Dosen dan Mahasiswa

LAPORAN
PENELITIAN



MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS *WEB MOBILE*

OLEH

Catharina Elmayantie, M.Pd	NIK. 197610252015003
Lili Rusdiana, M.Kom	NIK. 198707282011007
Veny Cahya Hardita, M.Kom	NIK. 199504302020002
Ivo Mustika Hariawan	NIM. C2055201104

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2024

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR

Judul Penelitian	: Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis *WebMobile*
Kode/Nama Rumpun Ilmu	: 123/Ilmu Komputer
Peneliti	
a. Nama Lengkap	: Catharina Elmayantie, M.Pd.
b. NIK	: 197610252015003
c. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
d. Program Studi	: Teknik Informatika
e. Nomor HP	: 08125140186
f. Alamat surel (*e-mail*)	: catharinaelmayantie@gmail.com
Anggota Peneliti (1)	
a. Nama Lengkap	: Lili Rusdiana, M.Kom.
b. NIK	: 198707282011007
c. Perguruan Tinggi	: STMIK Palangkaraya
Anggota Peneliti (2)	
a. Nama Lengkap	: Veny Cahya Hardita, M.Kom.
b. NIK	: 199504302020002
c. Perguruan Tinggi	: STMIK Palangkaraya
Anggota Peneliti (3)	
a. Nama Lengkap	: Ivo Mustika Hariawan
b. NIM	: C2055201104
c. Perguruan Tinggi	: STMIK Palangkaraya
Jangka Waktu Kegiatan	: 6 Bulan
Biaya Penelitian	: Rp 3.000.000

Palangka Raya, 4 Maret 2024

Menyetujui,
Kepala UP3M

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Ketua Peneliti,

Catharina Elmayantie, M.Pd.
NIK. 197610252015003

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Sugiarno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Dipindai dengan CamScanner

RINGKASAN

Di Indonesia, bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi global telah diterapkan di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Pengetahuan tentang bahasa inipun telah mulai diperkenalkan sejak usia dini dan diajarkan secara bertahap di tingkat sekolah dasar sebagai muatan lokal. Palangka Raya merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang menerapkan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal dalam kegiatan belajar mengajar pada tingkat sekolah dasar, khusunya di MIS Fathul Iman Palangka Raya.

Dalam penelitian ini, penulis merancang dan membangun sebuah media pembelajaran yang difokuskan pada mata pelajaran bahasa Inggris berbasis *web mobile* dengan materi yang berhubungan dengan ungkapan dan kosakata berupa *greeting, like and dislike, asking for something, asking and giving suggestions*, dan *expressions of notice*. Teknik pengumpulan data untuk penelitian menggunakan wawancara, obeservasi dan kepustakaan. Sedangkan tahapan penelitian mengadopsi teknik model *Agile* yaitu *Extreme Programming* yang meliputi perencanaan, perancangan, pengkodean, dan pengujian.

Hasil penelitian berupa sebuah media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa- siswi berbasis *web mobile.* Aplikasi ini sudah melalui ujicoba *Black Box* dan program dapat berjalan dengan baik.

ABSTRACT

In Indonesia, English as a global communication language has been applied in various fields, one of which is education. Knowledge of this language has been introduced from an early age and taught gradually at elementary school level as local content. Palangka Raya is one of the regions in Indonesia that applies English subjects as local content in teaching and learning activities at the elementary school level, especially at MIS Fathul Iman Palangka Raya.

In this study, the writers designed and developed a mobile web-based learning media focused English subject with material related to expressions and vocabulary in the form of greeting, like and dislike, asking for something, asking and giving suggestions, and expressions of notice. Data collection techniques for the study were interview, observation and literature. Meanwhile, the research stage adopted the Agile model technique, namely Extreme Programming, which includes planning, designing, coding and testing.

The results of the study is in the form of a mobile web-based English learning media for elementary school students. This application has been tested through Black Box testing and as the result the program is able to run well.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul "Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis *Web Mobile*" sesuai dengan rencana.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini terutama kepada seluruh pihak STMIK Palangkaraya yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama melakukan penelitian serta atas pendanaan yang telah diberikan pada penelitian ini untuk tahun anggaran 2023.

Penulis selalu terbuka menerima kritik dan saran guna kesempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat berfungsi dan digunakan sebagaimana mestinya serta dapat memberikan manfaat dan wawasan tambahan bagi para akademika dan masyarakat.

Palangka Raya, 4 Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN ..... **ii**
RINGKASAN ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang **1**
1.2 Perumusan Masalah **2**
1.3 Batasan Penelitian **2**
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **4**
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN **9**
3.1 Tujuan Penelitian **9**
3.2 Manfaat Penelitian **9**
BAB IV METODE PENELITIAN **10**
4.1 Tahapan Penelitian **10**
4.2 Lokasi penelitian **11**
4.4 Model yang Digunakan **12**
4.5 Rancangan Penelitian **12**
4.6 Teknik Pengumpulan Data **12**
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI **14**
5.1 Hasil Sistem **14**
5.2 Pengujian Sistem…….. **18**
5.3 Luaran yang dicapai……**18**
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA……**19**
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN **20**
7.1 Kesimpulan **20**
7.2 Saran **20**
DAFTAR PUSTAKA **21**
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Pengujian Halaman Aplikasi……..18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Pemodelan Sistem Pembelajaran bahasa Inggris Berbasis Web Mobile 10
Gambar 4.2. Rancangan Halaman Utama 11
Gambar 4.3. Rancangan Tampilan Halaman Sub Menu 11
Gambar 5.1 Halaman Menu Beranda 14
Gambar 5.2 Halaman Menu Greeting 14
Gambar 5.3 Halaman Menu Expression to Tell Like and Dislike 15
Gambar 5.4 Halaman menu Expression of Notice 15
Gambar 5.5 Halaman contoh penggunaan dalam Kalimat 16
Gambar 5.6 Halaman Menu Asking..... 16
Gambar 5.7 Halaman Asking and Giving Suggestions 17
Gambar 5.7 Halaman Vocabulary 17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Penelitian
Lampiran 2. Poster
Lampiran 3. Daftar Hadir Seminar Hasil
Lampiran 4. Dokumentasi Seminar Hasil

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa standar pergaulan internasional yang mana telah banyak dipakai sebagai sarana komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Di Indonesia, bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi global telah diterapkan di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Pengetahuan tentang bahasa inipun telah mulai diperkenalkan sejak usia dini dan diajarkan secara bertahap di tingkat sekolah dasar sebagai muatan lokal.

