

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS 4 SD (STUDI KASUS: SDN CIMAH MANDIRI 2)

ENGLISH LEARNING APPLICATION FOR FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL (CASE STUDY: SDN CIMAH MANDIRI 2)

Ayu Damayanti¹, Wahyu Hidayat², Eka Widhi Yunarso³

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

(4)¹ayuudmy@gmail.com, ²wahyuhidayat@tass.telkomuniversity.ac.id, ³ekawidhi@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang akan sangat dibutuhkan pada saat ini. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak dini. Biasanya anak-anak mengalami kesulitan untuk mempelajarinya karena bahasa Inggris bukan bahasa yang biasa mereka gunakan setiap hari. Sehingga mereka tidak terbiasa mengucapkan dan mendengarkan pelafalan menggunakan bahasa Inggris. Aplikasi pembelajaran merupakan cara atau alat bantu untuk anak-anak belajar bahasa Inggris yang diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan ialah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Aplikasi pembelajaran ini menggunakan bahasa pemrograman Java karena aplikasi ini berbasis Android. Dengan bantuan aplikasi ini anak-anak dapat membaca materi, mendengarkan pelafalan, dan menjawab *quiz* yang berbentuk sebuah *game* yang dikhususkan untuk materi kelas 4 SD.

Kata kunci : Bahasa Inggris, Aplikasi pembelajaran, SDLC, Java, Android.

Abstract

English language is the one of international language that will be needed at this moment. Because of this, English learning need to be introduced to children from an early age. Mostly, children have difficulty for learn it because English language is not language which they are used on everyday. So, they are not usual for speaking and listening the pronunciation with English language. Learning application is the manner or auxiliary tool for children learn English language which is expected can help in English learning. The methodology is used with SDLC (*Software Development Life Cycle*) methods with *Waterfall* models. This Learning Application uses Java Language Program because this application is Android based. With this application children can read the materials, listen pronunciation, and answer the quiz as if a game that devoted for fourth grade materials.

Keywords: English Language, Learning Application, SDLC, Java, Android.

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cimahi Mandiri 2 merupakan salah satu sekolah yang menyediakan pembelajaran bahasa asing, yaitu Bahasa Inggris. SDN Cimahi Mandiri 2 melaksanakan pelajaran Bahasa Inggris dimulai dari kelas 4 sampai 6. Pembelajaran Bahasa Inggris sudah cukup baik dilaksanakan. Namun menurut hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas 4 SD (kutipan terlampir pada lampiran 2), saat ini siswa tidak memegang buku referensi atau yang biasa disebut buku paket. Siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan dan menulis materi yang diberi dari guru. Sehingga terdapat keterbatasan dalam membaca materi yang lebih luas.

Selain *reading*, Bahasa Inggris terdapat pokok bahasan lain yaitu *speaking* dan *listening*. Menurut hasil kuesioner pada siswa kelas 4 (terlampir pada lampiran 4), sebanyak 31 dari 35 siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan buku sebagai acuan untuk belajar. Dari 31 siswa yang belajar menggunakan buku terdapat 23 siswa mengalami kesulitan dalam pengucapan kata dalam Bahasa Inggris, 14 siswa diantaranya menyatakan terkadang mengalami kesulitan pengucapan kata. Hal itu

disebabkan buku tidak dapat membantu cara pengucapan secara langsung.

Walaupun guru sering memberi tugas kepada siswa untuk memantapkan hasil belajar, siswa terkadang kurang paham dengan apa yang mereka pelajari. Hal ini membuat proses belajar kurang efisien. Selain itu, Bahasa Inggris adalah salah satu jenis keterampilan yang jika makin dilatih maka hasilnya akan lebih baik. Saat ini siswa kelas 4 SDN Cimahi Mandiri 2 melakukan hanya latihan Bahasa Inggris di kelas dan diberi pekerjaan rumah, dengan hal ini dirasa tidak cukup. Akan tetapi siswa sendiri tidak bisa melakukan evaluasi sendiri dari materi Bahasa Inggris di luar sekolah karena tidak ada sarana yang mendukung. Oleh karena itu dalam Proyek Akhir ini dibangun sebuah Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas 4 SD yang diharapkan akan dapat menjadi solusi untuk masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa kelas 4 SDN Cimahi Mandiri 2.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan butir-butir masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana menyediakan fasilitas untuk memperkaya media referensi belajar untuk kelas 4 SD?

2. Bagaimana mengurangi kesulitan dalam pengucapan kata?
3. Bagaimana menyediakan fasilitas untuk siswa agar dapat mengevaluasi diri dari materi bahasa Inggris di luar sekolah?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang:

1. Memiliki fitur “Membaca Materi” dimana siswa kelas 4 SD dapat membaca materi Bahasa Inggris.
2. Memiliki fitur “Mendengar Pengucapan” untuk mengetahui pengucapan kata menggunakan Bahasa Inggris dengan bantuan fitur *audio*.
3. Memiliki fitur “Evaluasi” yang dapat membantu siswa untuk mengevaluasi diri dari materi di luar sekolah

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Evaluasi yang tersedia berupa *quiz* pilihan ganda, *true or false*, dan jawab isian.
2. Materi yang tersedia hanya materi *colours, animals, jobs, my body*.
3. Pada bab *colours* tidak terdapat indikator mampu menunjukkan warna yang diucapkan guru pada standar kompetensi mendengarkan.
4. Pada bab *animals* tidak terdapat indikator menceritakan tentang deskripsi tentang kesayangan dengan kalimat sederhana berdasarkan gambar dan contoh deskripsi pada standar kompetensi mendengarkan.
5. Pada bab *jobs* tidak terdapat indikator mendeskripsikan pekerjaan dengan melalui dialog sederhana pada standar kompetensi mendengarkan.
6. Pada bab *my body* tidak terdapat indikator-indikator standar kompetensi berbicara.

