

## APLIKASI BELAJAR MANDIRI BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SDN GUNUNG PASIR JAYA

Irene Brainnita Oktarin<sup>1</sup>, Maria Edistianda Eka Saputri<sup>2</sup>

<sup>1</sup>STIE Gentiaras. Email: [irenebrainnita.ib@gmail.com](mailto:irenebrainnita.ib@gmail.com)

<sup>2</sup>STIE Gentiaras. Email: [mariaedistianda@gmail.com](mailto:mariaedistianda@gmail.com)

### ABSTRACT

*Early 2020 the Covid-19 pandemic spread out everywhere, resulted in the Ministry of Education and Culture issuing a home learning program through online learning where all students were not allowed to study in school as before. SDN Gunung Pasir Jaya is one of the schools that applies the circular given by the Ministry of Education and Culture for learning from home. It makes the delivery of learning material and the interaction between teachers and students less than optimal. Some students have difficulty understanding the material, especially in English subjects. In order to help students reduce the difficulty of understanding the material in English subjects, independent learning application training for English subjects is given. The implementation of activities is carried out in several stages, namely preparation, teaching, training and evaluation. The resulted obtained were this activities about Independent Learning Applications for SDN Gunung Pasir Jaya students have a positive influence on students and teachers; and overall, this activity also provides knowledge about the use of the independent learning applications (Duolingo and Kahoot) as interactive learning media during the learning process at home (Learning From Home).*

**Keywords:** *independent learning, applications, English subjects*

### ABSTRAK

*Awal tahun 2020 pandemi Covid-19 merebak dimanapun, hal ini mengakibatkan Kemdikbud mengeluarkan program belajar dari rumah melalui pembelajaran daring (dalam jaringan) dimana semua peserta didik tidak diperbolehkan belajar di sekolah seperti sebelumnya. SDN Gunung Pasir Jaya adalah salah satu sekolah yang menerapkan edaran yang Kemdikbud berikan untuk belajar dari rumah. Hal ini membuat penyampaian materi pelajaran serta interaksi antara guru dan murid kurang maksimal. Beberapa anak kesulitan memahami materi terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Dalam rangka membantu para siswa mengurangi kesulitan memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris maka diberikan pelatihan aplikasi belajar mandiri untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu persiapan, pengajaran, pelatihan, dan evaluasi. Hasil yang didapat adalah kegiatan PKM Aplikasi Belajar Mandiri bagi siswa SDN Gunung Pasir Jaya memberikan pengaruh yang positif pada siswa dan juga para guru; dan secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi belajar mandiri (Duolingo dan Kahoot) sebagai media pembelajaran yang interaktif selama proses belajar mengajar di rumah (Learning From Home).*

**Kata Kunci:** *belajar mandiri, aplikasi, Bahasa Inggris*

## PENDAHULUAN

Awal tahun 2020, Indonesia bahkan dunia mendapat cobaan begitu berat yaitu Pandemi COVID-19. Hal ini mengakibatkan seluruh bidang terancam, termasuk pada bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat kebijakan-kebijakan baru yang tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 guna mengurangi penyebaran COVID-19, diantaranya adalah program belajar dari rumah melalui pembelajaran daring (dalam jaringan) dimana semua peserta didik tidak diperbolehkan belajar di sekolah seperti sebelumnya.

Desa Gunung Pasir Jaya adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur. Di desa tersebut terdapat beberapa sekolah SD salah satunya SDN Gunung Pasir Jaya. SD tersebut menerapkan edaran yang Kemdikbud berikan untuk belajar dari rumah. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah SDN Gunung Pasir Jaya dengan sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI. Berdasarkan hasil wawancara sebelumnya, metode pembelajaran dari rumah siswa-siswi SD Desa Gunung Pasir Jaya yang diberikan melalui bantuan *Whatsapp Group*. Dikarenakan hanya melalui media tersebut, penyampaian materi serta interaksi antara guru dan murid kurang maksimal. Beberapa anak kesulitan memahami materi terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Murid sekolah dasar memiliki kesulitan dalam belajar mata pelajaran Bahasa Inggris tanpa tatap muka di sekolah. Mereka akan kesulitan ketika belajar menuliskan kata atau kalimat Bahasa Inggris, mengucapkan kata atau kalimat Bahasa Inggris, serta kesulitan dalam mengartikan kata dan kalimat dalam Bahasa Inggris. Mereka memerlukan media menarik dan interaktif yang dapat membantu mereka selama pembelajaran dalam jaringan (daring) menggantikan keberadaan guru di kelas.