Konten pada muatan lokal bahasa Inggris yang disampaikan dalam pembelajaran di kelas mencakup kemampuan menggunakan bahasa atau berkomunikasi, apresiasi sastra, serta penguasaan kaidah- kaidah bahasa. Penyampaian materi ini disesuaikan dengan tingkatan kelas yang mana di dalamnya memuat kosakata sederhana sampai menyusun kalimat. Secara umum, penyampaian materiyang masih konvesional melalui media buku dan mencatat merupakan hal yang masih ditemui dalam kelas dan anak –anak mungkin mengalami kebosanan. Untuk menambah motivasi, minat atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi ajar diperlukan juga suatu media tambahan yang bisa diimplementasikan di manapun dan kapan pun, tidak hanya terbatas di dalam ruangan kelas.

Media bisa dikatakan merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan. Melalui media pembelajaran, kegiatan belajar menjadi menarik dan menyenangkan. Siswa akan lebih mudah menyerapmateri ajar jika disertai dengan alat bantu yang tidak asing lagi bagi mereka dan tentu saja dengan tampilan yang menarik namun sesuai dengan usianya. Seiring juga dengan teknologi yang semakin berkembang saat ini, salah satu media yang bisa dikembangkan untuk pembelajaran adalah sebuah aplikasi yang terhubung dengan internet.

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan media pembelajaran dari hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan media pembelajaran muatan

lokal bahasa Dayak Ngaju dan bahasa Inggris yang berjudul "*Web Mobile Based Learning Media of Speaking Skill*" tahun 2021. Hasil penelitian terdahulu adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar dan suara pada setiap kosakata yang ditampilkan. Namun kosakata yang ditampilkan adalah kosakata benda- benda yang ada di sekitar lingkungan. Pada penelitian kali ini, penulis merancang dan membangun sebuah aplikasi yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran pada aspek keterampilan berbicara dan membaca dalam bahasa Inggris berbasis *web mobile.* Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan menambah khasanah pengetahuan pengguna, dalam hal ini para siswa sekolah dasar, terutama dalam *speaking and reading skills*. Selain itu, diharapkan keberadaan aplikasi ini nantinya dapat turut mendukung program pemerintah dalam bidang pendidikan, khususnya penguasaan salah satu bahasa asing, yaitu bahasa Inggris. Sistem pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan ilmu dalam pengetahuan dan teknologi. Setiap anak dan apapun latar belakang ekonominya, wajib mendapatkan hak dan kesempatan yang sama dalam menempuh pendidikan sehingga mampu membangun SDM Indonesia yang berkualitas, inklusif dan berkesetaraan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu "bagaimana membuat media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar berbasis *web mobile*?"

1.3 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

a. Aplikasi berbasis *web mobile*
b. Aplikasi ini menggunakan *database MySql* dan bahasa pemrograman *PHP*
c. Materi konten yang ditampilkan pada aplikasi ini adalah ungkapan bahasa Inggris yang umumnya dipakai serta dipelajari oleh siswa- siswi sekolah

dasar meliputi *greeting, like and dislike, asking for something, asking and giving suggestions,* dan *expressions of notice*.

d. Aplikasi ini menampilkan ungkapan dan kosakata yang dilengkapi dengan contoh penggunaannya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Media Pembelajaran

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media. *Association of Eduaction an Communication Technology (AECT)* di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. National Education Assiociation (NEA) mengatakan bahwa media adalah bentuk- bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya (Sanaky, 2011).

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Kurniawati, et al., 2018).

Peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sebagai salah satu sarana alternatif dalam belajar, diantaranya dapat memudahkan dan memperjelas dalam penyampaian materi, mudah dipahami, lebih menarik dan interaktif, melatih pemikiran dan membuat anak lebih peka dalam belajar (Prihatin & Andharsaputri, 2021).

Media tidak hanya terkait dengan benda tetapi juga berupa kegiatan yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran, definisi media akan lebih mengerucut pada fungsi media sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, akan tetapi meliputi pemanfatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi

dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam pembelajaran yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar baik cetak, audio, visual, dan audio-visual.

2.1.2 Keterampilan dalam Bahasa Inggris

Bahasa Inggris saat ini adalah salah satu bahasa internasional yang berlaku hampir di seluruh negara. Salah satu alasan utamanya adalah banyak orang di negara berkembang dari semua lapisan menganggap bahwa bahasa Inggris adalah gerbang utama untuk memperoleh pekerjaan dan penghasilan, sehingga diharapkan dapat menciptakan kehidupan yang lebih baik.

Dalam konsep pembelajaran bahasa, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasi oleh seorang pembelajar bahasa, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini bisa dikuasai seorang pembelajar bahasa dengan ditunjang oleh kemampuan menguasai komponen bahasa, yaitu penguasaan tata bahasa dan kosakata (Asholahudin, 2020).

Berdasarkan observasi awal di lapangan dan disertai dengan penelaahan literatur, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sudah mencakup keempat keterampilan penting tersebut, namun masih pada tingkatan yang sederhana dan lebih ditekankan pada pengenalan kosakata atau ungkapan sederhana dan bagaimana menerapkannya dalam berkomunikasi.

Dalam penelitian ini, ungkapan bahasa Inggris yang akan ditampilkan dalam aplikasi adalah ungkapan dan kosakata yang berhubungan dengan *greeting, like and dislike, asking for something, asking and giving suggestions,* dan *expressions of notice.*

2.1.3 Aplikasi Berbasis *Web Mobile*

Aplikasi *web* merupakan salah satu aplikasi yang memakai teknologi *browser* dan jaringan komputer untuk mengakses aplikasi. Aplikasi berbasis *website* ialah aplikasi yang bisa dibangun memakai bahasa pemrograman PHP dan bisa diakses tanpa wajib terikat dengan waktu serta tempat sepanjang ada jaringan internet. Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang telahdirancang khusus untuk *smartphone* menggunakan platform *mobile* (Pressman & Maxim, 2014).

Jadi, aplikasi berbasis *web mobile* merupakan aplikasi yang dapat dijalankan menggunakan *smartphone* yang dapat diakses secara *responsive* menggunakan *browser web*.