1.5. Definisi Operasional

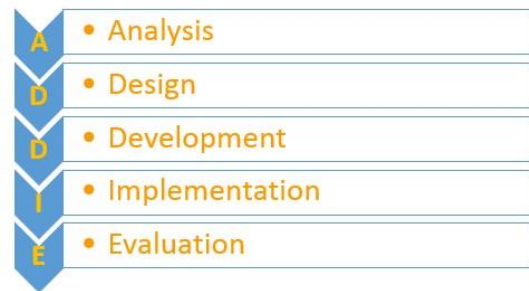
Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris adalah aplikasi yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris secara mandiri serta membantu mengurangi kesulitan yang terjadi pada siswa. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa, khususnya kelas 4 SD, yang mana siswa dapat membaca dan mempelajari materi yang terdapat pada aplikasi. Aplikasi ini membahas mata pelajaran Bahasa Inggris sesuai kurikulum dan silabus yang berlaku pada sekolah tersebut. Siswa dapat melatih pengetahuannya yang dipelajari sebelumnya pada fitur *Quiz*. Pada fitur *quiz* siswa dapat menjawab soal pilihan ganda, *true or false*, dan jawab isian. Selain itu siswa dapat mengetahui pengucapan kata bahasa Inggris dengan adanya fitur *audio*.

Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris ini, siswa akan terbantu dari kesulitan-kesulitan yang ada sebelumnya dan memperkaya buku referensi. Selain itu siswa dapat berlatih sendiri tanpa mendapatkan soal dari guru

1.6. Metode Pengerjaan

Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Proyek Akhir ini menggunakan metode ADDIE

(*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang merupakan metode yang dikhususkan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran seperti yang telah dijelaskan pada Gambar 1 [1].



Gambar 1-1
Metode ADDIE

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui adalah sebagai berikut.

a. Analysis

Tahap ini meliputi mengetahui terhadap proses belajar yang dilakukan, mengetahui silabus yang digunakan, dan buku referensi yang digunakan sebagai alat media pembelajaran. Untuk mendukung kebutuhan tersebut dilakukan kuesioner pada siswa kelas 4 serta melakukan wawancara pada guru yang bersangkutan.

b. Design

Setelah melakukan pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan sistem dengan baik dan terdefinisi, maka dibuat rancangan fungsionalitas dengan *Usecase Diagram, Flow Map, Mockup* sebagai gambaran kasar tampilan aplikasi, struktur navigasi dan *storyboard* dari aplikasi yang akan dibuat. Selain itu, pada tahap ini juga menentukan strategi untuk mencapai tujuan dari sebuah aplikasi pembelajaran.

c. Develop

Tahap ini melakukan kode program dalam menerjemahkan hasil rancangan desain ke dalam bahasa pemrograman Java. *Developer* menggunakan *tools* Android Studio sebagai alat pengkodean dan Adobe Photoshop CC sebagai alat pengolah gambar untuk aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.

d. Implementation

Pada tahap ini dilaksanakan dengan uji coba aplikasi oleh pengguna, yaitu siswa kelas 4 SD. Apakah sistem terdapat *error* atau kesalahan dan memastikan apakah sistem telah memenuhi kebutuhan sistem dengan pengujian *black box* dan hanya pengujian fungsionalitas aplikasi.

e. Evaluation

Setelah melakukan uji coba aplikasi kepada siswa, kemudian akan disebarkan kuesioner untuk menilai pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi ini dan mengevaluasi terhadap aplikasi, apakah aplikasi pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

2. Landasan Teori

2.1. Profil SDN Cimahi Mandiri 2

SDN Cimahi Mandiri 2 merupakan salah satu sekolah tingkat dasar yang berlokasi di Jalan Dra. Hj. Djulaeha Karmita no. 1, Kota Cimahi [2].

a. Visi

Mewujudkan siswa cerdas, kompetitif, edukatif yang berbudaya ramah lingkungan, agamis, terampil dan inovatif.

b. Misi

1. Meningkatkan mutu lulusan yang unggul dan mempunyai daya saing tinggi.
2. Meningkatkan tata kelola lingkungan sekolah yang sehat asri, hijau, dan rindang.
3. Membudayakan kepribadian siswa yang agamis dan berkarakter.
4. Meningkatkan kemampuan kinerja guru yang terampil, aktif, inovatif dan profesional.
5. Mengembangkan pembelajaran berbasis IPTEK

2.2. Pengenalan Bahasa Inggris

Menurut Suryanto [3], Bahasa Inggris bermula lahir di Pulau Britania kurang lebih 1.500 tahun yang lalu, bahasa Inggris sebuah bahasa germanik barat yang berasal dari dialek-dialek *anglo frisia* yang dibawa ke Pulau Britania oleh para imigran Jermanik dari beberapa bagian barat laut daerah yang sekarang disebut Belanda dan Jerman. Saat ini bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa Internasional karena digunakan hampir oleh seluruh negara di dunia. Bahasa Inggris memiliki berbagai aspek penting yaitu, *speaking*, *listening*, *writing* dan *reading*. *Speaking* merupakan aspek bahasa Inggris dalam melafalkan atau mengucapkan kata bahasa Inggris. *Listening* berhubungan dengan bagaimana pikiran memproses apa yang didengar. *Writing* dalam bahasa Inggris yang mempelajari tentang cara penulisan kosa kata bahasa Inggris yang benar, sedangkan *reading* adalah proses untuk memperoleh makna atau arti dari teks [3].