Mengacu pada analisis situasi di atas, maka tim bersama dengan mitra menjustifikasi bahwa permasalahan yang dialami mitra dan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan berkaitan dengan kesulitannya siswa belajar mandiri dirumah pada mata pelajaran Bahasa Inggris tanpa bimbingan secara langsung dan intens.

Solusi yang ditawarkan dalam menyelesaikan masalah ini adalah dengan mengajarkan aplikasi belajar mandiri untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi yang diajarkan antara lain Duolingo dan Kahoot. Aplikasi ini dapat diunduh gratis melalui playstore.

Duolingo adalah aplikasi belajar bahasa gratis yang diciptakan oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker. Aplikasi Duolingo ini tidak hanya menawarkan satu jenis bahasa, ada puluhan bahasa asing yang bisa dipelajari. Didalam aplikasi ini ada beberapa target belajar yang tersedia, dan siswa bisa belajar dari materi yang paling dasar. Dengan aplikasi ini siswa akan bisa berlatih secara mandiri mulai dari penulisan kosa kata bahasa Inggris hingga pengucapan.

Salah satu aplikasi pembelajaran lain berbasis permainan adalah Kahoot. Kahoot dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis, game, diskusi dan survei tentang area subjek apa saja dan dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi peserta didik. Penggunaan Kahoot pada pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam diri peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Wang & Lieberoth (2016),

Susilowati (2017), Yapici & Karakoyun (2017), dan Atilano (2017) menyebutkan bahwa dengan menggunakan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan minat peserta didik. Menurut Iwamoto (2017), Kahoot dapat juga digunakan untuk membuat pembelajaran yang menarik. Selain itu, penggunaan web Kahoot dalam pembelajaran terutama dalam evaluasi diharapkan dapat meningkatkan literasi digital, minat serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Jumila, Paristiowati, Zulhipri, & Alla, 2018; Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019). Siswa bisa bermain kuis bahasa Inggris bersama teman-temannya secara daring hingga dapat menambah kemampuan berbahasa Inggris. Kahoot memiliki empat fitur, yaitu *game*, kuis, diskusi, dan survey.

## **METODE PELAKSANAAN**

Program PKM ini dilaksanakan di Dusun 3 Desa Gunung Pasir Jaya, Lampung Timur dengan sasaran para siswa Sekolah Dasar (SD) sederajat. Dengan kegiatan ini diharapkan siswa dapat menggunakan beberapa aplikasi belajar mandiri selama proses kegiatan belajar mengajar di rumah (*Learning From Home*). Kepada mitra akan diberikan pelatihan tentang aplikasi belajar mandiri seperti Duolingo dan Kahoot.

Metode pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Persiapan  
Persiapan dilakukan dengan cara pengumpulan informasi awal tentang kegiatan belajar dari rumah siswa SD sederajat di Dusun 3 Desa Gunung Pasir Jaya.
2. Pengajaran  
Siswa SD sederajat diberikan penjelasan agar memperoleh pengetahuan untuk menggunakan aplikasi belajar mandiri selama kegiatan belajar dari rumah (*Learning From Home*).
3. Pelatihan  
Pelatihan ini meliputi pengetahuan dasar tentang memanfaatkan dan menggunakan aplikasi pendukung belajar mandiri seperti Duolingo dan Kahoot. Dengan pelatihan ini diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa SD sederajat di Dusun 3 Desa Gunung Pasir Jaya.
4. Evaluasi  
Mitra dilibatkan untuk menilai program yang telah dilaksanakan, bagaimana hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan sehingga tahun mendatang dapat dibenahi atau lebih dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini adalah rangkaian keseluruhan kegiatan PKM “Aplikasi Belajar Mandiri Bahasa Inggris bagi Siswa SDN Gunung Pasir Jaya” :