2.1.4 Extreme Programming

Extreme Programming merupakan salah satu dari pengembangan sistem *agile* dengan suatu pendekatan untuk pengembangan perangkatlunak secara cepat oleh programmer yang sedikit dengan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: (Dennis, et al., 2011)

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tahapan untuk memulai mendefinisikan kebutuhan, *output* yang dihasilkan, layanan yang dikembangkan pada aplikasi, dan fungsi dari aplikasi yang dikembangkan.

b. Perancangan (*Design*)

Tahapan ini merupakan bagian dari merancang aplikasi yang sederhana sesuai dengan kebutuhan sistem atau aplikasi.

c. Pengkodean (*Coding*)

Tahapan pengkodean merupakan tahapan dalam menyiapkan kode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi sehingga dapat menjadi pemecahan masalah dalam pengembangan aplikasi.

d. Pengujian (*Testing*)

Tahapan pengujian merupakan tahap untuk menguji layanan atau fitur dan fungsionalitas yang terdapat pada aplkasi yang dibangun.

2.2 Penelitian yang Relevan

Wahyudin, et al. (2015) melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada TK An- Nasir Tanggerang". Aplikasi ini menampilkan materi kosakata bahasa Inggris *alphabeth, animal, anatomy, number, colour, fruit, object, dan vegetable.* Aplikasi ini dibangun menggunakan teknologi java berbasis *android* dan hanya dapat diimplementasikan pada ponsel berbasis *android.*

Mukti, et al. (2016) membuat aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran untuk Anak 6-9 Tahun Berbasis *Android*". Aplikasi yang dibuat berbasis *android* denganmenggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle.* Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran anak ini, peneliti menggunakan aplikasi eclipse untuk membangun aplikasi yang bisa berinteraksi dengan *user* atau pengguna dengan menggunakan fitur pendukung pada *android* yaitu *text to speech* yang merupakan modul *audio* yang dapat membaca teks dan menghasilkan *audio output.* Sedang materi yang ditampilkan dalam aplikasi adalah tentang *alphabet*.

Purnaningsih & Resti (2020) melakukan penelitian tentang pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas XII SMK Muhammadiyah 2 di Tangerang Selatan. Dalam penelitian ini penulis menentukan implementasi pembelajaran bahasa Inggris, mengevaluasi pembelajaran bahasa Inggris dengan media audio visual, dan mencari kendala yang dihadapi serta cara mengatasinya dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan media audio visual. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang Selatan belum maksimal karena guru bahasa Inggris tidak selalu menggunakan media audio visual dalam pengajaran. Penggunaan media ini hanya dilakukan sesuai dengan materi yang disampaikan.

Budiman, et al. (2020) melakukan penelitian tentang Kreatifitas Guru dalam Memilih Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang memperdalam kajian tentang kreatifitas guru dalam memilih media beserta kendala dan solusinya. kreatifitas guru dalam memilih media beserta kendala dan solusinya. Berdasarkan wawancara pada saat penelitian ditemukan bahwa beberapa faktor yang menjadi pertimbangan narasumber dalam memilih sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kelas bahasa Inggris yang diajarnya adalah sebagai berikut: (1) materi kosakata (*vocabulary*) sesuai dengan media audio visual yang dipilihnya. Hal ini dikarenakan bahwa media audio visual merupakan media yang menarik dalam menyampaikan kosakata yang perlu diajarkan kepada para siswa dibanding dengan metode sederhana dimana guru menyebutkan kosakata satu

per satu dan para siswa disuruh menghafal setiap kosakata yang disebutkan oleh guru; (2) karakter siswa" pemilihan sesuai dengan karakter siswa, dimana mereka masih termasuk anak-anak yang suka dengan visualisasi yang menarik dibanding hanya disuruh mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru; (3) mudah: penerapan atau aplikasi penggunaan media audio visual di kelas cukup mudah. Guru hanya menayangkan tayangan video di depan kelas dan para siswa memperhatikan tayangan yang ada di dalam video tersebut. Jika para siswa tidak paham, guru bisa memutar lagi tayangan beberapa kali sesuai kebutuhan.

Budiman, et al., (2020) membuat penelitian di tahun yang sama. Pada penelitian kali ini, penulis mengembangkan media *spellearn* untuk anak usia sekolah dasar dan mengetahui tingkat keefektifan media spellearn terhadap kemampuan berbahasa inggris siswa Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development).* Peneliti memilih pendidikan seni musik sebagai pengembangan media dalam pembelajaran daring tentang *spelling* atau mengeja.

Penelitian yang dilakukan oleh Prihatin & Andharsaputri (2021) membuat sebuah media pembelajaran bahasa Inggris dengan animasi interaktif untuk mengenal beberapa bentuk bangun ruang, variasi warna, buah, hewan dan ciri-cirinya, serta alat transportasi. Dalam aplikasi ini, anak-anak mendengarkan penjelasan setiap materi melalui audio dan belajar *pronunciation.*

Untuk penelitian ini, penulis merancang dan membangun sebuah media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa- siswi sekolah dasar berbasis *web mobile* menggunakan model penelitian applied research. Materi yang diinputkan dalam media pembelajaran ini berupa *greeting, like and dislike, asking for something, asking and giving suggestions,* dan *expressions of notice.*

BAB III
TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran bahasa Inggris yang ditujukan kepada anak-anak usia sekolah dasar yang dapat diakses melalui halaman *web mobile*.

3.2 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Dosen

Beberapa manfaat bagi dosen yaitu sebagai berikut:

1) Sebagai bahan penambahan literatur dalam pengembangan mata kuliah
2) Dapat memberikan masukan mengenai penggunaan model ajar dalam pembelajaran.
3) Untuk pemanfaatan TI dalam meningkatkan kinerja dan potensi dosen terutama di bidang *web mobile*

b. Bagi Mahasiswa

Beberapa manfaat bagi mahasiswa yaitu sebagai berikut:

1) Memberikan bahan pembelajaran dalam pembuatan *web mobile*.
2) Memberikan pengetahuan lebih kepada Mahasiswa dalam pemanfaatan ilmu dari pengembangan algoritma dalam bidang TI.

c. Bagi Institusi dan Pengguna

Diharapkan aplikasi ini dapat menambah opsi media pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa- siswi khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