2.3. Android

Android merupakan salah satu sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang di rilis oleh Google Inc. Android menyediakan *platform* yang terbuka (*open source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Android pun merupakan salah satu sistem operasi yang paling cepat meng-*update* versi yang dimilikinya [4].

2.4. Java

Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang dikembangkan oleh Sun Microsystems yang dimulai oleh James Gosling yang dirilis pada tahun 1995. Java bersifat *Write Once, Run Anywhere* yang artinya program yang ditulis satu kali dan dapat berjalan pada banyak *platform* [5].

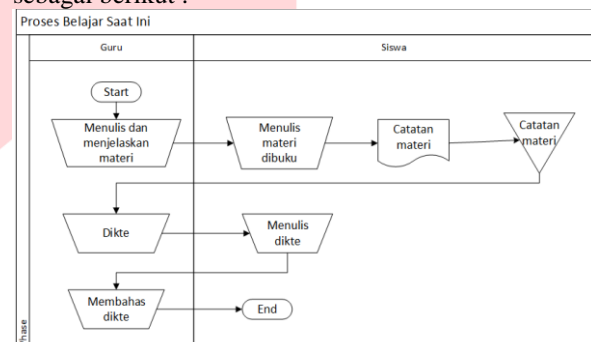
2.5. Android Studio

Android studio adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk membangun perangkat lunak pada *platform Android* yang banyak digunakan oleh *developer* pemula dan dirilis pada tahun 2014 [6].

3. Analisis dan Perancangan

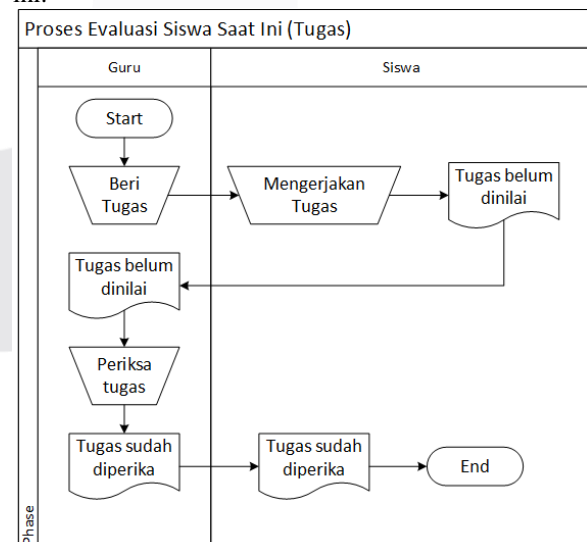
3.1. Gambaran Sistem Saat ini (atau Produk)

Saat ini siswa kelas 4 SDN Cimahi Mandiri 2 belajar Bahasa Inggris masih menggunakan cara atau metode pembelajaran yang sederhana, seperti guru memberikan materi dengan menggunakan papan tulis dan menjelaskan secara lisan. Kemudian siswa menulis materi sebagai catatan mereka. Selain itu, guru memberikan soal dikte kepada siswa dan membahasnya setelah soal dikte selesai dilakukan. Kemudian guru memberikan latihan soal atau tugas, dan kemudian tugas dikumpulkan kepada guru yang bersangkutan untuk diperiksa. Setelah tugas diperiksa oleh guru, tugas dikembalikan kepada murid. Selain itu, siswa tidak memegang buku paket untuk referensi sehingga tidak ada sarana yang untuk membaca materi yang lebih luas. Adapun gambaran proses belajar Bahasa Inggris saat ini dalam diagram *flowmap* sebagai berikut :



Gambar 3-1
Flowmap proses belajar saat ini

Berikut tampilan *flowmap* proses evaluasi siswa saat ini.



Gambar 3-2
Flowmap proses evaluasi saat ini

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)

Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat membantu siswa untuk memperkaya referensi untuk belajar serta mengetahui pengucapan kata. Selain itu terdapat fitur latihan quiz juga yang dapat mengevaluasi siswa. Aplikasi ini berbasis *android*

yang dapat diakses melalui *smartphone*, aplikasi ini dibuat untuk siswa kelas 4 SD. Aplikasi ini mempunyai 3 fitur utama, yaitu:

a. Belajar

Dalam fitur ini, akan muncul tampilan materi berupa bab yang tersedia. Bab tersebut merupakan materi untuk kelas 4 SD, seperti: *Colours*, *Animals*, *Jobs*, dan *My Body*. *User* dapat memilih dan membaca materi sesuai bab yang dipilihnya.

b. Pengucapan

Dalam fitur ini, pengguna dapat mendengarkan dan mengetahui pengucapan kata dalam bahasa Inggris. Banyak kata yang diucapkan sesuai yang disediakan pada aplikasi dan berdasarkan bab yang dipilih.

