

## Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris "Tenses" Berbasis Android Pada SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun

**Janara Septiawan Ekolaksono**

Universitas PGRI Madiun

email: janara\_1905101016@mhs.unipma.ac.id

**Abstract:** At SMA Muhammadiyah 1 Madiun City still applies learning techniques such as lectures, textbooks and still using the blackboard so that students do not understand the material provided, so this application is made so that students are not easily bored in the learning process. This application is designed by displaying several features of basic competencies, materials, quizzes and videos that can facilitate the learning process of Tenses to all students of SMA Muhammadiyah 1 Madiun City. The purpose of the research is to find out how to design and build English Learning Media, especially Android-based Tenses at SMA Muhammadiyah 1 Madiun City for all students. The method used in making this learning media is the RAD (Rapid Application Development) method and has been tested using black box testing with normal results. This research shows that the Android-based learning media design application uses Articulate Storyline as a place to build this application.

**Keywords:** Learning Media, Tenses, Android, Articulate Storyline.

**Abstrak:** Pada SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun masih menerapkan teknik pembelajaran seperti ceramah, buku ajar serta masih menggunakan papan tulis sehingga siswa kurang memahami materi yang di sediakan, maka di buatlah aplikasi ini supaya siswa tidak mudah jenuh pada proses belajar. Aplikasi ini dirancang dengan menampilkan beberapa fitur kompetensi dasar, materi, kuis dan video yang dapat memudahkan proses pembelajaran *Tenses* kepada seluruh siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui cara merancang dan membangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris khususnya *Tenses* berbasis Android pada SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun untuk seluruh siswa. Metode yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah metode RAD (*Rapid Application Development*) dan telah diuji menggunakan *black box testing* dengan hasil normal. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi rancang bangun media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Articulate Storyline* sebagai wadah membangun aplikasi ini.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Tenses, Android, Articulate Storyline.

### Pendahuluan

Pada era teknologi ini bahasa Inggris sangatlah penting di dalam teknologi. Maka dari itu belajar bahasa Inggris sangat penting guna mendapatkan relasi orang-orang di seluruh dunia. Manfaat belajar bahasa Inggris melatih kemampuan berkomunikasi dalam mempelajari bahasa Inggris khususnya *tenses* atau waktu. Pemahaman tentang *tenses* yang baik dan benar sangat penting dalam membentuk kalimat yang bisa dipahami oleh masyarakat.

Di SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun terkait mata pelajaran bahasa Inggris mengenai materi *tenses*, merupakan sebuah pembelajaran bentuk waktu (*time*) dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk menunjukkan kapan suatu aksi atau kejadian terjadi. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, proses pembelajaran menggunakan pedoman gambar. kurikulum pendidikan seperti buku ajar, papan tulis maupun metode ceramah. Terutama pada buku ajar yang disediakan masih banyak tulisan dan kekurangan gambar sehingga siswa masih kurang tertarik membaca.

Media merupakan sebuah alat untuk pengukuran agar hasil yang didapatkan lebih maksimal dan berguna untuk merancang, melatih, berpikir kreatif agar siswa bisa mendapatkan informasi secara langsung (Taofik, M & Nurfitriani M., 2019:2). Media pembelajaran merupakan sarana media untuk pengajaran yang dibantu dengan alat bantu

seperti buku, alat peraga dan papan tulis. Sehingga tujuan untuk siswa agar dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar (Franciska Bela dkk.,2018:49).

Bahasa Inggris adalah bahasa utama yang digunakan hampir di seluruh dunia. Saat ini Bahasa Inggris mendominasi di era komunikasi, informasi dan teknologi untuk dapat menghubungkan hal-hal seperti *internet*, telekomunikasi antara orang yang berbeda di seluruh dunia. (Ashari dkk., 2022:2). Pendidikan merupakan sebuah identitas bagi keperluan setiap individu, khususnya pendidikan Bahasa Inggris bagi peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun beberapa permasalahan seperti halnya pendidikan pada bidang atau mata pelajaran lainnya, dalam penyelenggaraan pendidikan Bahasa Inggris, metode luring atau tatap muka secara langsung dengan lingkungan belajar yang mendukung dapat menjadikan pembelajaran lebih intensif dan efektif (Ningtyas et al., 2022).

