

Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Berbasis Web

Kriska Cahya Nuzulul Huda¹, Sekreningsing Nita², Eka Resty Novietasari³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun

email: kriska_1905101006@mhs.unipma.ac.id, nita@unipma.ac.id, ekaresty@unipma.ac.id

Abstract: *English learning media for grade 6 elementary school students based on web can increase student learning interest and help the teaching and learning process becomes more efficient. This learning media is designed with several features such as material, sample questions, learning videos, and practice questions. With this learning media, elementary school students will be more enthusiastic in learning English. The purpose of this study was to find out how to design and build English learning media based on web. The method used in developing the software is using the RAD (Rapid Application Development) method. The web-based English learning media was build using Google Sites. The results of system testing show that the learning media is valid and in accordance with the provisions. The teaching and learning process becomes more efficient and students' interest in learning increases.*

Keywords: *Learning Media, Web, RAD*

Abstrak: Media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 6 sekolah dasar berbasis *web* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu proses belajar mengajar agar lebih efisien. Media pembelajaran ini dirancang dengan beberapa fitur seperti materi, contoh soal, video pembelajaran, dan soal latihan. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa sekolah dasar akan lebih antusias dalam belajar Bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merancang dan membangun media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *web*. Metode yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak yaitu menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *web* ini dibangun menggunakan *Google Sites*. Hasil dari pengujian sistem menunjukkan bahwa media pembelajaran telah valid dan sesuai dengan ketentuan. Proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan meningkatnya minat belajar siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Web, RAD*

Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik yang pertama kali digunakan pada awal abad pertengahan Inggris. Dominasi bahasa Inggris adalah prasyarat penting di zaman modern ini. Bahasa Inggris dapat dianggap sebagai bahasa global yang terkonsentrasi oleh negara-negara di seluruh dunia (Febriani & Sya, 2022). Bahasa Inggris adalah bahasa global yang harus akrab dengan anak-anak muda sejak awal (Sondakh & Sya, 2022:1). Dalam proses mengajar Bahasa Inggris di SDN 02 Nambangan Kidul Madiun belum ada guru yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, pendidik hanya menggunakan teknik bicara dan tidak menggunakan media pendukung selain buku. Proses belajar mengajar ini menjadikan siswa tidak tertarik dan kurang bisa menangkap materi yang disampaikan. Hal tersebut membuat menurunnya minat belajar murid sekolah dasar.

Penelitian terkait media pembelajaran pernah dilakukan oleh (Firmansyah et al., 2020) penelitian yang dilakukan yaitu kemajuan media pembelajaran untuk mata pelajaran Matematika. Penelitian terkait juga pernah dilakukan oleh (Tarigan et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi dapat membantu siswa belajar mengenal huruf dan angka. Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Salkiawati et al., 2022) penelitian ini menunjukkan media pembelajaran dapat memudahkan dalam proses belajar mengenal satwa.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu peneliti menyimpulkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan pada masing-masing penelitian, diantaranya masih kurang dalam penyajian fitur-fitur. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memberikan lebih banyak fitur yang diantaranya meliputi materi, contoh soal, rekaman pembelajaran, dan soal penilaian. Dalam membangun media pembelajaran bahasa Inggris online, peneliti menggunakan *Google Sites*.

Media Pembelajaran adalah kumpulan beberapa media seperti teks, gambar, suara, video, *visual*, dan gerakan *intuitif* yang digunakan untuk menyampaikan data. (Hasanah & Sudira, 2021). Media pembelajaran merupakan instrument yang digunakan dalam mempermudah pendidik saat mengajar maka pendidik dapat meningkatkan manfaat dari lingkungan belajar tersebut (Susanti, 2021). Menurut (Huda, 2021) *Website* merupakan sebuah halaman yang memuat tampilan informasi teks, video, gambar dan animasi baik yang bersifat *statis* maupun *dinamis* yang membentuk suatu rangkaian yang terkait. *Web* merupakan suatu halaman *website* yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. *Web* berisi teks murni yang berupa sintak-sintak *HTML* (Permana et al., 2020). *Google Sites* adalah individu dan pakar administrasi situs yang diberikan secara cuma-cuma (Kurniawan, 2013). *Google Sites* adalah *platform* berbasis *web* yang dikirim oleh *Google* untuk membuat kelas, sekolah, atau situs lainnya. Dengan *Google Sites*, klien dapat mengaitkan berbagai data di satu tempat (Leonardy, 2023).