BAB IV
METODE PENELITIAN

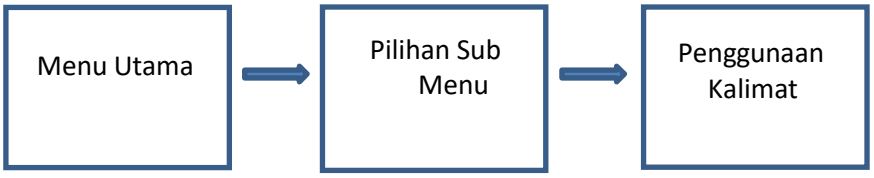
4.1 Tahapan Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini mengadopsi teknik pada dalam model *Agile* yaitu *Extreme Programming*. Langkah-langkah *Extreme Programming* yang digunakan dalam penulisan ini seperti pada Gambar 4.1, yaitu sebagai berikut:

4.1.1 Perencanaan (*Planning*)

Mengetahui ruang lingkup pekerjaan sebagai rencana untuk memodelkan sistem, meliputi pencarian informasi data dan situs yang berhubungan dengan keperluan data pembuatan media belajar, *output* berupa sistem berbasis *web*, fitur dan fungsi sesuai kebutuhan pengembangan sistem yaitu ungkapan dan kosakata dalam bahasa Inggris untuk anak- anak usia sekolah dasar.

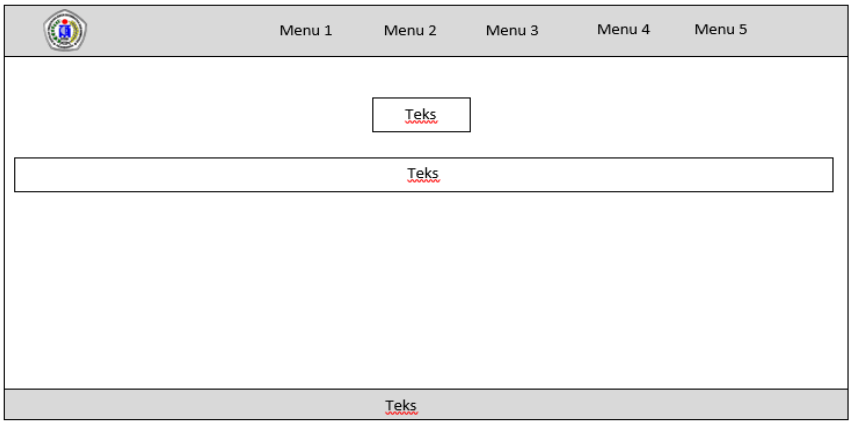
Pemodelan sistem yang dibangun tampak seperti pada gambar 4.1.



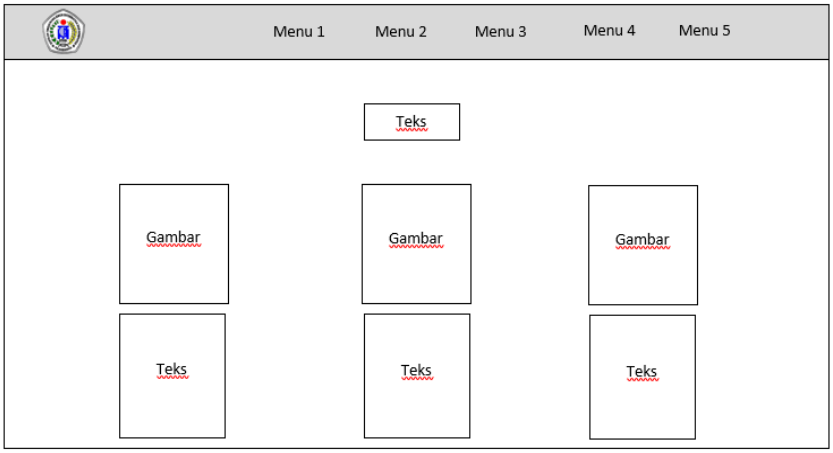
Gambar 4.1. Pemodelan Sistem Pembelajaran bahasa Inggris Berbasis *Web Mobile*

4.1.2 Perancangan (*Design*)

Tahapan ini membuat perancangan aliran kerja dan perancangan yang diperlukan dalam penelitian yaitu menggunakan diagram dan *software* pendukung. Rancangan dari aplikasi yang dibangun seperti pada Gambar 4.2 dan Gambar 4.3.



Gambar 4.2. Rancangan Halaman Utama



Gambar 4.3. Rancangan Tampilan Halaman Sub Menu

4.1.3 Pengkodean (*Coding*)

Tahapan pengkodean menggunakan pengkodean yang terdapat pada *software* pendukung untuk membangun sistem berbasis *web mobile.*

4.1.4 Pengujian (*Testing*)

Menguji model menggunakan sistem untuk mengetahui hasil dari model yang digunakan sehingga didapat suatu kesimpulan mengenai layanan atau fitur dan fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi yang dibangun.

4.2 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian yaitu pada MIS Fathul Iman Palangka Raya, Jl. RTA Milono Km 2,5 Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

4.3 Variabel yang Diamati/ Diukur

Dalam penelitian ini, variabel diamati/diukur yaitu data ungkapan dan kosakata dalam materi pelajaran Bahasa Inggris kelas VI MIS Fathul Iman Palangka Raya.

4.4 Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan yaitu penelitian terapan (*applied research*), yang berkaitan dengan penerapan dan pengembangan pengetahuan yang dihasilkan oleh penelitian dasar dalam kehidupan nyata. Penelitian dasaritu sendiri dimaksud untuk menghasilkan pengetahuan dalam mencari solusi dari masalah-masalah umum. Penelitian terapan untuk mencari solusi yang berhubungan dengan permasalahan dalam suatu bidang tertentu. Dalam penelitian ini, penulis akan membangun sebuah aplikasi sederhana untuk media belajar untuk anak- anak setingkat sekolah dasar dalam belajar bahasa,terutama bahasa bahasa Inggris.

4.5 Rancangan Penelitian

Perancangan penelitian yaitu sebagai berikut:

4.5.1 Rancangan masukan dengan data yang digunakan sebagai masukan atau *input*, yaitu: ungkapan dan kosakata, suara dan gambar.

4.5.2 Rancangan proses yang akan dilakukan antara lain pengolahan data dan tampilan data sesuai antara kosakata bahasa Inggris, suara dan gambar yang digunakan.

4.5.3 Rancangan keluaran atau *output* yaitu berupa suara yang sesuai dengan kosakata maupun ungkapan ditambah gambar sebagai pelengkap sehingga dapat mendukung dan menjadi daya tarik bagi penggunanya dalam mengenal ungkapan dan kosakata yang ditampilkan.