*Tenses* merupakan salah satu materi pada mata pelajaran bahasa Inggris yang tujuannya mempelajari suatu bentuk atau kalimat kata kerja yang menunjukkan waktu sekarang, masa lalu atau lampau dan akan datang. Sehingga dapat memudahkan dalam pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung dan sifatnya seperti tes (Mardiana & Awaliah., 2020:571). *Tenses* adalah arti dari kalimat bahasa Inggris dan penggunaan *tenses* dapat mempengaruhi pembicara yang sedang berkomunikasi. *Tenses* banyak terdapat pada soal dan tes yang melatih pemahaman perbedaan waktu (Vebiant dkk., 2021:263).

*Android* yaitu suatu sistem operasi yang berada perangkat *mobile* dengan mencakup *middleware* dan aplikasi sehingga pengguna bisa mudah dalam pengembangan proyek. *Android* sendiri juga termasuk *open source* dengan maksud pengguna bisa membuat atau mengembangkan aplikasi (Putri & Efendi, 2023:70).

*Articulate storyline* yaitu merupakan sebuah *software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang memberikan kemudahan dalam perancangan dari segala aspek. Kelebihan dari *articulate stroyline* antara lain dapat di masukkan video, gambar, dan audivisual (Hafiedz & Nurhamidah, 2023:63).

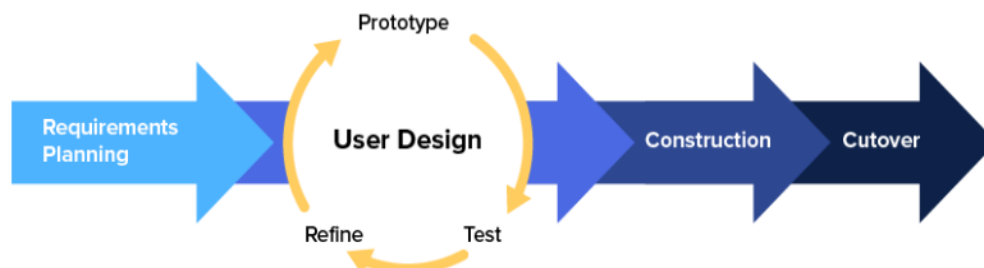
(*Hierarchy input-process-output*) merupakan *tool* desain dan metode dokumentasi pada siklus pengembangan sistem (Sahrial dkk., 2022:145). Menurut (Hakim & Meilina, 2022:35) *HIPO* adalah sebuah metode yang digunakan dalam analisis sistem untuk menggambarkan secara hierarkis yang terlibat pada sistem, serta memperjelas aliran masukan (*input*), proses, dan keluar (*output*).

Untuk mengurangi risiko dari dalam penggunaan sistem atau aplikasi maka diperlukan sebuah testing program sistem yang bertujuan memeriksa, menguji dan mengontrol dampak sebelum penggunaan. menghasilkan data uji layak guna dengan menggunakan seperti *black box testing (behavioral testing)*, *grey box testing* dan *white box* (Widhyaestoeti dkk., 2021:212).

Hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa untuk pembelajaran bahasa Inggris di SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun. Dalam observasi ini memperoleh data atau informasi tentang masalah penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris *tenses* yang belum optimal sehingga interaksi antara guru dan siswa masih kurang di karenakan hanya berpedoman pada buku ajar sesuai kurikulum, papan tulis, metode ceramah sehingga siswa mudah jenuh. Maka hal ini diperlukan dengan cara tanya jawab langsung kepada guru bahasa Inggris agar diharapkan pada SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan permasalahan yang dapat diuraikan tersebut, maka dalam tujuan penelitian ini adalah merancang aplikasi pembelajaran bahasa Inggris *tenses* berbasis *android* yang mudah digunakan oleh siswa.

## Metode

RAD (*Rapid Application Development*) merupakan pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak yang memiliki tahapan-tahapan yang relatif pendek (Susanti & Elmiyati, 2020).