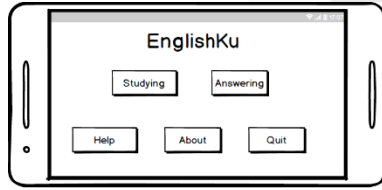
c. Evaluasi

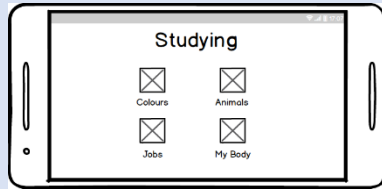
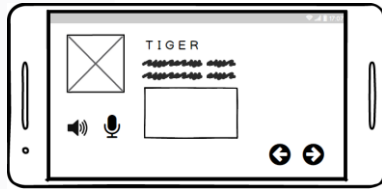
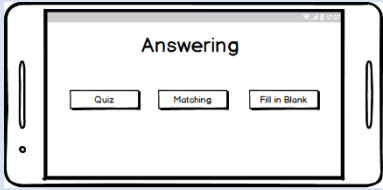
Dalam fitur ini berisi latihan soal seperti *quiz*, *matching*, dan *fill in blank*. Latihan *quiz* merupakan soal pilihan ganda. Dalam satu pertanyaan terdapat 3 (tiga) pilihan jawaban yang salah satu dari jawaban tersebut merupakan jawaban yang benar. Evaluasi *matching* merupakan soal *true or false*, yang mana akan terdapat gambar dan kata apakah keduanya saling terkait atau tidak. Sedangkan evaluasi *fill in blank* merupakan soal isian, yang mana pengguna harus mengisi jawaban dengan mengetikkan jawaban. Pengguna akan diberikan beberapa pertanyaan, setiap jawaban yang benar atau salah akan terdapat *notification* bahwa jawaban tersebut benar atau salah dan di akhir evaluasi akan terdapat skor yang didapatkan.

3.3. Analisis Perancangan Sistem

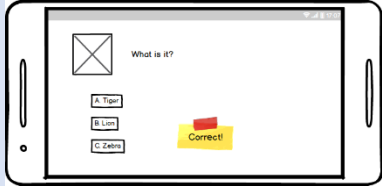
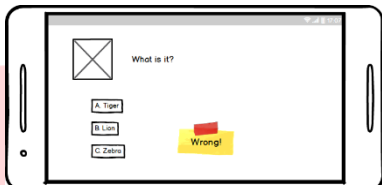
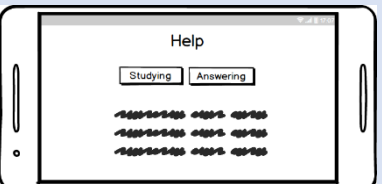

3.3.1. Storyboard

Tabel 3-1
Storyboard

1.	Halaman Utama
Deskripsi	Ketika aplikasi baru pertama kali digunakan, maka akan muncul tampilan scene pembuka yang akan melanjutkan ke tampilan di bawah. Pengguna diberikan pilihan menu diantaranya <i>Studying</i> , <i>Answering</i> , <i>Help</i> , <i>About</i> , dan <i>Quit</i> .
Visual	
2.	Tampilan Memilih Bab untuk Studying
Deskripsi	Pada tampilan ini terdapat beberapa bab yang tersedia dengan gambar yang menjadi <i>icon</i> bab beserta nama bab. Sehingga <i>user</i> dapat memilih materi dengan meng-klik gambar bab.

Visual	
3.	Tampilan Belajar Materi "Animals"
Deskripsi	Tampilan ini merupakan tampilan belajar materi <i>Animals</i> . Pada tampilan belajar ini terdapat gambar yang merupakan objek dari materi yang dipilih dan penjelasan-penjelasan yang terkait dengan materi tersebut. Selain itu terdapat <i>icon speaker</i> yang mana jika user menekannya akan keluar suara dan <i>icon mikrofon</i> yang mana jika ditekan pengguna akan memulai <i>speech-to-text</i> . Jika pengguna telah mengatakan sesuatu maka teks akan keluar pada <i>textbox</i> yang tersedia. Di sebelah kanan bawah terdapat <i>icon next</i> dan <i>previous</i> untuk lanjut ke materi selanjutnya atau kembali ke materi sebelumnya.
Visual	
4.	Tampilan Menu Mari Jawab
Deskripsi	Tampilan ini merupakan tampilan evaluasi yang mana pengguna akan memilih tipe soal evaluasi. Soal <i>quiz</i> merupakan soal pilihan ganda, sedangkan soal <i>matching</i> merupakan soal mencocokkan dengan metode <i>true or false</i> . Kemudian terdapat soal <i>fill in blank</i> merupakan soal jawab isian.
Visual	
5.	Tampilan Soal Quiz

Deskripsi	Tampilan ini terdapat gambar yang ditanyakan atau pertanyaan-pertanyaan tanpa gambar. Soal yang diajukan merupakan soal pilihan ganda yang mana setiap pertanyaan diberikan tiga pilihan jawaban yang mana salah satunya merupakan jawaban yang benar.
Visual	
6.	Tampilan Soal Matching
Deskripsi	Tampilan ini terdapat gambar, pernyataan, dan dua tombol. Apabila gambar dan pernyataan saling terkait maka pengguna bisa menekan tombol <i>true</i> dan jika tidak saling terkait pengguna menekan tombol <i>false</i> .
Visual	
7.	Tampilan Soal Fill in Blank
Deskripsi	Tampilan ini merupakan tampilan soal jawab isian. Pada tampilan akan terdapat gambar, pertanyaan, dan tempat untuk menjawab. Jika pengguna telah menjawab pertanyaan, pengguna dapat mengecek jawaban apakah jawaban yang diisikan benar atau salah.
Visual	
8.	Tampilan Notifikasi Menjawab Benar
Deskripsi	Tampilan ini akan ditampilkan pemberitahuan jika <i>user</i> benar menjawab pertanyaan yang diajukan.