4.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa teknik selama penelitian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data membantu penulis

untuk mendapatkan data yang tepat dan dapat diolah serta bermanfaat. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

a. Wawancara (*interview*)

Wawancara yaitu melakukan pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan bahan yang diperlukan dan pertanyaan diajukan secara langsung kepada narasumber yaitu guru bahasa Inggris MIS Fathul Iman Palangka Raya.

b. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan dilakukan secara langsung pada salah satu sekolah dasar di kota Palangka Raya dan juga model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas sebagai salah satu referensi dalam pembuatan media pada penelitian ini.

c. Kepustakaan (*Library*)

Kepustakaan yaitu melakukan pengumpulan data dengan membaca literatur atau buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

BAB V
HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

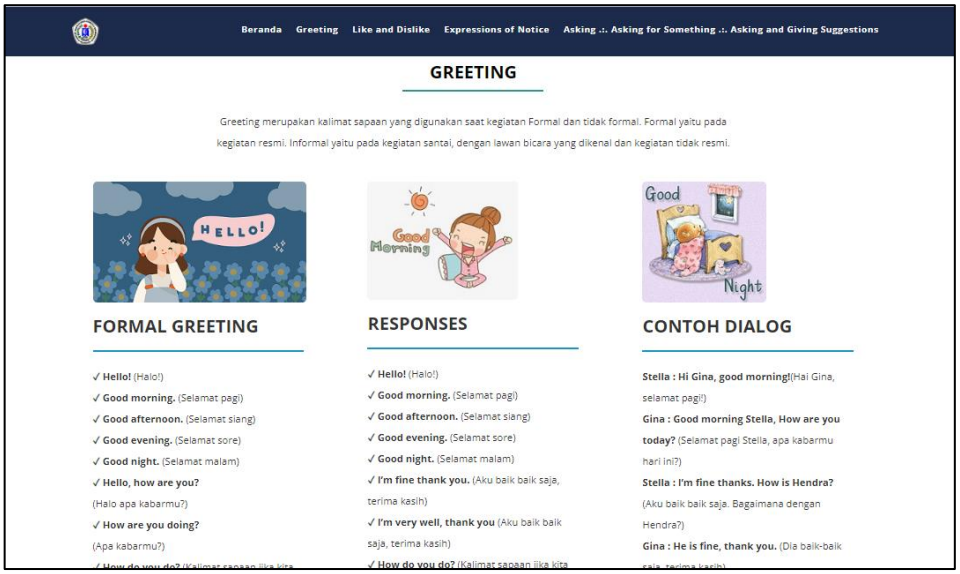
5.1 Hasil Sistem

Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ditampilkan seperti pada gambar 5.1 untuk halaman beranda dan terdapat menu utama pada bagian atas halaman beranda.



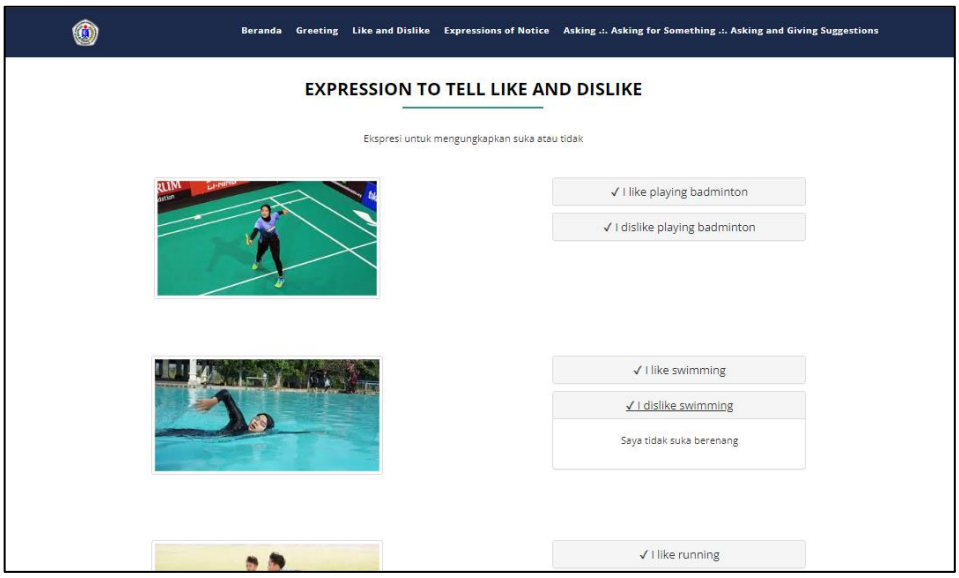
Gambar 5.1 Halaman Menu Beranda

Halaman beranda seperti pada gambar 5.1 terdapat menu lain yaitu *greeting*, seperti pada gambar 5.2.



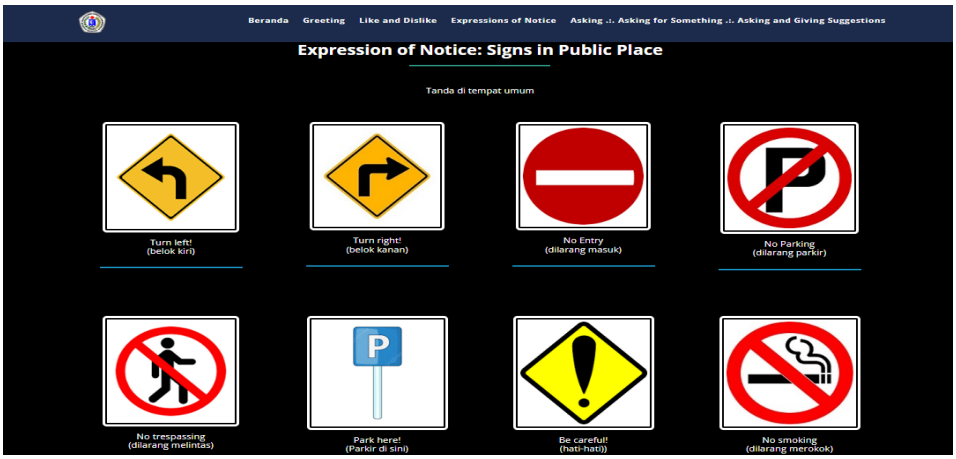
Gambar 5.2 Halaman Menu *Greeting*

Halaman menu *greeting* menunjukkan 4 sub bagian yaitu *formal greeting*, *informal greeting*, *responses* dan contoh dialog. Kemudian halaman menu lainnya yaitu *like and dislike* seperti pada gambar 5.3.