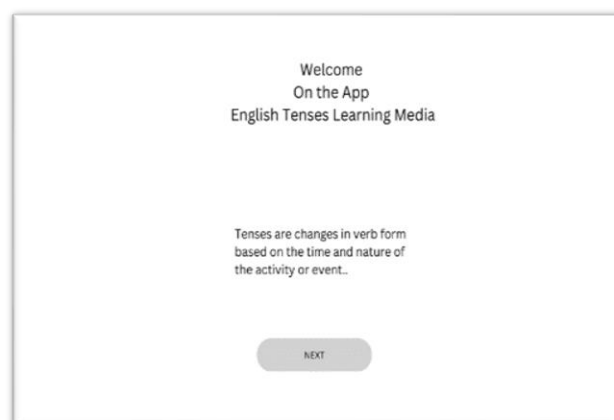


Gambar 1. Tahap Metode RAD  
Sumber : (Prasetyo et al., 2023)

Berdasarkan Gambar 1, metode Rapid Application Development (RAD) terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem melalui wawancara dan observasi. Perancangan sistem RAD dilakukan melalui proses desain dan perbaikan desain yang dilakukan secara iteratif jika desain masih belum memenuhi kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada langkah sebelumnya. Pada fase ini, sistem yang akan dibuat dirancang. Seperti penyusunan HIPO, VTOC, *diagram overview* dan desain antarmuka sesuai informasi yang diterima. Kemudian membuat sistem prototipe. Pengembangan aplikasi merupakan tahapan merakit dan membangun antarmuka aplikasi sistem pencernaan berbasis *android* menggunakan *Articulate Storyline* dan menyiapkan bahan jembatan untuk *android*. Implementasi adalah tahap dimana sistem yang disetujui, dibangun dan diuji kemudian.

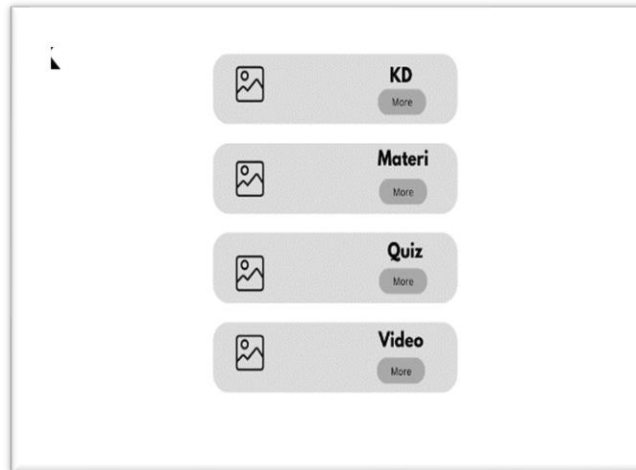
## User Interface

Halaman depan adalah halaman pertama tempat pengguna masuk ke aplikasi. Halaman ini meminta pengguna untuk menekan tombol "Next". Dengan teks dan latar belakang sehingga dapat menarik minat siswa untuk menggunakan aplikasi tersebut. Ada juga *splash screen* pada gambar 2..



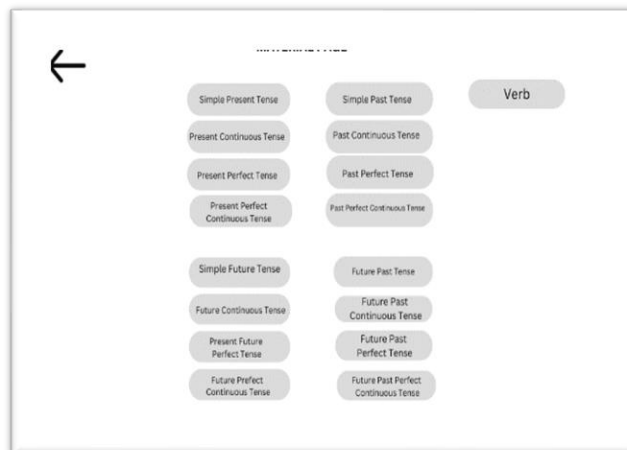
Gambar 2. User Interface Halaman Depan

Berikut merupakan gambar halaman Menu utama masuk. Pengguna dapat mengakses KD, menu materi, menu kuis dan menu video. Berikut implementasi tampilan dari menu utama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