Visual	
9.	Tampilan Notifikasi Menjawab Salah
Deskripsi	Tampilan ini akan ditampilkan pemberitahuan jika <i>user</i> salah menjawab pertanyaan yang diajukan.
Visual	
10.	Tampilan Menu Bantuan
Deskripsi	Tampilan merupakan tampilan untuk menu Bantuan, yang akan membuat <i>user</i> mengerti menggunakan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris. Di dalamnya terdapat penjelasan yang merupakan petunjuk menu utama dari aplikasi ini, yaitu <i>Studying</i> dan <i>Answering</i> .
Visual	
11.	Tampilan Akhir Evaluasi
Deskripsi	Tampilan ini merupakan akhir dari evaluasi. Pada tampilan akan terdapat hasil skor yang didapatkan oleh pengguna dan terdapat dua tombol yaitu, <i>retry</i> dan <i>quit</i> . Tombol <i>retry</i> akan memulai kembali evaluasi, sedangkan tombol <i>quit</i> akan keluar dari evaluasi.
Visual	

3.4. Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak disebut sebagai kebutuhan non fungsional.

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan terhadap perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga dapat menentukan kompatibilitas aplikasi yang akan dibangun terhadap sumber daya yang ada.

3.4.1. Pengembang Sistem

Tabel 3-2
Spesifikasi Perangkat Keras
Tahap Pengembangan Sistem

No	Perangkat Keras	Kuantitas
1	Laptop	1
2	Prosesor Intel 2955U	1
3	RAM 4 GB	1
4	Android Layar 5.5 inch	1

Tabel 3-3
Spesifikasi Perangkat Lunak
Tahap Pengembangan Sistem

No	Perangkat Lunak	Kuantitas
1	Sistem Operasi: Windows 10 64 bit	1
2	Android Studio	1
3	Adobe Photoshop CC	1
4	Word 2013	1

3.4.2. Implementasi Sistem

Tabel 3-4
Spesifikasi Perangkat Keras
Tahap Implementasi Sistem

No	Perangkat Keras	Kuantitas
1	Laptop	1
2	Prosesor Intel 2955U	1
3	RAM 512 MB	1
4	Android Layar 5.5 inch	1

Tabel 3-5
Spesifikasi Perangkat Lunak
Tahap Implementasi Sistem

No	Perangkat Lunak	Kuantitas
1	Sistem Operasi: Windows 7 64 bit	1
2	Android Studio	1
3	Adobe Photoshop CC	1
4	Word 2010	1

4. Implementasi

4.1. Tampilan Intro

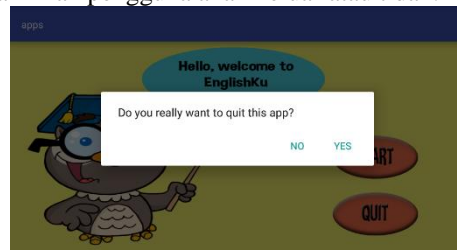
Pada tampilan ini akan ditampilkan animasi pembuka dari aplikasi pembelajaran, terdapat tombol *start*, tombol *quit* dan gambar yang menyerupai seorang guru yang memberikan sambutan selamat datang di aplikasi.



Gambar 4-1
Tampilan Intro

Apabila pengguna menekan tombol *start*, maka aplikasi akan berpindah ke halaman berikutnya, yaitu halaman utama. Jika pengguna menekan tombol *quit*,

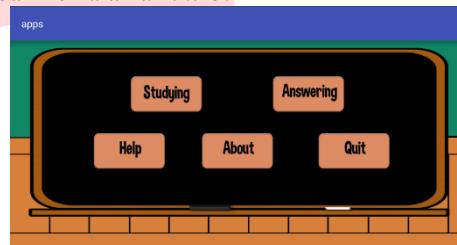
maka akan keluar notifikasi *alert dialog* untuk meyakinkan pengguna akan keluar atau tidak.



Gambar 4-2
Tampilan Keluar

4.2. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan menu utama akan ditampilkan awalan dari aplikasi pembelajaran yang diawali dengan menu-menu utama dan tulisan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi ini terdapat 5 tombol, yaitu *Studying* untuk membaca atau mempelajari materi, *Answering* untuk evaluasi materi, *Help* untuk bantuan petunjuk menggunakan aplikasi, *About* untuk nama sumber gambar yang diambil, dan *Quit* untuk keluar atau kembali ke halaman *intro*.



Gambar 4-2
Tampilan Halaman Utama

4.3. Tampilan Menu Studying

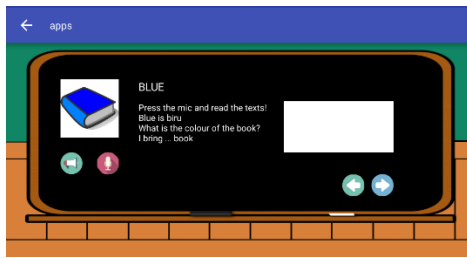
Tampilan menu mari belajar akan menampilkan bab-bab yang dipelajari. Setiap bab terdapat gambar yang merupakan *icon* dari bab dan nama bab tersebut. Bab yang dipelajari pada aplikasi, yaitu *animals*, *colours*, *jobs*, dan *my body*.



