

# APLIKASI ALAT BANTU BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK SEKOLAH DASAR

Nur Aini H<sup>1</sup>, Hepnyi Samosir<sup>2</sup>

Sistem Informasi, Komputerisasi Akuntansi STMIK Prabumulih

Jl. Patra No. 50 Kelurahan Sukaraja Prabumulih Selatan Kota Prabumulih

Email: [ainihutagalung8@gmail.com](mailto:ainihutagalung8@gmail.com)<sup>1</sup>, [hepnis@yahoo.com](mailto:hepnis@yahoo.com)<sup>2</sup>

**Absrak**—Aplikasi alat bantu belajar merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung dalam kegiatan pembelajaran, baik digunakan guru ataupun siswa-siswi. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan Bahasa Inggris yang baik khususnya bagi para anak-anak yang diterapkan pada usia dini, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang sangat efektif dan efisien. Bagi para pemula atau khususnya anak-anak SD, dibutuhkan sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan. Inovasi media pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer. Dalam media pembelajaran Bahasa Inggris anak-anak Sekolah Dasar (SD) kurang menarik minat siswa-siswi dalam melakukan pembelajaran Bahasa Inggris, berdasarkan hal tersebut maka penulis tertarik untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris yang baik terutama bagi siswa-siswi yang usia dini yaitu dengan membangun aplikasi belajar Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar aplikasi ini sebagai alat bantu belajar merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Tampilan yang disajikan berupa kombinasi teks, gambar, suara, bahkan video aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash*. Model pengembangan sistem yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Software Classic Life Cycle (SCLD)* atau model *Waterfall*.

**Keywords:** Aplikasi, Bahasa Inggris, Belajar, Sekolah Dasar

**Abstract**— *The application of learning aids is a component of the teaching delivery system that can be used to support learning activities, whether used by teachers or students. In an effort to improve the quality of good English education, especially for children who are applied at an early age, a very effective and efficient learning method is needed. For beginners or especially elementary school children, an interesting and fun English learning media is needed. This learning media innovation is used to improve the quality of learning. One of the technological products that can be used as an innovation in learning is a computer. In English learning media, elementary school (SD) children do not attract students' interest in learning English, based on this, the authors are interested in improving the quality of education, especially good English subjects, especially for students aged early, namely by building an English learning application for elementary schools. This application as a learning aid is a component of the teaching delivery system that can be used to support the learning process. The display is presented in the form of a combination of text, images, sound, and even videos. This application is made using Adobe Flash. The system development model used in this study is the system development method used in this study is the Classic Software Life Cycle (SCLD) or Waterfall model.*

**Keywords:** Application, English, Learning, Elementary School

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangatlah pesat khususnya bidang komputer. Komputer dimasa sekarang ini sudah tidak asing lagi karena sudah banyak orang yang memanfaatkan komputer. Komputer menjadi alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan dan dapat meningkatkan efisiensi kerja. Sehingga saat ini komputer tidak hanya digunakan perseorangan, tetapi juga digunakan dalam dunia pendidikan, pemerintahan, maupun dalam bisnis.

Pada era globalisasi saat ini komputer telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi khususnya teknologi komputer berdampak pula pada perkembangan pendidikan terutama dalam hal kontens maupun media pendukung dari dunia pendidikan tersebut seperti materi, teknologi, presentasi, dan lain-lain. Sejalan dengan perkembangan tersebut, maka pelajaran bahasa inggris yang dianggap kurang menarik bagi sebagian siswa

Sekolah Dasar (SD) pada umumnya dapat ditopah dengan perkembangan teknologi seperti adanya aplikasi alat bantu ajar berbasis komputer yang dirancang dan ditujukan pada anak-anak usia dini saat memasuki pendidikan formal.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan Bahasa Inggris yang baik khususnya bagi para anak-anak yang diterapkan pada usia dini, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang sangat efektif dan efisien. Bagi para pemula atau khususnya anak-anak SD, dibutuhkan sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan. Inovasi media pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer. Aplikasi alat bantu belajar merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Tampilan yang disajikan berupa kombinasi teks, gambar, suara, bahkan video.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru [1].

### 2.2 Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya professional, terlebih pada bidang animasi [2].

### 2.3 Pengertian Photoshop

Photoshop adalah suatu program aplikasi pengelola grafik yang mampu mengelola dua tipe grafik yaitu bitmap dan vector. Image bitmap cocok untuk memproduksi gradasi warna yang halus seperti dalam fotografi, tetapi bitmap biasa pecah apabila diperbesar tampilannya. Sedangkan vector lebih tepat digunakan untuk membentuk garfik yang berwarna tebal yang harus tetap berada di dalam grafis apabila diperbesar sampai bebrapa kali [3].