1. Persiapan  
Tim PKM melakukan wawancara dengan perwakilan guru SDN Gunung Pasir Jaya. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, metode pembelajaran dari rumah siswa-siswi SD Desa Gunung Pasir Jaya yang diberikan hanya melalui bantuan *Whatsapp Group*. Dikarenakan hanya melalui media tersebut, penyampaian materi serta interaksi antara guru dan murid kurang maksimal. Beberapa anak kesulitan memahami materi

terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 1 : Tim melakukan wawancara dengan perwakilan guru

## 2. Pengajaran

Selanjutnya, tim melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai prosedur atau langkah-langkah penggunaan aplikasi Duolingo dan Kahoot dalam upaya meningkatkan motivasi belajar mandiri siswa selama proses belajar mengajar dilakukan dari rumah (*Learning From Home*).

Tim menjelaskan terlebih dahulu karakteristik aplikasi Duolingo. Aplikasi Duolingo menampilkan materi berbentuk teks, audio dan visual. Pada proses awal pelajaran Bahasa Inggris akan diisi oleh materi yang mudah terlebih dahulu dengan level kesulitan yang akan terus meningkat. Bila telah lulus dalam beberapa materi pelajaran maka pengguna dapat masuk ke tingkatan selanjutnya. Duolingo memiliki tampilan antar muka atau *Interface* yang rapih dan sesuai dengan konteksnya, Penyajian pada setiap materi mudah dimengerti, ringkas dan menarik. Pada level dasar pelajaran Bahasa Inggris, tersedia beberapa tema seperti hewan, makanan, kepemilikan. Masing-masing tema tersebut dapat dipilih oleh pengguna untuk menguji kemampuan Bahasa Inggrisnya, jika pengguna memilih hewan maka soal-soal yang akan muncul berhubungan dengan hewan sebagai tema nya. Soal yang muncul adalah menerjemahkan kalimat, menentukan pasangan kalimat yang benar, menerjemahkan kata yang diucapkan dan mengucapkan kata yang ditulis. Pembelajaran yang disajikan sangat interaktif karena pengguna dituntut untuk mengucapkan kata atau kalimat yang benar dengan bahasa Inggris sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Namun jika pengguna salah mengucapkan maka akan langsung mendapatkan umpan balik berupa jawaban yang benar dari materi tersebut. Penyusunan kalimat pada setiap soal juga diiringi oleh suara virtual berbahasa Inggris dimana pengguna dapat mengetahui secara langsung pengucapan kata yang benar dalam bahasa Inggris sehingga dapat membantu kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggrisnya.

Berbeda dengan Duolingo, Kahoot adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan atau kuis. Kahoot memiliki empat fitur, yaitu *game*, kuis, diskusi, dan survey. Untuk *game*, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Peserta diminta untuk memilih

warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban. Kahoot bisa dimainkan secara perorangan maupun berkelompok. Latihan menggunakan Kahoot tidak hanya akan membiasakan mereka berpikir kritis. Mereka dituntut menganalisis pertanyaan dan jawaban secara cepat dan tepat sebelum mengambil keputusan.

Kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar berikut:

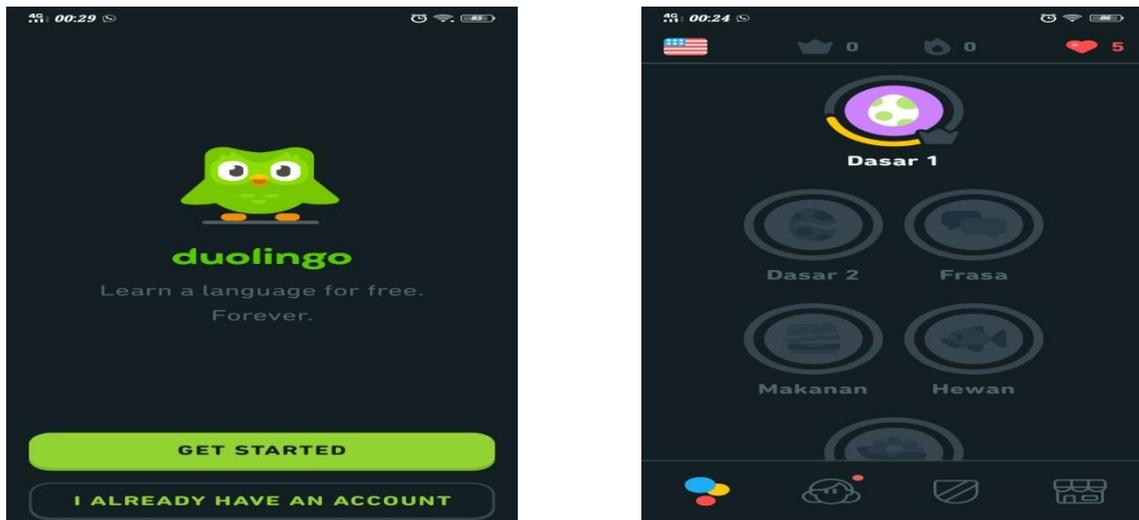


Gambar 2 & 3 : Tim memberikan penjelasan mengenai aplikasi Duolingo dan Kahoot

### 3. Pelatihan

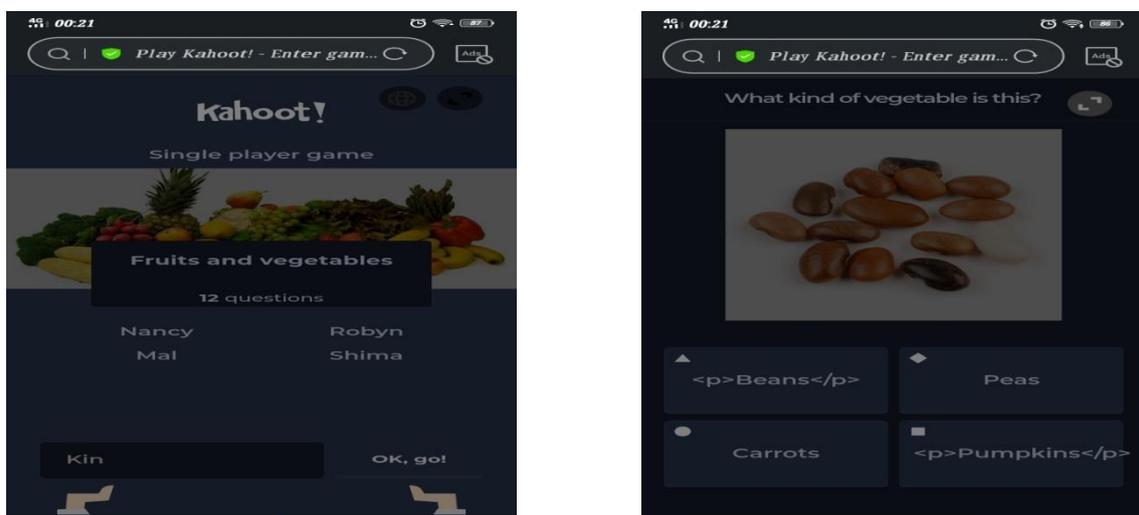
Tim membimbing dan mendampingi para siswa-siswi SDN Gunung Pasir Jaya dalam melakukan simulasi atau praktik penggunaan aplikasi Duolingo dan Kahoot.

Duolingo dapat diunduh pada penyedia toko aplikasi seperti app store dan playstore secara gratis sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada biaya yang dikeluarkan dalam mendapatkan aplikasi Duolingo. Pada langkah pertama, pastikan smartphone memiliki akses jaringan internet. Kemudian unduh aplikasi Duolingo melalui App Store. Setelah selesai diunduh, buka aplikasi Duolingo. Langkah kedua, pada tampilan awal pilih menu Get started dan pilih bahasa yang ingin di pelajari (Bahasa Inggris) kemudian pilih bahasa yang digunakan (Bahasa Indonesia). Kemudian akan terdapat pilihan sasaran belajar harian yang didalamnya terdapat pilihan santai (5 menit sehari), biasa (10 menit sehari), serius (15 menit sehari), dan gila (20 menit sehari) pilih salah satunya. Langkah ketiga yaitu pilih level kemampuan Bahasa Inggris. Kemudian pengguna dapat belajar bahasa Inggris mulai dari level dasar. Pada level dasar, terdapat kompetensi berbicara bahasa Inggris diantaranya adalah Pronunciation, Grammar dan Vocabulary dari soal yang disediakan baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Siswa yang secara rutin menggunakan Duolingo akan disesuaikan dengan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuannya.