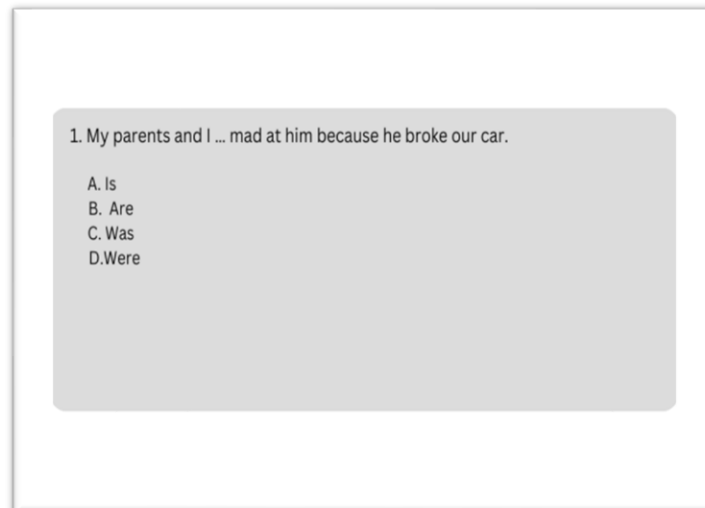
Gambar 3. *User Interface* halaman menu utama

Di halaman menu materi berisikan materi-materi bahasa Inggris khususnya *tenses*. Pengguna dapat dengan mudah mengakses dengan mengklik salah satu dan mendalami informasi ini untuk memahami materi bahasa Inggris *tenses*. Berikut *user interface* halaman Materi seperti pada Gambar 4.



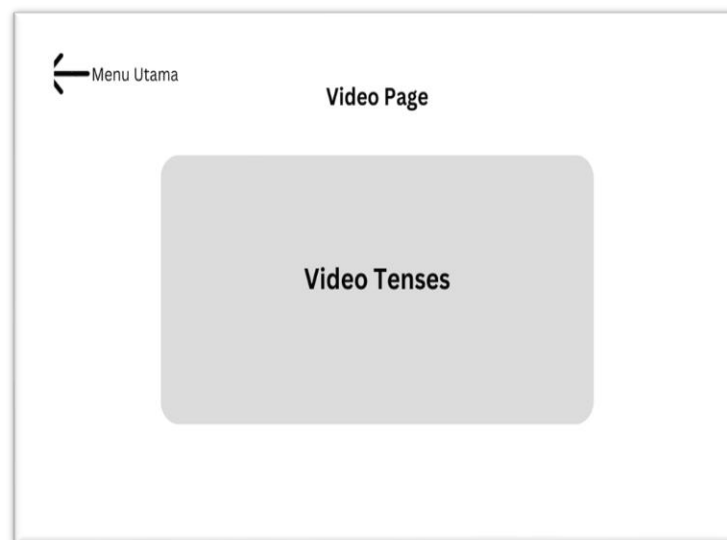
Gambar 4. *User Interface* halaman menu Materi

Di halaman menu Kuis berisikan soal-soal dari materi bahasa Inggris khususnya *tenses*. Dalam halaman ini pengguna menjawab soal dengan mengklik satu persatu soal pilihan ganda dengan pilihan yang benar, setelah itu pengguna akan mengetahui hasil dari setiap pertanyaan yang dijawab. Berikut hasil implementasi halaman Kuis pada gambar 4.



Gambar 5. *User Interface* Halaman Menu Kuis

Pada halaman menu Video menampilkan video berkaitan dengan penjelasan *tenses*. Pengguna mengklik atau masuk ke menu video dan menonton dari penjelasan beberapa materi tentang *tenses*.