### 2.4 Pengertian Adobe Audition

Adobe Audition adalah software yang digunakan untuk mengolah suara yang meliputi edit, rekam, atau input suara yang hasilnya sesuai dengan ekstensi yang kita inginkan [4].

### 2.5 Pengertian Corel Draw

Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi [5].

### 2.6 Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa Jeramik 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 Kariba, serta menjadi bahasa resmi di hampir 60 negara berdaulat. Bahasa Inggris adlah bahasa ibu ketiga yang paling banyak dituturkan di seluruh dunia, setelah bahasa Mandarin dan bahasa Spanyol. Bahasa Inggris juga digynakan sebagai bahasa kedua dan bahasa resmi oleh Uni Eropa, Negara Persemakmuran, dan Perserikatan Bangsa-bangsa, serta beragam organisasi lainnya [6].

## III. METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Desain penelitian terdapat beberapa menu tampilan diantaranya tampilan menu intro, menu, alphabet, number, fruits, vegetables, animals, part of body, dan ada tampilan menu hiburan. Pada menu into merupakan tampilan awal dari Aplikasi ini, terdapat tombol menu yang akan menghantarkan pengguna ke tampilan pilihan menu-menu dari sebuah aplikasi ini. Salah satunya menu alphabet yang

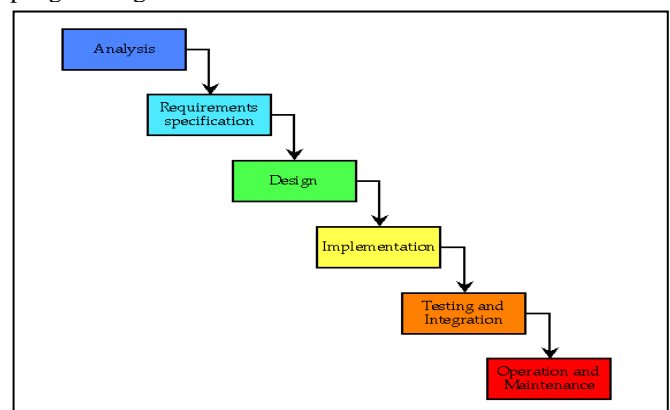
materinya berupa huruf dari A sampai Z beserta tulisan cara bacanya, Jika di Klik tombol dari Abjad tersebut akan timbul suara. Tampilan menu number ini merupakan tampilan dari angka 1 sampai 20 selanjutnya puluhan. Tampilan menu fruits berisi nama buah, Vegetables ( sayuran ), Animals tampilan dari menu hewan. Dan yang terakhir ini part of body merupakan tampilan menu anggota tubuh.

### B. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data terbagi menjadi beberapa bagian yaitu (1). Data Primer adalah data yang dikumpulkan langsung melalui objek-objek penelitian. Teknik pengumpulan data untuk data primer ada Observasi dan Teknik Referensi dan Wawancara. Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung kepada subjek penelitian. Teknik referensi adalah pengumpulan refersi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada berupa buku-buku dan artikel yang berkaitan dengan pendidikan, media pembelajaran dan juga tentang *Adobe flash*. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan ornag yang mempunyai kapasitas dan informasi yang dibutuhkan dalam hal ini adalah Guru Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar dan eberapa siswa mengenai bagaimana sistem yang digunakan selama ini dan tanggapan mereka mengenai Aplikasi Alat Bantu Ajar Bahasa Inggris sebagai media pengajaran yang akan diterapkan nantinya . (2). Data sekunder yang diperoleh dalam bentuk jadi berupa laporan, buku, *literatur*, dan lainnya dari sekolah yang bersangkutan, serta daftar pustaka.

### C. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakna dalam penelitian ini adalah *Software Classic Life Cycle (SCLD)* atau model *Waterfall*. Ada enam tahapan dalam model ini yaitu (1) *System/Information Engineering and Modelin*. (2). *Software Requirements Analysis*. (3). *Design*. (4). *Implementation/Coding*. (5). *Testing/verification*. (6). *Maintenance*. Berikut adalah gambaran dari metode pengembangan sistem



Gambar 1. Metode *Waterfall*

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem supaya dapat dioperasikan. Pada tahap ini dijelaskan mengenai, Implementasi Perangkat Lunak, Implementasi Perangkat Keras, Implementasi Antar Muka, Implementasi Instalasi Program, dan Implementasi Penggunaan Program.