Gambar 5.3 Halaman Menu *Expression to Tell Like and Dislike*

Gambar 5.3 menunjukkan gambar dan pilihan kalimat. Pada kalimat berbahasa inggris, dapat di klik untuk menampilkan kalimat dalam Bahasa Indonesia. Lanjut ke menu lainnya, halaman *expression of notice* seperti pada gambar 5.4.



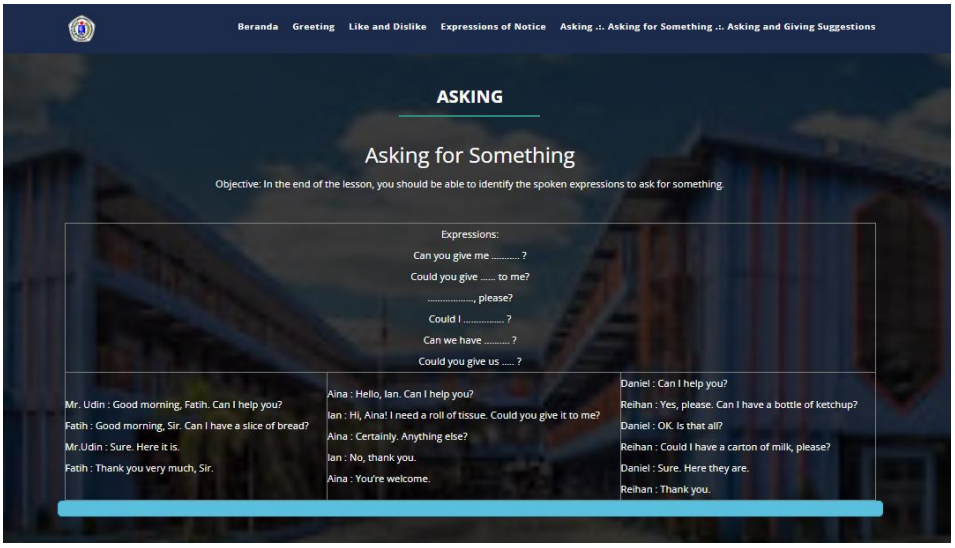
Gambar 5.4 Halaman Menu *Expression of Notice*

Halaman menu *Expression of Notice* seperti pada tampilan gambar 5.4 menunjukkan tanda di tempat umum dan gambar 5.5 menunjukkan contoh penggunaan dalam kalimat.



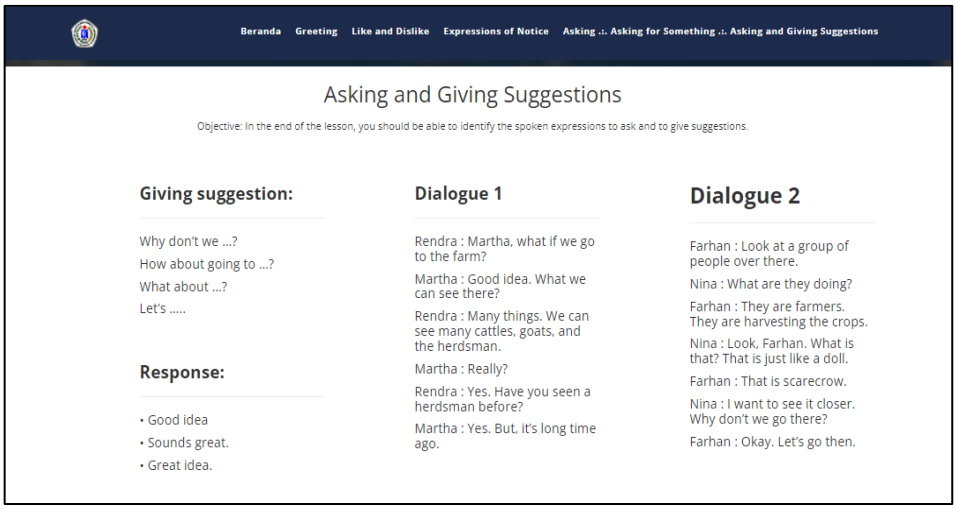
Gambar 5.5 Halaman Contoh Penggunaan dalam Kalimat

Gambar 5.5 masih dalam menu yang sama yaitu *Expression of Notice* namun lebih kearah pengunaan kalimat. Menu selanjutnya pada pada gambar 5.6 yaitu tentang *asking*.



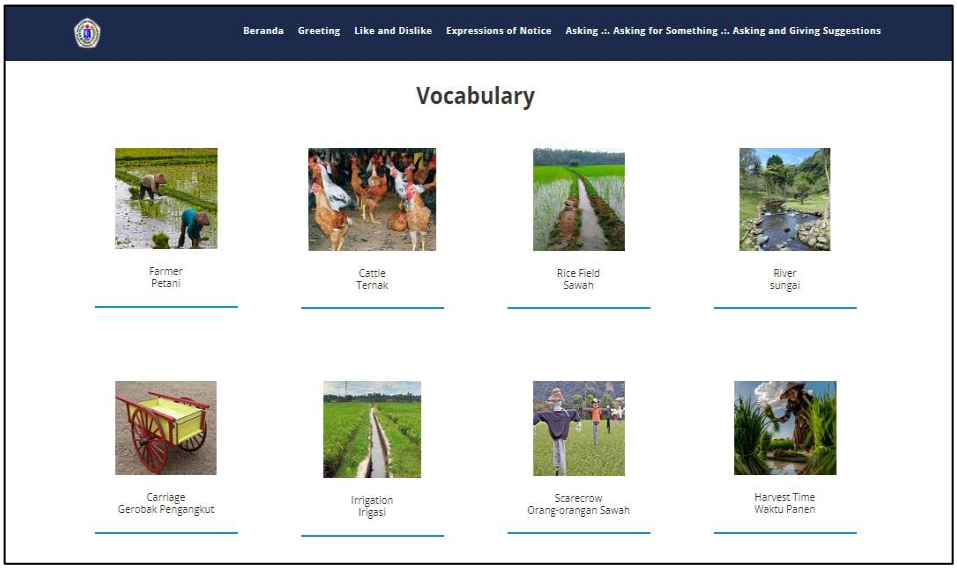
Gambar 5.6 Halaman Menu *Asking*

Gambar 5.6 menampilkan halaman menu *asking* yang terbagi menjadi 2 bagian yaitu *asking for something* dan *asking and giving suggestions*. Pada gambar 5.6 juga menunjukkan tampilan dari materi *asking* for something dengan tampilan 1 bagian ekspresi dan 3 bagian dialog. Selanjutnya menampilkan halaman *asking and giving suggestions* seperti pada gambar 5.7.