Gambar 4-3
Tampilan Menu Studying

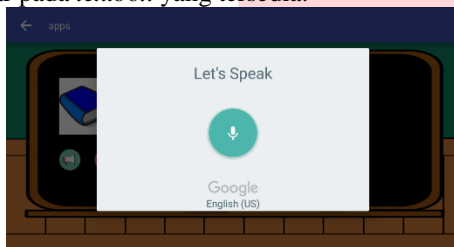
4.4. Tampilan Bab Colours

Pada tampilan materi bab *colours* akan ditampilkan materi mengenai pengenalan warna beserta contoh kalimat. Tampilan belajar bab *colours* berisikan gambar, teks, *textbox*, dan 4 (empat) tombol, yaitu tombol *speaker*, mikrofon, *next*, dan *previous*.

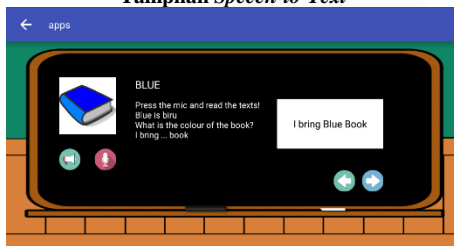


Gambar 4-4
Tampilan Bab Colours

Selanjutnya, jika tombol *speaker* diklik maka akan keluar suara pengucapan nama objek utama pada halaman tersebut. Jika tombol mikrofon diklik maka akan keluar fitur *speech-to-text*, yang mana pengguna dapat mengucapkan kata atau kalimat dari kalimat yang terdapat pada halaman untuk memastikan apakah pengucapan atau *pronouciation* pengguna sudah benar atau belum. Kalimat yang diucapkan sebelumnya akan keluar pada *textbox* yang tersedia.



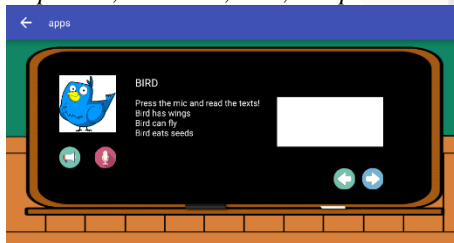
Gambar 4-5
Tampilan Speech-to-Text



Gambar 4-6
Tampilan Hasil Speech-to-Text

4.5. Tampilan Bab Animals

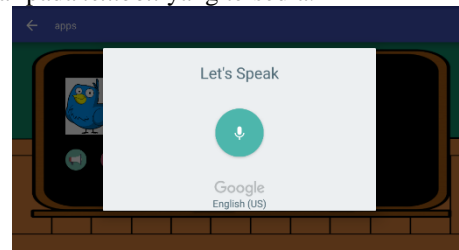
Pada tampilan materi bab *animals* akan ditampilkan materi mengenai pengenalan binatang beserta contoh kalimat. Tampilan belajar bab *animals* berisikan gambar, teks, *textbox*, dan 4 (empat) tombol, yaitu tombol *speaker*, mikrofon, *next*, dan *previous*.



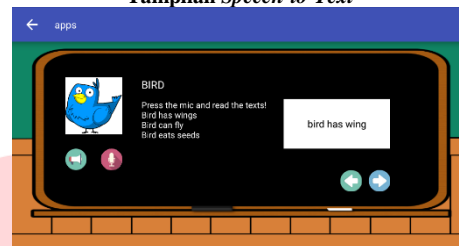
Gambar 4-7
Tampilan Bab Animals

Selanjutnya, jika tombol *speaker* diklik maka akan keluar suara pengucapan nama objek utama pada halaman tersebut. Jika tombol mikrofon diklik maka akan keluar fitur *speech-to-text*, yang mana pengguna dapat mengucapkan kata atau kalimat dari kalimat yang terdapat pada halaman untuk memastikan apakah pengucapan atau *pronouciation* pengguna sudah benar

atau belum. Kalimat yang diucapkan sebelumnya akan keluar pada *textbox* yang tersedia.



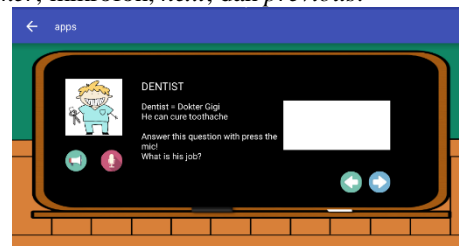
Gambar 4-8
Tampilan Speech-to-Text



Gambar 4-9
Tampilan Hasil Speech-to-Text

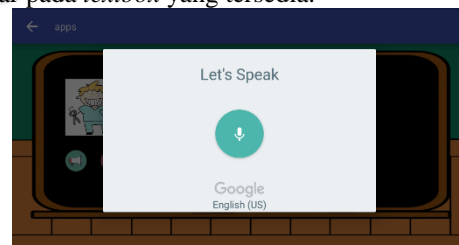
4.6. Tampilan Bab Jobs

Pada tampilan materi bab *jobs* akan ditampilkan materi mengenai pengenalan pekerjaan beserta contoh kalimat. Tampilan belajar bab *jobs* berisikan gambar, teks, *textbox*, dan 4 (empat) tombol, yaitu tombol *speaker*, mikrofon, *next*, dan *previous*.