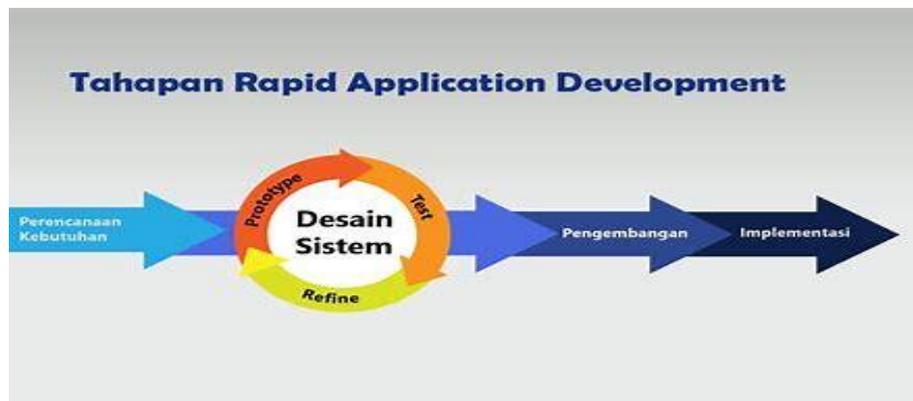
Pemodelan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Unified Modeling Language* (UML). *Unified Modeling Language* (UML) merupakan pemodelan yang dipakai untuk menunjukkan dan memamerkan proses dan perilaku yang dilalui sistem. Tujuan utamanya adalah untuk membakukan tema visual umum untuk semua sistem yang akan diidentifikasi (Ismail et al., 2023). UML adalah bahasa peraga standar yang terdiri dari rangkaian bagan terpadu, dibuat untuk membantu perancang kerangka dan pemrograman untuk mengkarakterisasi, membayangkan, membangun, dan merekam hal-hal kerangka, serta sehubungan dengan tampilan bisnis (Hisham et al., 2021). *Use Case Diagram* adalah model kerangka UML yang digunakan untuk menggambarkan prasyarat umum yang berguna dari suatu kerangka kerja (Dharmawan, 2023). *Use case* adalah latihan yang terhubung antara klien dan kerangka kerja. Atau pada umumnya, metode yang digunakan dalam peningkatan pemrograman untuk melacak kebutuhan utilitarian dari suatu kerangka kerja (Alhadi et al., 2023). *Sequence Diagram* adalah grafik yang paling penting untuk menggambarkan model potret *use case* ke dalam detail rencana, digunakan untuk menggambarkan dan menampilkan *use case* (Nistrina et al., 2023). *Sequence Diagram* adalah untuk menggambarkan komunikasi antar objek dalam suatu periode pengelompokan (Kifliyanto & Faid, 2023). *Activity Diagram* digunakan untuk menunjukkan aliran diagram peristiwa yang terjadi dalam diagram *use case* (Gedam & Meshram, 2023). *Activity Diagram* telah menjadi notasi pemodelan yang mapan mulai dari deskripsi algoritma yang halus hingga model alur kerja tingkat tinggi (Al-Fedaghi, 2021).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti berinisiasi membuat media pembelajaran bahasa Inggris khusus untuk siswa kelas 6 sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat lebih memudahkan para pendidik di SDN 02 Nambangan Kidul dalam menunjukkan sistem dan meningkatkan keunggulan siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Metode

Dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 6 Sekolah Dasar, peneliti menggunakan teknik *Rapid Application Development* (RAD). Metode

Rapid Application Development (RAD) adalah siklus kemajuan yang dimaksudkan untuk memberikan peningkatan yang jauh lebih cepat dan hasil kualitas yang lebih disukai daripada yang diharapkan untuk digunakan sepanjang siklus hidup normal (Saputra, 2022). Berikut adalah beberapa fase dari strategi *Rapid Application Development* (RAD) yang akan ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode RAD
Sumber : (Saputra, 2022:2)