Gambar 5.7 Halaman *Asking and Giving Suggestions*

Gambar 5.7 menunjukkan adanya *giving suggestion* dan *response* disertai 2 *dialogue* dilengkapi dengan *vocabulary* seperti pada gambar 5.8.



Gambar 5.8 Halaman *Vocabulary*

Halaman *Vocabulary* seperti gambar 5.8 menunjukkan gambar disertai penggunaan kata dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia

5.2 Pengujian Sistem

Tahapan pengujian merupakan tahap untuk menguji layanan atau fitur dan fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi yang dibangun. Pengujian dilakukan menggunakan *Black Box* seperti pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Pengujian Halaman Aplikasi

No	Bagian pengujian	Hasil
1	Halaman menu utama menampilkan menu beranda	Berhasil
2	Pilihan menu pada halaman beranda dapat menampilkan menu halaman lainnya	Berhasil
3	Halaman kosakata menampilkan kosa kata atau kamus	Berhasil
4	Menu beranda dapat diakses	Berhasil
5	Menu yang berada pada masing-masing halaman dapat diakses	Berhasil

Berdasarkan tabel 5.1, maka semua menu untuk menampilkan halaman dapat digunakan dan berhasil untuk diakses. Hal ini menunjukkan bahwa halaman *web mobile* sangat mudah untuk digunakan.

5.3 Luaran yang dicapai

Berdasarkan dari usulan yang diajukan, luaran yang dicapai yaitu publikasi di jurnal penelitian Sinta 4 .

BAB VI
RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Tahapan berikutnya yang akan dilakukan adalah:

1. Publikasi hasil penelitian melalui penulisan artikel ilmiah atau penyampaian di konferensi
2. Implementasi temuan penelitian baik berupa pengembangan produk maupun praktik di level sekolah dasar
3. Pengembangan proposal penelitian baru berdasarkan hasil penelitian ini
4. Mendaftarkan hasil penellitian ini untuk mendapatkan Hak Atas Kekayaan Intelektual **(HaKI).**
5. Berbagi pengalaman dan temuan penelitian dengan para mahasiswa melalui mentoring**.**

.

BAB VII
KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan:

a. Media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *web mobile* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif bagi anak-anak usia sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran muatan lokal.
b. Teknologi yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah teknologi aplikasi berbasis *web mobile*, terbentuknya sebuah program yang dapat berdiri sendiri dan dapat dijalankan dalam lingkungan internet. Sehingga pengguna aplikasi *web* ini dapat mengakses di mana saja dan kapan saja, secara cepat dan mudah.
c. Aplikasi ini menampilkan ungkapan atau kalimat sederhana yang umumnya dipelajari di tingkatan sekolah dasar seperti *greeting, expressions of like and dislike, expressions of notice, asking and giving suggestion*, dan *asking for something* disertai dengan gambar sehingga lebih menarik.

7.2 Saran

Dari hasil penelitian ini, ada beberapa hal dapat dilakukan untuk penelitian yang akan datang, diantaranya:

a. Program aplikasi pembelajaran berbasis *web mobile* ini belum mencakup seluruh ungkapan yang ada dalam bahasa Inggris. Untuk pengembangan lebih lanjut, akan lebih baik jika ditambahkan kosakata yang lengkap sehingga aplikasi ini dapat menjadi salah satu referensi informasi yang diperlukan oleh pengguna.
b. Pengembangan lainnya dengan penambahan fitur kategori, gambar yang bervariasi serta penambahan cara membentuk kalimat dan penggunaannya akan membuat media pembelajaran ini menjadi semakin menarik, terutama bagi siswa kelas pemula.

DAFTAR PUSTAKA

Asholahudin, M., 2020. Kompetensi Bahasa Inggris. *Jurnal Horizon Pedagogia*, 1(1).

Budiman, M. A., Widyaningrum, A. & Azizah, M., 2020. *Kreatifitas Guru Dalam Memilih Media Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Semarang, Prosiding Seminar Hasil Penelitian (SNHP).

Budiman, M. A., Widyaningrum, A. & Azizah, M., 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Semarang, Prosiding Seminar Hasil Penelitian (SNHP).

Dennis, A., Kendall, J. E. & Kendall, K. E., 2011. *Systems analysis and design.* 8th ed. New Jersey: Prentice Hall.

Kurniawati, I. D., Sekreningsih & Nita, 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology,* 1(2).

Mukti, I. W. S. A., Lumenta, A. S. M. & Sugiarso, B. A., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran untuk Anak 6-9 Tahun Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika,* 7(1).

Pressman, R. S. & Maxim, B., 2014. *Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th edition).* 8th ed. s.l.:Mc Grewhill.

Prihatin, T. & Andharsaputri, R. L., 2021. Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif. *JOISIE (Journal of Information System and Informatics Engginering,* 5(2).

Purnaningsih, P. & Resti, I., 2020. *Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII SMK Muhammadiyah 2 Tanggerang Selatan.* s.l., Prosiding SENANTIAS.

Rusdiana, L., Sediyono, E. & Surarso, B., 2015. Studi Implementasi Adaptive Neuro Fuzzy Inference System Untuk Menentukan Normalitas Kehamilan. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JSINBIS)*, 5(2), pp. 98-108.

Sanaky, H. A., 2011. *Media Pembelajaran. Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Wahyudin, Romansyah, A. & Lauryn, M. S., 2015. Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada TK An- Nasir Tanggerang. *Jurnal PROSISKO,* 2(1).

Winaldi, I. & Setyawan, A., 2018. Aplikasi Pengenalan Bahasa Isyarat Untuk Penyandang Tuna Tungu Berbasis Android. *Program Studi Sistem*

Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya, Volume 5, pp. 70-72.

Yakub, Y., 2012. *Pengantar Sistem Informasi.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

L

A

M

P

I

R

A

N

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS PENELITIAN

Nomor: 243/STMIK-5/PM/IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Rosmiati, M.Kom.
NIK	: 197810102005003
Jabatan	: Kepala Unit Penelitian, Publikasi dan Pengabdian pada Masyarakat (UP3M)

Dengan ini memberikan tugas kepada :

Nama	: Catharina Elmayantie, M.Pd.
NIK	: 197610252015003
Sebagai	: Ketua Peneliti
Anggota	: 1. Lili Rusdiana, M.Kom. / NIK. 198707282011007
	2. Veny Cahya Hardita, M.Kom. / NIK. 199504302020002

Untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Web Mobile".