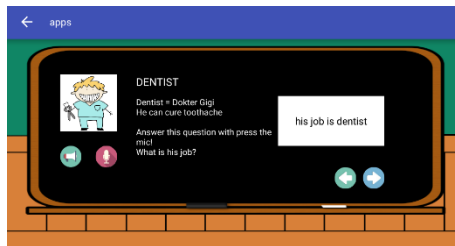


Gambar 4-10
Tampilan Bab Jobs

Selanjutnya, jika tombol *speaker* diklik maka akan keluar suara pengucapan nama objek utama pada halaman tersebut. Jika tombol mikrofon diklik maka akan keluar fitur *speech-to-text*, yang mana pengguna dapat mengucapkan kata atau kalimat dari kalimat yang terdapat pada halaman untuk memastikan apakah pengucapan atau *pronouciation* pengguna sudah benar atau belum. Kalimat yang diucapkan sebelumnya akan keluar pada *textbox* yang tersedia.



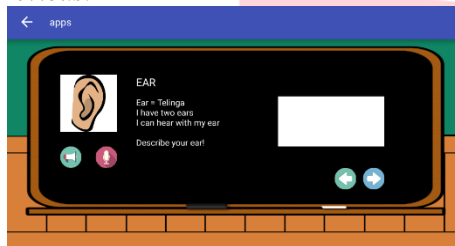
Gambar 4-11
Tampilan Speech-to-Text



Gambar 4-12
Tampilan Hasil *Speech-to-Text*

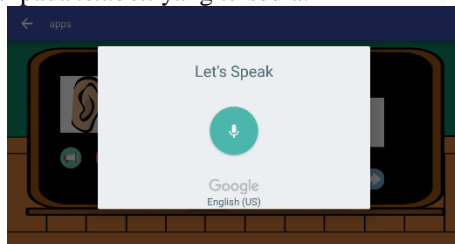
4.7. Tampilan Bab *My Body*

Pada tampilan materi bab *my body* akan ditampilkan materi mengenai pengenalan anggota tubuh bagian kepala beserta contoh kalimat. Tampilan belajar bab *my body* berisikan gambar, teks, *textbox*, dan 4 (empat) tombol, yaitu tombol *speaker*, mikrofon, *next*, dan *previous*.

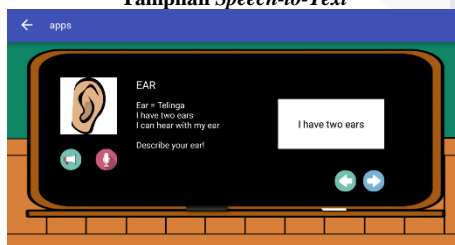


Gambar 4-13
Tampilan Bab *My Body*

Selanjutnya, jika tombol *speaker* diklik maka akan keluar suara pengucapan nama objek utama pada halaman tersebut. Jika tombol mikrofon diklik maka akan keluar fitur *speech-to-text*, yang mana pengguna dapat mengucapkan kata atau kalimat dari kalimat yang terdapat pada halaman untuk memastikan apakah pengucapan atau *pronunciation* pengguna sudah benar atau belum. Kalimat yang diucapkan sebelumnya akan keluar pada *textbox* yang tersedia.



Gambar 4-14
Tampilan *Speech-to-Text*

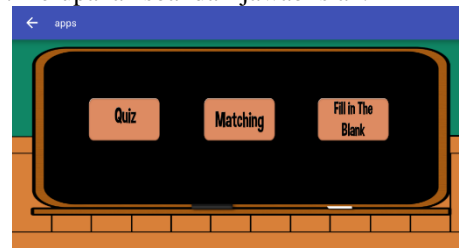


Gambar 4-15
Tampilan Hasil *Speech-to-Text*

4.8. Tampilan Menu *Answering*

Pada tampilan menu *answering* terdapat tiga tombol tipe soal evaluasi, yaitu *quiz*, *matching*, dan *fill in blank*. Evaluasi *quiz* merupakan soal pilihan ganda, evaluasi *matching* merupakan soal mencocokkan

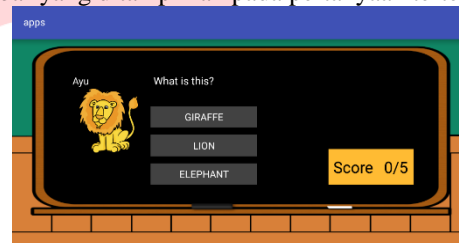
dengan metode *true or false*, sedangkan evaluasi *fill in blank* merupakan soal dari jawab isian.



Gambar 4-16
Tampilan Menu *Answering*

4.9. Tampilan Evaluasi *Quiz*

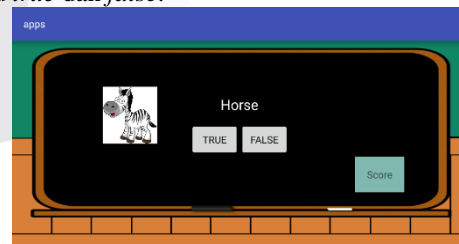
Pada tampilan evaluasi *quiz* ini akan ditampilkan soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. Pada evaluasi ini, soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda, akan terdapat beberapa soal yang ditanyakan dan pilihan jawaban. Pada tampilan evaluasi *quiz* berisikan teks nama pengguna, pertanyaan, tiga pilihan jawaban, dan skor jawaban benar. Adapun gambar yang ditampilkan pada pertanyaan tertentu.