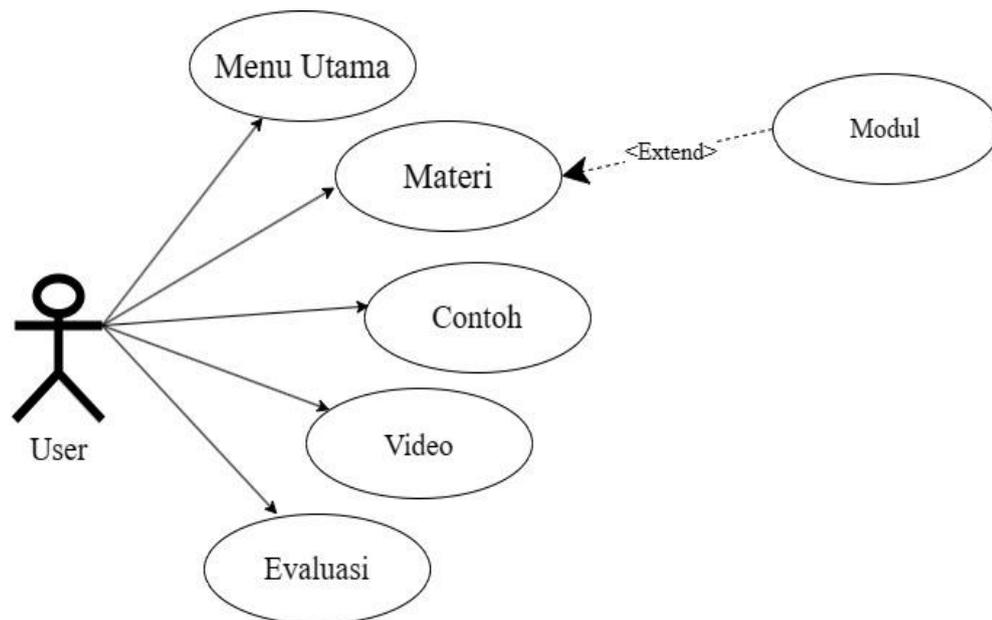
Tahapan Metode *Rapid Application Development* (RAD) dimulai dari perencanaan. Pada tahap ini, bukti pembeda masalah dan pengumpulan informasi dilakukan dari klien yang ditentukan untuk mengenali kebutuhan dan memperoleh data yang ideal. Selanjutnya adalah tahap desain, pada tahap ini interaksi rencana dan proses perbaikan rencana dilakukan secara berulang-ulang dengan asumsi masih terdapat kesenjangan rencana dengan kebutuhan klien. Hasil dari tahap ini adalah detail produk yang mengingat asosiasi kerangka kerja sebagai aturan umum, desain informasi, dan lain-lain. Interaksi ketiga adalah pengembangan, pada tahap ini ilmuwan harus terus membuat bagian-bagian yang berbeda sambil terus memikirkan masukan dari klien. Jika siklus berhasil dengan baik, itu dapat berlanjut ke tahap berikutnya. Jika aplikasi yang dibuat tidak menjawab kebutuhan, peneliti akan kembali ke tahap konfigurasi *framework*. Yang terakhir adalah implementasi, pada tahap ini analis menerapkan rencana kerangka kerja yang disahkan pada tahap sebelumnya. Sebelum *framework* dijalankan, terlebih dahulu dilakukan siklus pengujian pada program untuk membedakan *blunder* yang ada pada *framework* yang dibuat.

Hasil

Hasil yang diperoleh dari peningkatan media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 6 sekolah dasar menunjukkan bahwa dengan adanya tugas media pembelajaran, manfaat dan inspirasi siswa dalam belajar bahasa Inggris telah berkembang pesat.. Media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *web* ini juga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efisien.

Perancangan

Use Case Diagram digunakan untuk memainkan berbagai usaha yang menggambarkan siklus bisnis kerangka kerja. *Use Case Diagram* yang direncanakan dan dibangun ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Use Case Diagram

Dapat dilihat pada gambar 2. Terdapat aktor yang merupakan siswa, aktor memiliki hak akses pada beberapa menu yang masing-masing sesuai dengan ketentuan yang dibuat.