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 9 September 2023
Kepala UP3M

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS WEB MOBILE

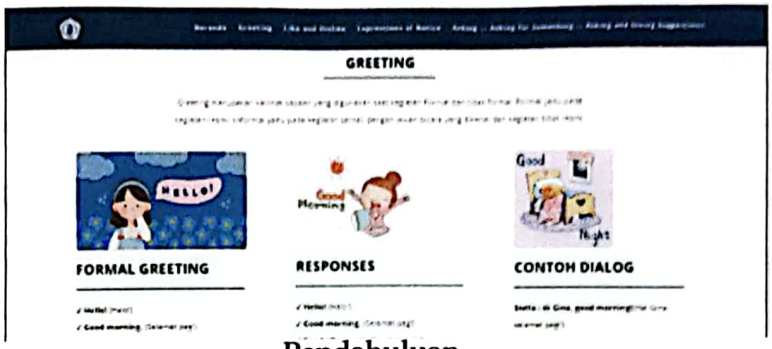
PENELITIAN

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS WEB MOBILE

TIM PENGUSUL

Catharina Elmayantie, M.Pd	NIK. 19761025201500
Lili Rusdiana, M.Kom	NIK. 198707282011007
Veny Cahya Hardita, M.Kom	NIK. 199504302020002
Ivo Mustika Harlawan	NIM. C2055201104

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA



Pendahuluan

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan media pembelajaran dari hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan media pembelajaran bahasa Inggris dan bahasa Dayak Ngaju. Dari penelitian terdahulu, aplikasi pembelajaran telah dilengkapi dengan gambar dan audio pada setiap kosakata yang ditampilkan. Pada pengembangan kali ini, penulismerancang dan membangun sebuah media pembelajaran yang difokuskan pada mata pelajaran bahasa Inggrisberbasis web mobile dengan materi yang lebih kompleks yaitu berhubungan dengan ungkapan dan kosakata.

TUJUAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran bahasa Inggris yang ditujukan kepada anak-anak usia sekolah dasar yang dapat diakses melalui halaman web mobile.

MODEL PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan yaitu penelitian terapan (applied research), yang berkaitan dengan penerapan dan pengembangan pengetahuan yang dihasilkan oleh penelitian dasar dalam kehidupan nyata

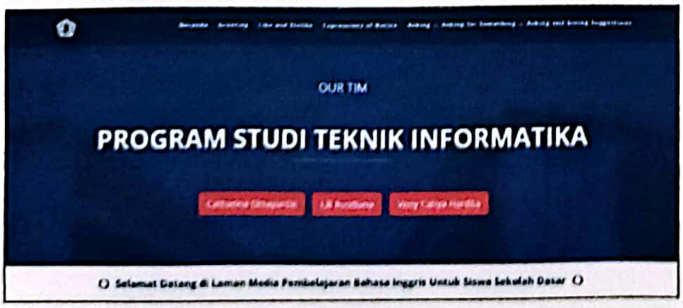
LUARAN

Draft Jurnal Sinta 4

Rencana Tahapan Berikutnya

a. Implementasi media pembelajaran ke Sekolah Dasar
b. Tahapan artikel lanjutan untuk diseminarkan di international conference atau publikasi jurnal internasional
c. Mendaftarkan penelitian ini untuk mendapatkan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI).





Kesimpulan

Media pembelajaran bahasa Inggris berbasis web dengan menampilkan ungkapan atau kalimat sederhana yang umumnya dipelajari di tingkatan sekolah dasar seperti greeting, expressions of like and dislike, expressions of notice, asking and giving suggestion, dan asking for something disertai dengan gambar sehingga lebih menarik.

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PENELITIAN DOSEN

1. Nama Penyaji : Catharina Elmayantie, M.Pd.
   Lili Rusdiana, M.Kom.
   Veny Cahya Hardita, M.Kom.
2. Hari/ Tanggal : Senin / 4 Maret 2024
3. Waktu : 08.00 WIB s.d Selesai
4. Judul Penelitian : Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Web Mobile

No	Nama Peserta	NIK / NIM	Tanda Tangan
1.	Rendy Gunawan	C2155201016	
2.	Candra Wirana	C2155201036	
3.	Ahmad Golam	C2155201011	
4.	Muhammad Zaini	C2155201033	
5.	Rezkya Jaisantho	C2155201006	
6.	Muhammad Bangun A	C2155201039	
7.	Adi Tya Nugroho	C2055201003	
8.	Yosua Cesar Ramon	C2155201021	
9.	Aditya Putra Pratama	C2155201013	
10.	Ary Wirawan	C2155201017	
11.	Marcella F.H	C2157201008	
12.	Jendra Fortella	C2157201020	
13.	Abdul Hadi	1985051 0202110	
14.	Markus	198510042010106	
15.	Sitti Rahmah	C2057201061	
16.	Hotmian S	19850328 200d002	
17.	Sadi WIBOWO	C2155201023	
18.	Shinly Jayanti	1985011020122004	
19.	Ekrato E.	19880417201510 1	
20.	Herman S. Pakpahan		
21.	Muhammad Efa	19811127 200 167	

Palangka Raya, 4 Maret 2024

Kepala UP3M,

Rosmalia, M.Kom.
NIK. 19781010200500 3

Ketua Penyaji,

Catharina Elmayantie, M.Pd.
NIK. 197610252015003

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PENELITIAN DOSEN

1. Nama Penyaji : Catharina Elmayantie, M.Pd.
   Lili Rusdiana, M.Kom.
   Veny Cahya Hardita, M.Kom.
2. Hari/ Tanggal : Senin / 4 Maret 2024
3. Waktu : 08.00 WIB s.d Selesai
4. Judul Penelitian : Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Web Mobile

No	Nama Peserta	NIK / NIM	Tanda Tangan
21.	Hapt F	198604042010103	
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			
27.			
28.			
29.			
30.			
31.			
32.			
33.			
34.			
35.			
36.			
37.			
38.			
39.			
40.			

Palangka Raya, 4 Maret 2024

Kepala UP3M,

Rosmati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Ketua Penyaji,

Catharina Elmayantie, M.Pd.
NIK. 197610252015003

Dipindai dengan CamScanner

DOKUMENTASI SEMINAR HASIL