Gambar 4-17
Tampilan Evaluasi *Quiz*

4.10. Tampilan Evaluasi *Matching*

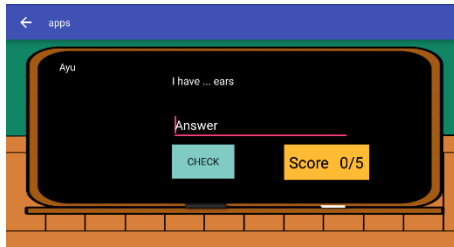
Pada tampilan evaluasi *matching* ini akan ditampilkan soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. Pada evaluasi ini, soal yang diberikan berupa soal mencocokkan dengan metode *true or false*, apakah gambar dan pernyataan yang ditampilkan memiliki keterkaitan atau tidak. Pada tampilan akan terdapat gambar dan pernyataan serta dua tombol jawaban, yaitu *true* dan *false*.



Gambar 4-18
Tampilan Evaluasi *Matching*

4.11. Tampilan Evaluasi *Fill in Blank*

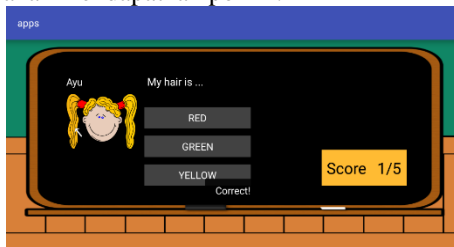
Pada tampilan evaluasi *fill in blank* ini akan ditampilkan soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. Pada evaluasi ini, soal yang diberikan berupa soal jawab isian, akan terdapat pertanyaan dan jawaban yang harus diketik oleh pengguna. Adapun gambar yang ditampilkan pada pertanyaan tertentu.



Gambar 4-19
Tampilan Evaluasi Fill in Blank

4.12. Tampilan Jawab Benar

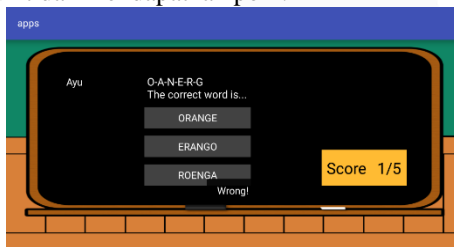
Jika pengguna telah memilih salah satu jawaban yang benar maka akan keluar notifikasi bahwa jawaban yang dipilih adalah benar dan lanjut ke soal berikutnya serta akan mendapatkan poin 1.



Gambar 4-20
Tampilan Jawab Benar

4.13. Tampilan Jawab Salah

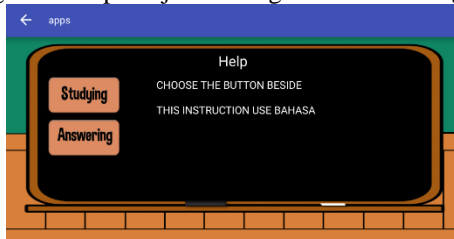
Jika pengguna telah memilih salah satu jawaban yang salah maka akan keluar notifikasi bahwa jawaban yang dipilih adalah salah dan lanjut ke soal berikutnya namun tidak mendapatkan poin.



Gambar 4-21
Tampilan Jawab Salah

4.14. Tampilan Menu Help

Tampilan bantuan bertujuan untuk memberi petunjuk penggunaan dari aplikasi pembelajaran ini dengan mendeskripsikan setiap menu yang ada. Pada tampilan ini terdapat 2 (dua) tombol dari menu utama, yaitu *Studying* dan *Answering*. Jika pengguna memilih tombol *studying* maka aplikasi akan mengeluarkan petunjuk tentang menu *studying*. Jika pengguna memilih tombol *answering* maka aplikasi akan mengeluarkan petunjuk tentang menu *answering*.



Gambar 4-5
Tampilan Menu Help

4.15. Tampilan Menu About

Pada tampilan ini berisikan teks yang merupakan sumber-sumber gambar yang diambil atau *credit title*. Adapun tombol *home* untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 4-22
Tampilan Menu About

5. Kesimpulan

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan Proyek Akhir tentang Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Kelas 4 SD, maka dapat disimpulkan :

1. Siswa-siswi dapat membaca materi Bahasa Inggris dengan adanya fitur "Membaca materi",
2. Siswa-siswi dapat mengetahui pengucapan kata dalam Bahasa Inggris dengan adanya fitur "Mendengar pengucapan",
3. Siswa-siswi dapat mengevaluasi diri dari materi Bahasa Inggris yang telah dipelajari dengan adanya fitur "Evaluasi".

5.2. Saran

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diinginkan akan tercapai maka disarankan.

1. Diharapkan untuk kedepannya terdapat materi atau mengetahui pengucapan dengan fitur video agar siswa mengetahui cara pengucapan kata.
2. Materi yang dipelajari pada aplikasi hanya beberapa bab di semester 2 kelas 4 SD, hendaknya seluruh materi Bahasa Inggris kelas 4 SD dapat dipelajari di aplikasi ini.
3. Diharapkan soal evaluasi bisa disimpan pada basis data yang mendukung.

6. Daftar Pustaka

- [1] D. S. Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran, Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2009.
- [2] P. Ruhayat, A. Md. Kom. "Profil SDN Cimahi Mandiri 2," Cimahi, 2016.
- [3] A. Sugara, M. Iskandar dan Warizal, "DOCPLAYER," [Online]. Available: <http://docplayer.info/298973-Aplikasi-pembelajaran-bahasa-inggris-menggunakan-speech-to-text-berbasis-android.html>. [Diakses 9 November 2016].
- [4] N. Sfaat, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika, 2011.
- [5] Jubilee Enterprise, Java untuk Pemula, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- [6] M. V. Drongelen, Android Studio Cookbook, Birmingham: Packt Publishing Ltd., 2015.