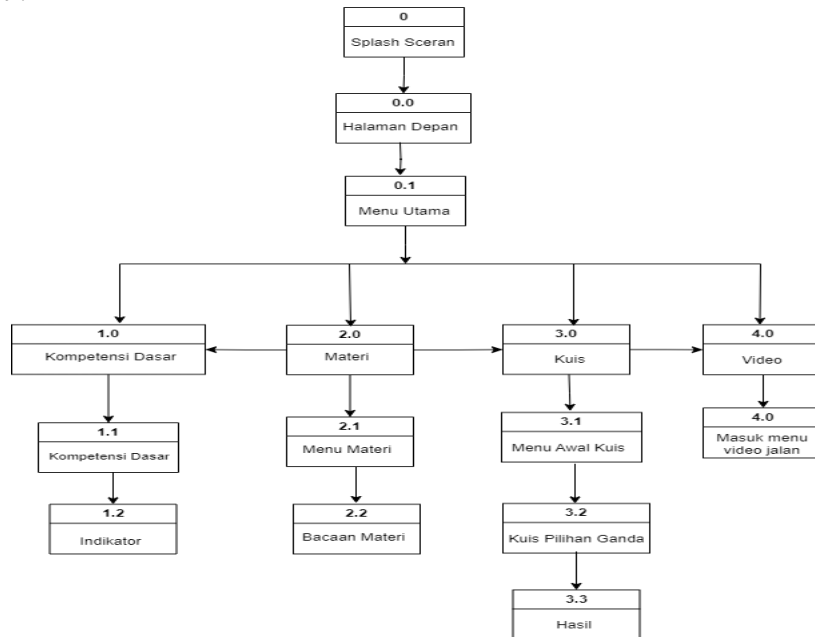


Gambar 6 *User Interface* halaman menu video

## Hasil

Hasil yang diperoleh dari pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran bahasa Inggris *Tenses* Berbasis *Android* Pada SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara mudah dan interaktif. Sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris *tenses* berbasis *android*. HIPO (*Hierarchy Input Proses Output*) suatu metode atau teknik yang digunakan untuk merancang dan menganalisis sistem informasi. Metode ini melibatkan proses penyusunan diagram hierarkis yang menggambarkan hubungan yang terdapat antara *input*, proses, dan *output* dalam suatu sistem. Salah satunya adalah diagram VTOC (*Visual Table Of Content*) merupakan diagram yang menggambarkan secara detail komponen atau fungsi suatu sistem

berskala jenjang. Adapun diagram VTOC penelitian dapat ditunjukkan pada gambar 2 sebagai berikut :

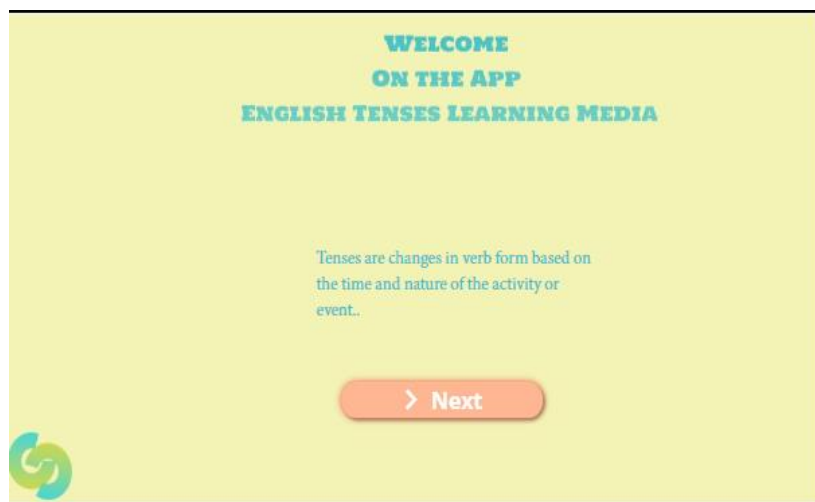


Gambar 7 Diagram VTOC (Visual Table Of Content)

Pengguna mengakses aplikasi dengan mengklik Masuk atau next di halaman beranda (layar). Setelah ini selesai, pengguna akan dibawa ke halaman menu utama. Maka dari itu ditampilkan beberapa menu disini yaitu Menu KD, Menu Materi, Menu Video dan Menu Kuis.

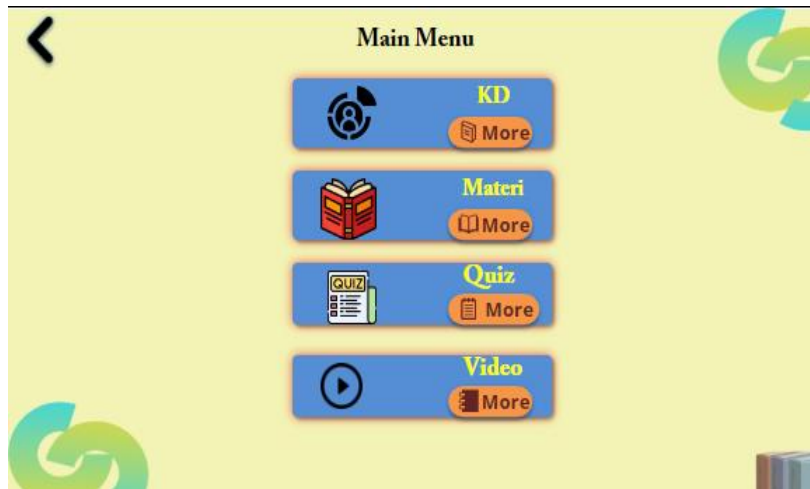
### Pengembangan Sistem

Halaman depan adalah halaman pertama tempat pengguna masuk ke aplikasi. Halaman ini meminta pengguna untuk menekan tombol "Next". Dengan teks dan latar belakang sehingga dapat untuk menarik minat siswa untuk menggunakan aplikasi tersebut. Ada juga *splash screen*.