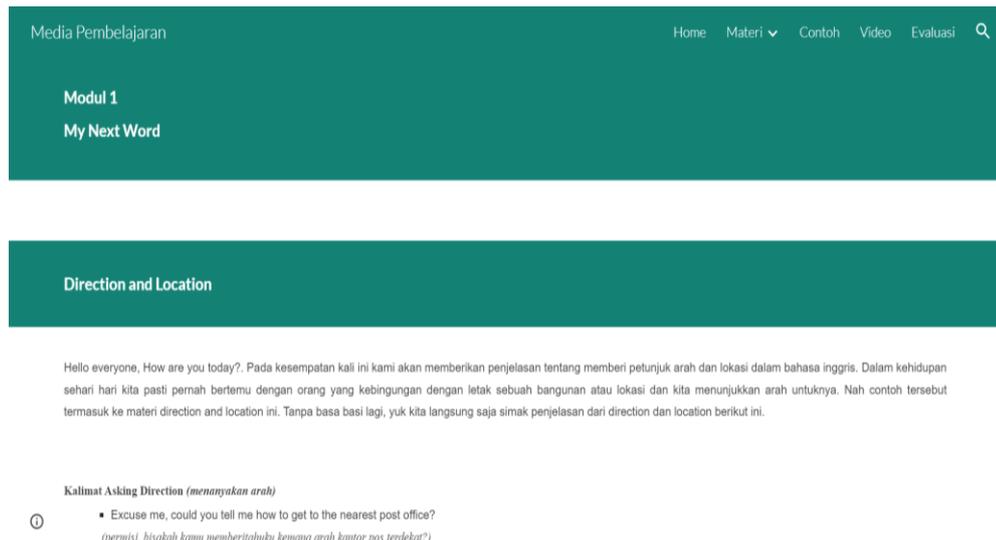
Hasil Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem ini menghasilkan interpretasi dari media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *web*. Halaman *home* merupakan halaman muka pada media pembelajaran ini. Halaman *home* menampilkan beberapa menu yang bisa diakses oleh klien antara lain menu materi, model, rekaman, dan penilaian. Halaman *home* dapat dilihat pada gambar 3.



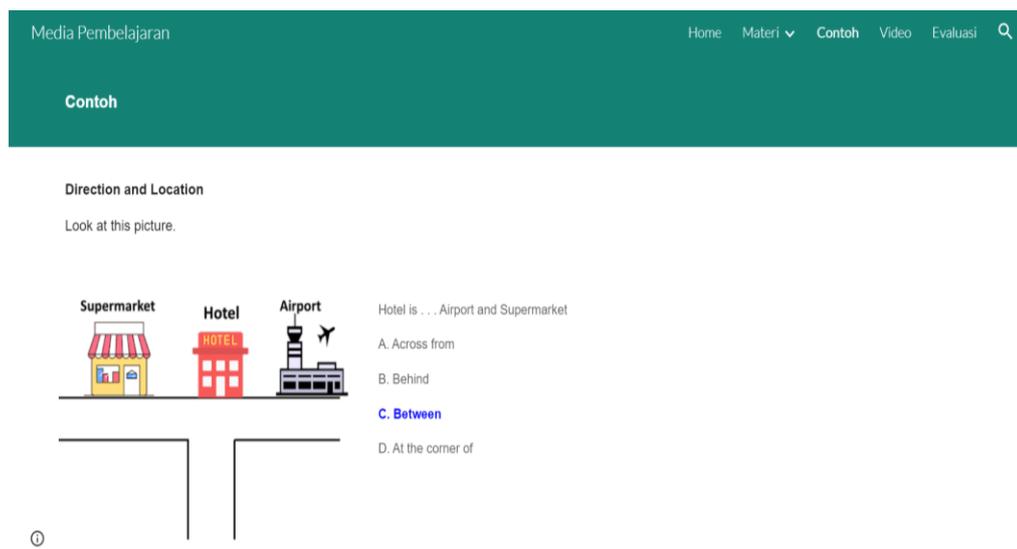
Gambar 3. Halaman Home

Menu materi merupakan halaman yang menampilkan modul pembelajaran yang didalamnya meliputi materi sesuai dengan yang ditentukan pada modul. Halaman menu materi ditunjukkan pada gambar 4.



