode RAD Pada Website Service Guide "Tour Waterfall South Sumatera". <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i2.570>

Aini, N., Wicaksono, S., & Arwani, I. Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 3, no. 9, p. 8647-8655, sep. 2019. ISSN 2548-964X.

<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6236>.

Alfisyahri, S., & Simanjuntak, P. (2020). Aplikasi [embelajaran Bahasa latin tumbuh-tumbuhan berbasis android. Computer and Science Industrial Engineering (COMIASE), 3(2), 21-30.



Biodata

Penulis pertama, Toni, merupakan mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.



Biodata

Penulis kedua, Pastima Simanjuntak, merupakan Dosen Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam. Penulis banyak berkecimpung di bidang Teknik Informatika.