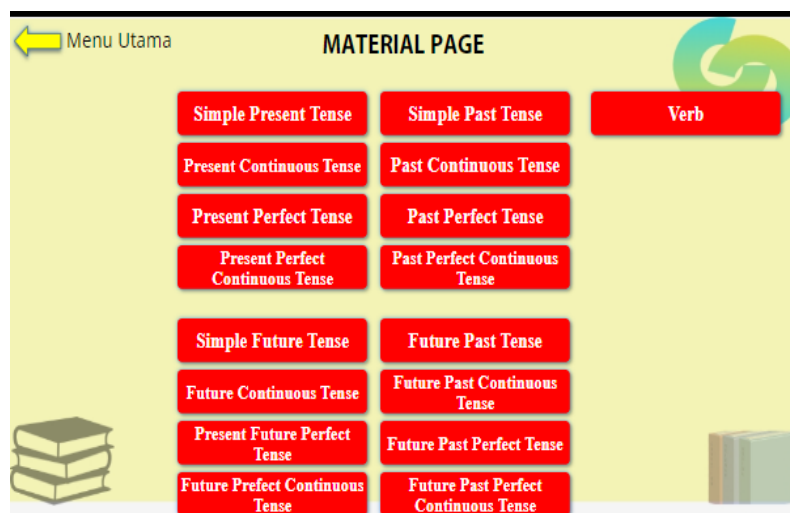
Gambar 8 Tampilan Halaman Utama

Berikut merupakan gambar halaman Menu utama masuk. Pengguna dapat mengakses KD, menu materi, menu kuis dan menu video. Berikut implementasi tampilan dari menu utama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9 di bawah ini.



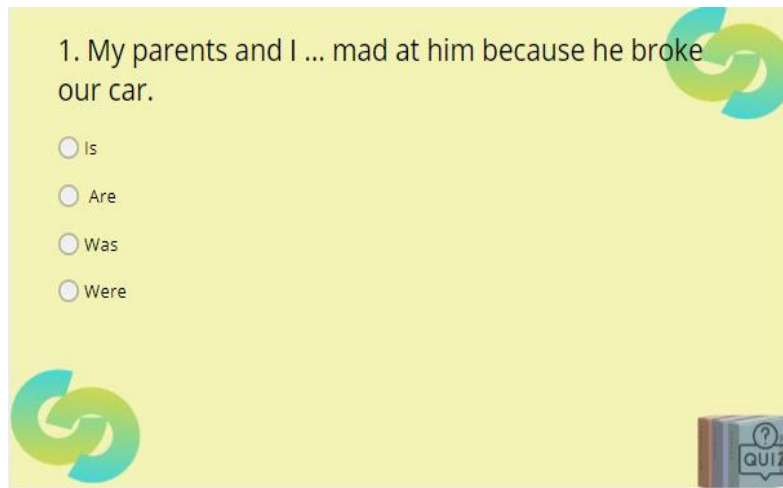
Gambar 9 Tampilan Halaman Menu

Di halaman menu materi berisikan materi-materi bahasa Inggris khususnya *tenses*. Pengguna dapat dengan mudah mengakses dengan mengklik salah satu dan mendalami informasi ini untuk memahami materi bahasa Inggris *tenses*. Berikut hasil implementasi halaman Materi seperti pada Gambar 10 berikut ini.



Gambar 10 Tampilan Halaman Materi

Di halaman menu Kuis berisikan soal-soal dari materi bahasa Inggris khususnya *tenses*. Dalam halaman ini pengguna menjawab soal dengan mengklik satu persatu soal pilihan ganda dengan pilihan yang benar, setelah itu pengguna akan mengetahui hasil dari setiap pertanyaan yang dijawab. Berikut hasil implementasi halaman Kuis pada gambar 11 berikut ini.



Gambar 11 Tampilan Halaman Kuis

Pada halaman menu Video menampilkan video berkaitan dengan penjelasan *tenses*. Pengguna mengklik atau masuk ke menu video dan menonton dari penjelasan beberapa materi tentang *tenses*.