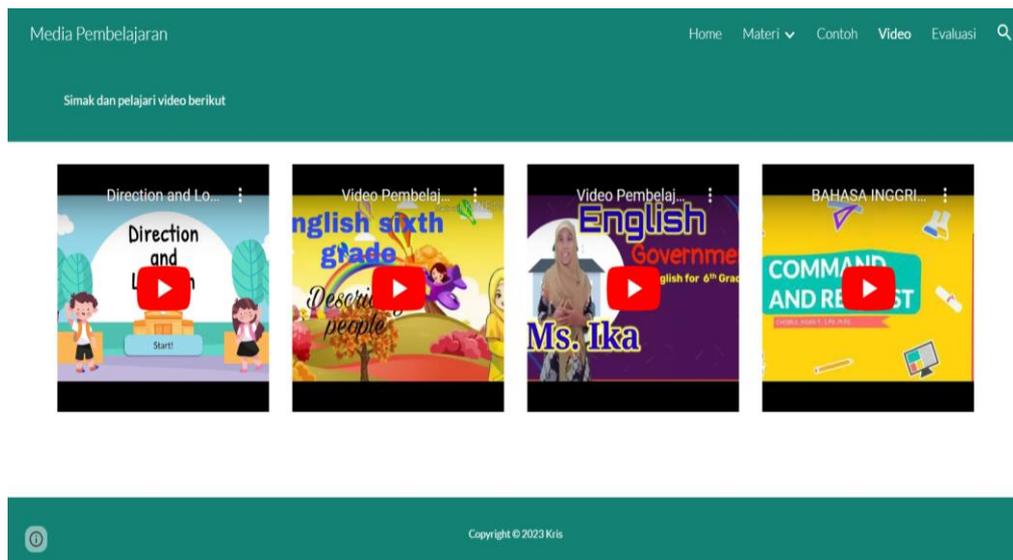
Gambar 4. Halaman Menu Materi

Menu contoh merupakan halaman yang menampilkan contoh soal yang perlu dipelajari oleh user sebelum mengerjakan soal evaluasi. Halaman menu contoh dapat dilihat pada gambar 5.



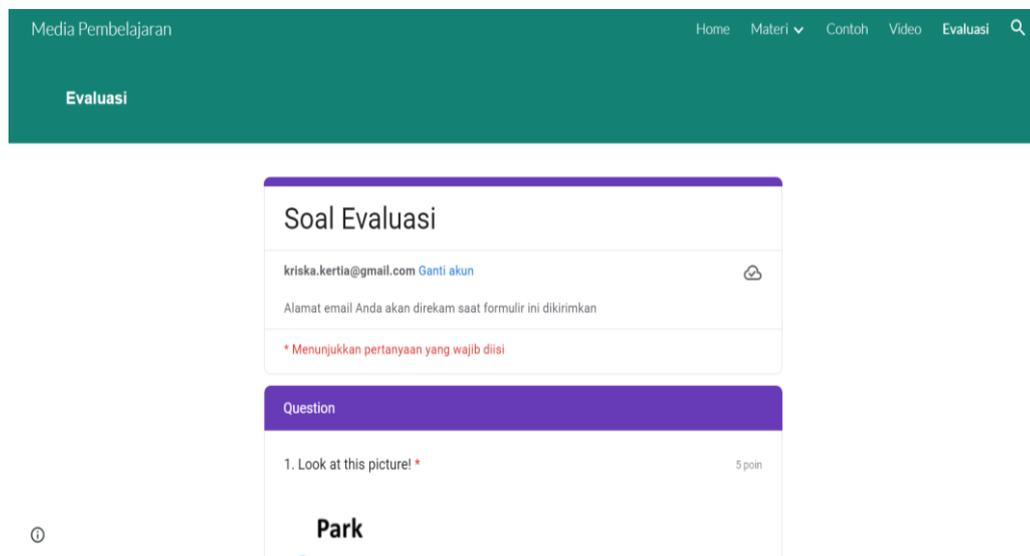
Gambar 5. Halaman Menu Contoh

Menu video merupakan halaman yang menampilkan video pembelajaran, terdapat beberapa video pembelajaran sesuai dengan materi yang telah disediakan pada menu materi. Halaman menu video ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Menu Video

Menu evaluasi merupakan halaman yang menampilkan soal-soal yang akan dikerjakan oleh klien. Soal penilaian ini diharapkan dapat mengetahui hasil dari penilaian setelah memahami materi yang telah dipelajari. Halaman menu penilaian dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Menu Evaluasi

Hasil Pengujian Sistem

Dilihat dari hasil pengujian Black Box yang telah dilakukan sangat mungkin didapat, secara fungsional media pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana pada pemeriksaan yang lalu dan seharusnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No.	Item Uji	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Halaman <i>home</i>	Masuk ke halaman <i>home</i>	Berhasil masuk halaman <i>home</i>	Normal	Valid
2	Halaman materi	Masuk ke halaman materi	Berhasil masuk halaman materi	Normal	Valid
3	Halaman contoh	Masuk ke halaman contoh	Berhasil masuk halaman contoh	Normal	Valid
4	Halaman video	Masuk ke halaman video	Berhasil masuk halaman video pembelajaran	Normal	Valid
5	Halaman evaluasi	Masuk ke halaman evaluasi	Berhasil masuk halaman evaluasi	Normal	Valid