Gambar 4 & 5 : Tampilan Aplikasi Duolingo

Sedangkan untuk aplikasi Kahoot, siswa dapat mengakses melalui <https://kahoot.it> dan memasukkan PIN untuk mengakses permainan atau kuis yang telah disediakan. Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal. Pilihan jawaban pada perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditampilkan. Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban. Sebelum lanjut ke soal berikutnya akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat. Pada akhir permainan kuis ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab.



Gambar 6 & 7 : Tampilan Aplikasi Kahoot

#### 4. Evaluasi

Keberhasilan kegiatan PKM Aplikasi Belajar Mandiri Bahasa Inggris bagi siswa SDN Gunung Pasir Jaya dapat dilihat dari respon peserta mengenai kebermanfaatan pelatihan yang diberikan.

Sebagai media pembelajaran, penggunaan aplikasi Duolingo mampu membuat siswa menjadi lebih aktif, bersemangat dan antusias. Dalam proses pembelajaran mandiri, kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting karena dapat mewakili guru untuk pengucapan kata-kata atau kalimat tertentu. Penggunaan aplikasi Duolingo mendorong motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris secara mandiri sehingga siswa akan memiliki pemahaman yang baik tentang materi Bahasa Inggris khususnya pada kemampuan berkomunikasi.

Selain itu, para siswa juga mengatakan bahwa dengan bantuan media Kahoot proses pembelajaran semakin interaktif. Permainan interaktif Kahoot ini dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa sangat antusias dalam mempelajari Bahasa Inggris. Siswa juga merasa tertantang untuk mendapatkan skor tertinggi dan menjadi juara di dalam permainan tersebut.

Siswa juga mengatakan bahwa tim memberikan materi serta pelatihan secara jelas sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan sangat baik. Siswa merasa sangat terbantu dengan adanya proses pelatihan dan pendampingan yang diberikan dalam penggunaan aplikasi Duolingo dan Kahoot sebagai aplikasi belajar mandiri. Selain itu, siswa dapat langsung berkonsultasi dengan tim saat menemukan masalah dalam proses penggunaan aplikasi Duolingo dan Kahoot.

Kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 8 : Tim menanyakan respond dan memberikan motivasi kepada siswa

## SIMPULAN

Sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh tim, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM Aplikasi Belajar Mandiri bagi siswa SDN Gunung Pasir Jaya memberikan pengaruh yang positif pada siswa dan juga para guru; dan secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Duolingo dan Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif selama proses belajar mengajar di rumah (*Learning From Home*).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan PKM Aplikasi Belajar Mandiri bagi siswa SDN Gunung Pasir Jaya dapat terlaksana dikarenakan peran dari beberapa pihak yang telah berjasa. Oleh karena itu,

Tim Pengabdian kepada Masyarakat menghaturkan ucapan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Gontar, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STIE Gontar, mitra yakni SDN Gunung Pasir Jaya Lampung Timur, serta para guru/peserta kegiatan yang turut berpartisipasi aktif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Atilano M. (2017). Game On: Teaching Research Methods to College Students Using Kahoot!
- Ibda, Fatimah. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualita*, Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2015.
- Iwamoto DH, Hargis J, Taitano EJ, et al. (2017). Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance. *Turkish Online J Distance Educ* 2017; 18: 80–93.
- Jumila, Paristiowati, M., Zulhipri, & Alla, E. (2018). Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(1), 36-41.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)
- Susilowati E. The Effectiveness Of Kahoot In Supporting Grammar Class On Class A Year I Students Academic Year 2016/2017 Of Diploma III of Nursing Ngudi Waluyo University. In: *UNNES-TEFLIN National Seminar. 2017*, pp. 136–139.
- Wang AI & Lieberoth A (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. In: *European Conference on Games Based Learning. Academic Conferences International Limited*, p. 738
- Yapıcı İÜ, Karakoyun F. Gamification in biology teaching: A sample of Kahoot application. *Turkish Online J Qual Inq*; 8.