Gambar 12 Tampilan Halaman video

### Pengujian Sistem

Pengujian Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris *Tenses* pada SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun ini menggunakan *Black box Testing*. Hal ini adalah pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak, yaitu mencari tahu apakah sistem bekerja dengan baik tanpa harus mengetahui kode sistem. Dari pengujian yang dilakukan, dapat dinyatakan bahwa semua tampilan dan fungsi berjalan sesuai harapan (Suciati dkk.,2022:63).

### **Pembahasan**

Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Tense Berbasis Android di SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun telah berhasil diimplementasikan. Penerapan sistem pencernaan ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa secara maksimal. Jadi siswa dapat menggunakan aplikasi ini di mana saja, kapan saja, sehingga tidak ada batasan untuk belajar.

Hanya pengguna yaitu pelajar saja yang memiliki akses ke aplikasi ini. Setiap menu dan fungsi telah diuji dengan *black box testing*. *Black box testing* ini mencari masalah kualitas sistem atau aplikasi di antara pengguna selama proses pembangunan sistem.



Berdasarkan hasil pengujian black box dan hasil pengujian yang diharapkan, maka layak digunakan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android Tenses untuk memudahkan pembelajaran.

### Simpulan

Pada hasil ini yang diharapkan dari penelitian adalah aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris *tenses* berbasis *android* agar memudahkan diterapkan pada siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Madiun. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini siswa mudah dalam menguasai materi khususnya *tenses* dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat lebih ditingkatkan.

### Daftar Pustaka

- Ashari, A., Suppa, R., Muhallim, M., Andi, U., Palopo, D., Palopo, K., Studi, P., Informatika, T., & Teknik, F. (2022). *Aplikasi Media Pembelajaran BahasaA. 1(2)*, 1–11.
- Bela Franciska, M., Bhanu Setyawan, M., & Abdulrazzaq Zulkarnain, I. (n.d.). *Penerbitan Artikel Ilmiah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus Mi Ma'arif Patihan Kidul)*. 48–58.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 54–64. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiEmail>
- Hakim, Z., & Meilina, P. (2022). Sistem Informasi Akademik Berbasis Webiste ( Studi Kasus : Smpit Avicenna ). *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 12(3), 32–37.
- Mardiana, D., & Awaliah, E. R. (2020). Pengembangan Tts (Tabel Tenses Sederhana) Sebagai Alat Bantu Metode Drilling Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 568–579. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.582>
- Ningtyas, T. R., Amirudin, A., & Ruisah, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis dalam Bahasa Inggris Melalui Cerita Bergambar. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(4), 762–766. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i4.12906>
- Prasetyo, D., Prasetyo, M. R., Dwi, V., Putra, A., & Djulatov, R. (2023). *Sistem Perancangan Inventory Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasis Desktop ( Studi Kasus : Society Market )*. 1(2), 477–483.
- Putri, R. E., & Efendi, I. (2023). Penerapan Aplikasi Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *GENDIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 69–72. <https://doi.org/10.56724/gendis.v1i2.235>
- Sahrial, R., Fauzi, D. F., & Susilawati, E. (2022). Pemanfaatan Json Untuk Menampilkan Data Realtime Covid-19 Dengan Model View Presenter. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 144. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.780>
- Suciati, P. E., Anggoro, A. T., Keliwawa, H., Hakim, A. F., & Saifudin, A. (2022). Penerapan Black Box Boundary Value Analysis pada Sistem Penjualan Makanan Berbasis Website. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 5(1), 63. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i1.16839>
- Susanti, D., & Elmiyati, E. (2020). Perancangan Website Media Informasi dan Pemesanan pada PT. Trita Musi Prasada dengan Metode RAD. *MATRIK : Jurnal Manajemen*,

---

*Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 35–46.  
<https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.723>

Taofik Muhammad, & Nurfitriani Meiliana. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Taofik Muhammad, & Nurfitriani Meiliana. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dan Location Based Service. *INFOTECH Journal*, 5(1), 1–7. <http://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/1125>

Vebiant, K., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Tenses English Berbasis Android menggunakan Algoritma Fisher-Yates. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(2), 263. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43469>

Widhyaestoeti, D., Iqram, S., Mutiyah, S. N., & Khairunnisa, Y. (2021). Black Box Testing Equivalence Partitions Untuk Pengujian Front-End Pada Sistem Akademik Sitoda. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 7(3), 211–216. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss3.2021.626>