Pembahasan

Media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *web* yang dikembangkan untuk meningkatkan proses belajar mengajar di SDN 02 Nambangan Kidul telah berhasil diimplementasikan. Kehadiran media pembelajaran ini dapat membantu mengembangkan pengalaman menjadi lebih efektif dan selanjutnya meningkatkan keunggulan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris. Mengingat hasil eksperimen dengan menggunakan pengujian *Black Box*, maka dapat beralasan bahwa semua menu yang terdapat pada media pembelajaran bahasa Inggris secara umum dapat dikatakan normal dan tidak ada yang menemui *error* atau *bug*.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran online yang dapat membantu yang dapat membantu SDN 02 Nambangan Kidul dalam melakukan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan *Google Sites*. Pengembangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan dengan metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD). Hasil dari pengujian sistem menunjukkan bahwa media pembelajaran telah valid dan sesuai dengan ketentuan. Proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan meningkatnya minat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Al-Fedaghi, S. (2021). Validation: Conceptual versus Activity Diagram Approaches. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(6), 287–297. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120632>
- Dharmawan, E. A. (2023). Perancangan sistem informasi geografis penyebaran daerah zonasi mangrove di pulau ambon. *Jurnal elektronika dan komputer*. 4(1), 283–290.
- Febriani, R., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*. 1, 461–467.
- Firmansyah, F. H., Fajriyah Aldriani, S. N., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5

- Sekolah Dasar. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.29783>
- Gedam, M. N., & Meshram, B. B. (2023). Proposed Secure Activity Diagram for Software Development. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(6), 671–680. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2023.0140671>
- Hasanah, U., & Sudira, P. (2021). Use of -Based Interactive Learning Media Visuals in Science Learning. *Journal of Education Technology*, 5(4), 563. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.35364>
- Hisham, A., Ahmed, A., Khaled, M., Abdullatif, N., & Kassem, S. (2021). Ingénierie des Systèmes d ' Information Modelling of Crime Record Management System Using Unified Modeling Language. *International Information Engineering Technology Association*. 26(4), 365–373.
- Huda, M.(2021). *Bisnis Web Hosting Teknologi Pendukung Untuk Menjalankan Usaha Web Hosting*. Bogor: Bisakimia.
- Ismail, B., Geris, M., Abdullatif, N., & Kassem, S. (2023). *Modelling of 3rd Party Logistics Provider Using Unified Modelling Language*. 1(1).
- Kifliyanto, M., & Faid, M. (2023). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Weighing Scale Truck Digital Menggunakan Metode OOAD*. 3(6), 652–660. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.837>.
- Kurniawan, N., Ridwan. (2013). *Website Praktis Dengan Google Sites*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Leonardy, J. (2023). *Peran Fisikawan Indonesia Dalam Pengembangan Ilmu Pendidikan, Sains, dan Teknologi Sebagai Upaya Membangun Sumber Daya Manusia Yang Berkualitas di Era Society 5.0*. Ponorogo: CV. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nistrina, K., Ghivari, A. H. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Produk Frozen Food Berbasis Web Di Toko RJB (Reksa Jaya Baso). *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*. 05, 1–7.
- Permana, S., Rahayu, W., & Fatonah, N. (2020). *Implementasi Algoritma C4.5 Dalam Penentuan Penerima Bonus Tahunan Pegawai*. Kreatif.
- Salkiawati, R., Lubis, H., & Putra, M. A. (2022). Penerapan Virtual Reality Menggunakan Metode Rapid Application Development Pada Media Pembelajaran Pengenalan Satwa Endemik Taman Nasional Ujung Kulon. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 11(2).
- Saputra, R. (2022). *Perancangan Aplikasi Sistem Pakar Pendeteksi Cacingan Pada Anak Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)*. 2(3).
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). *KESULITAN PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR Delfina Christie Sondakh, Mega Febriani Sya*. 1, 9–10.
- Tarigan, A., Panggabean, T., Alwine. (2023). Animasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Android Menggunakan Metode RAD. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika* 17(1), 68–77.
- Yulia, R., Susanti, E., & Rizal, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Elastisitas Bahan untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss1/664>.