1. Tampilan Intro



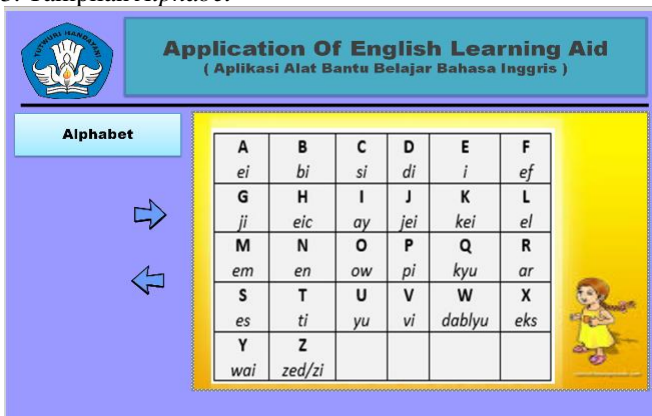
Gambar 2. Tampilan Intro

2. Tampilan Menu



Gambar 3. Tampilan Menu

3. Tampilan Alphabet



Gambar 4. Tampilan Alphabet

4. Tampilan Entertainment



Gambar 5. Tampilan Entertainment

5. Tampilan Keluar



Gambar 6. Tampilan Keluar

B. Pengujian

Untuk mengetahui aplikasi ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu dilakukan pengujian aplikasi. Kegiatan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan dari aplikasi.

1. Rencana Pengujian

Pada pengujian perangkat lunak ini, menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak ini berfungsi dengan benar.

TABEL 1. RENCANA PENGUJIAN

Requirement Yang Di Uji	Butir Uji
Tampilan Intro Aplikasi	Tombol Menu
Tampilan Menu Materi	Tombol-Tombol Materi Aplikasi
Menu Alphabet	Alphabet
Numbers	Tampilan Sub Menu Numbers
Fruit	Tampilan Sub Menu Numbers
Vegetable	Tampilan Menu Vegeteble
Animals	Animals
Part of Body	Tampilan Menu Part of Body
Entertainment	Tampilan Menu Entertainment
Tampilan Menu Keluar	Keluar Aplikasi

2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut ini uraian hasil pengujian dengan teknik pengujian *black box* berdasarkan *requirement* pada rencana pengujian.

TABEL 2. HASIL PENGUJIAN

Requirement	Skenario Uji		Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Menu Intro	1	Tombol menu (Klik)	Tampil semua Pilihan menu dalam Aplikasi	Selesai
Menu	1	Klik tombol <i>Alphabet</i>	Tampil Menu <i>Alphabet</i>	Selesai
	2	Klik tombol <i>Numbers</i>	Tampil Menu <i>Number</i>	Selesai
	3	Klik tombol <i>Fruits</i>	Tampil Menu <i>Fruits</i>	Selesai
	4	Klik tombol <i>Vegetable</i>	Tampil Menu <i>Vegetable</i>	Selesai
	5	Klik tombol <i>Animals</i>	Tampil Menu <i>Animals</i>	Selesai
	6	Klik tombol <i>Part of Body</i>	Tampil Menu <i>Part of Body</i>	Selesai
Menu Hiburan	1	Klik menu Hiburan	Tampil pilihan Lagu dan Video khusus anak-anak	Selesai
Menu Keluar	1	Klik <i>YES</i>	Muncul pesan “Terimakasih Sudah Menggunakan Aplikasi Ini, Semoga bermanfaat”	Selesai
	2	Klik <i>NO</i>	Muncul Pesan “ <i>See You Next Time</i> ”	Selesai

- [5] Taufiq Hidayatullah, A. 2012. *Mahir Belajar Desain Grafis dengan CorelDraw X6*. MediaKom. Yogyakarta.
- [6] [https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa\\_Ingggris](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Ingggris) Diakses Tanggal 16 Februari 2016

### 3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogyanto, H.M.2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi
- [2] Jibril Aaron. 2010. *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Dunia Komputer : Jawa Barat
- [3] Taufiq Hidayatullah, A. 2012. *Mahir Belajar Desain Grafis dengan CorelDraw X6*. MediaKom. Yogyakarta.
- [4] Tim Penerbit Andi dan Madcoms.2013. *PASTI BISA!! Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS6*. Penerbit Andi. Yogyakarta.