

Desain Aplikasi POS untuk Murid Pemula

Himmatussyahidiyah¹⁾, Nurul Afidah²⁾, Luluk Choirun Nisak Nur³⁾

*^{1),2),3)}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Jl. Garuda No. 09 Tambakberas Jombang
Email : haniahkimya@gmail.com*

Abstrak, *Teknologi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi semua aspek kehidupan. Tidak terkecuali aspek pendidikan. Bahasa Inggris akan lebih menyenangkan jika kita menggunakan media yang menarik. Teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dengan mengembangkan media pembelajaran melalui teknologi untuk semua tingkatan. Salah satunya adalah sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mendesain media pembelajaran bahasa Inggris untuk murid pemula khususnya untuk materi part of speech. Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan (RnD) yang mengadaptasi model Borg and Gall. Nama media pembelajaran ini adalah aplikasi POS. Maksud dari POS adalah "Part of Speech" dan media ini menjelaskan semua materi part of speech. Media pembelajaran bahasa Inggris ini sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. Subjek dari penelitian ini adalah 20 siswa kelas tujuh Mts Al- Hikmah Jombang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) hasil skor dari ahli materi 76,6 ; 2) hasil skor dari ahli media 76,25 ; 3) hasil skor dari uji coba 91,45. Dari hasil di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi POS layak untuk digunakan dalam, pembelajaran bahasa Inggris.*

Kata kunci: teknologi, media pembelajaran, aplikasi pos, murid pemula.

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang dijadikan sebagai bahasa dunia. Saat ini, bahasa Inggris mengambil peran penting sebagai bahasa komunikasi yang digunakan di banyak sektor kehidupan seperti, perdagangan, hubungan bilateral, sains, teknologi, pendidikan dan banyak lainnya. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional karena bahasa Inggris bukan bahasa resmi di seluruh dunia tetapi merupakan bahasa yang paling umum digunakan untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, orang harus memahami dan menguasai bahasa Inggris untuk mendapatkan pengetahuan, informasi, dan teknologi.

Di Indonesia, bahasa Inggris sebagai bahasa asing utama yang diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Karena bahasa Inggris sebagai pelajaran wajib memiliki kurikulum paten yang mencakup semua materi untuk diajarkan, ada banyak materi dalam bahasa Inggris, salah satunya adalah materi part of speech. Materi ini penting karena mengandung materi dasar, seperti kata benda, kata kerja, dll. Sebelum siswa mencoba berbicara bahasa Inggris, siswa harus menguasai materi dasar dari bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menemukan bahwa banyak siswa tidak mengerti dengan baik tentang materi part of speech. Terlebih, masih banyak guru yang menggunakan metode demonstrasi untuk mengajarkan pelajaran bahasa Inggris. Apalagi media pembelajaran yang digunakan untuk siswa hanya lembar kerja dan kamus. Seperti kita ketahui bahwa media berperan penting dalam proses pembelajaran. Para guru harus memiliki media yang baik saat mengajar. Ketika guru memiliki media yang baik, siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Ada banyak media yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang, para guru harus dapat menguasainya dan mampu membuat media pembelajaran yang kreatif.

Peneliti bermaksud merancang Aplikasi POS untuk siswa pemula terutama Kelas VII SMP karena part of speech adalah materi dasar dalam bahasa Inggris. Ada banyak materi dalam tata bahasa Inggris dan salah satunya adalah part of speech. Peneliti berharap Aplikasi POS dapat mendukung pembelajaran bahasa Inggris dan menjadi salah satu media pembelajaran yang membantu guru untuk mengajarkan materi part of speech, peneliti berharap bahwa aplikasi POS menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pembelajaran bahasa Inggris materi part of speech. Diharapkan agar guru tidak hanya menggunakan metode demonstrasi dan membuat proses belajar lebih menarik.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk merancang Aplikasi "Part of Speech (POS)" dalam belajar tata bahasa untuk siswa pemula terutama siswa kelas tujuh sekolah menengah pertama.

Riana dan Gafur (2015) mengembangkan Materi Teks Descriptive Pembelajaran Bahasa Inggris Multimedia Interaktif. Desain penelitian adalah Penelitian dan Pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 3 Kalasan Yogyakarta. Jumlah subjek uji coba untuk 3 siswa pada uji coba individu, 9 siswa pada kelompok kecil, dan 30 siswa pada pengujian lapangan operasional. Hasil dari penelitian ini adalah produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Inggris. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada observasi ada tes kepada siswa.

Jumasa dan Surjono (2016) mengembangkan Multimedia for Teaching Recount. Desain penelitian adalah Penelitian dan Pengembangan. Subjek penelitian ini adalah Siswa MTsN II Yogyakarta kelas VIII C dan G, kelas VII C berjumlah 33 siswa untuk Pengujian Beta dan kelas VII G berjumlah 34 siswa untuk validasi program (pretest, uji coba produk, dan posttest). Hasil dari Penelitian ini adalah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada gaya pengembangan yang mencakup ada Alessi dan Trollip.

2. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model R & D (Research and Development) yang mengadaptasi model Borg and Gall, ada 8 langkah dalam model Borg and Gall, tetapi peneliti hanya mendapatkan 4 langkah yaitu: 1) Analisis Kebutuhan, 2) Pengembangan Produk, 3) Revisi Ahli, 4) Uji coba dan Revisi.

2.1 Analisis Kebutuhan

Pada langkah ini, peneliti melakukan pengamatan. Pengamatan dilakukan di kelas 7 MTs Al-Hikmah Klitih untuk mengidentifikasi aktivitas pembelajaran dan masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti menggunakan wawancara dan observasi untuk mengumpulkan informasi, observasi dilakukan dengan mewawancarai siswa. Peneliti menyimpulkan hasil observasi dan wawancara sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode demonstrasi untuk mengajarkan materi bahasa Inggris. Guru hanya menjelaskan dan kemudian siswa melakukan latihan pada lembar kerja siswa.
2. Tidak ada LCD dalam pembelajaran bahasa Inggris.
3. Guru tidak memiliki media yang menarik untuk mengajar bahasa Inggris, seperti media 3D seperti boneka, kartu flash, dll.
4. Para siswa membutuhkan media pembelajaran bahasa Inggris untuk membantu mereka dalam memahami materi bahasa Inggris dan membuat mereka lebih menarik untuk belajar pelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris.

2.2 Pengembangan Produk

Aplikasi POS diterapkan untuk siswa pemula terutama kelas tujuh SMP di MTs Al-Hikmah Klitih Jombang. Peneliti mengadaptasi Pengembangan Borg dan Gall. Pada bagian ini peneliti membahas tentang dua bagian dari tujuh langkah yang diadaptasi. Yaitu: 1) Perencanaan, 2) Mengembangkan Bentuk Awal Produk.

Perencanaan

Padalangkah ini, peneliti menentukan aplikasi atau perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat media pendidikan, dan perangkat lunak untuk membuat Aplikasi POS adalah Adobe Flash CS 3.



Pengembangan bentuk awal produk

Langkah-langkah mengembangkan Aplikasi POS dilakukan pada titik berikut sebagai berikut:

Komponen Aplikasi POS:

Ada beberapa komponen pada Aplikasi POS, yaitu: Desain Tata Letak, Teks, Gambar, Audio, dan Kemasan.

a. Desain Layout

Layout dalam aplikasi ini disesuaikan dengan siswa SMP, dan warnanya pun beragam.

b. Teks

Font pada Aplikasi POS ini adalah Calibri, Cooper Std, Waltograph, dan Freehand 521 BT.

c. Foto-foto

Gambar pada aplikasi ini menyesuaikan dengan bagian materi pidato. Gambar bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan baik. Gambar dalam aplikasi ini dipilih dari referensi seperti internet.

d. Audio

Audio pada aplikasi ini terletak pada music latar dan suara speaker. Suara latar belakang bertujuan untuk membuat siswa senang, suara dapat dimatikan siswa merasa terganggu oleh tombol yang tersedia pada aplikasi ini.

e. Pengemasan

Aplikasi POS dapat disimpan pada flash disk, compact disk (CD), memori, dan hard disk komputer.

2.3 Revisi Ahli

Pada bagian ini peneliti membahas tentang pengujian lapangan awal dan revisi produk utama. Pada pengujian lapangan pendahuluan, ada 2 ahli yang memvalidasi media.

Ahli media

Table 1. The blueprint of Media Validation (IT Expert)

No	Komponen	Unsur penilaian	Score				
			1	2	3	4	5
1	Desain layout/ tata Letak	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi				✓	
		Ketepatan proporsi layout				✓	
2	Text / Tipografi	Ketepatan pemilihan font				✓	
		Ketepatan ukuran huruf				✓	
		Ketepatan warna teks				✓	
3	Image	Komposisi gambar			✓		
		Ukuran Gambar				✓	
		Kualitas Tampilan Gambar				✓	
		Kesesuaian gambar dengan materi			✓		
		Ketepatan Pemilihan Gambar			✓		
4	Audio	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> dengan materi				✓	
		Ketepatan sound effect dengan gambar			✓		
5	Packing	Cover depan dikemas dengan format menarik					✓
		kesesuaian tampilan dengan isi				✓	
6	Penggunaan	Kesesuaian dengan pengguna			✓		
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)			✓		

Ahli materi

Table 1. The blueprint of Media Validation (IT Expert)

No	Komponen	Unsur penilaian	Score				
			1	2	3	4	5
1	Desain layout/ tata Letak	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi				✓	
		Ketetapan proporsi layout				✓	
2	Text / Tipografi	Ketepatan pemilihan font				✓	
		Ketepatan ukuran huruf				✓	
		Ketepatan warna teks				✓	
3	Image	Komposisi gambar			✓		
		Ukuran Gambar				✓	
		Kualitas Tampilan Gambar				✓	
		Kesesuaian gambar dengan materi			✓		
		Ketepatan Pemilihan Gambar			✓		
4	Audio	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> dengan materi				✓	
		Ketepatan sound effect dengan gambar			✓		
5	Packing	Cover depan dikemas dengan format menarik					✓
		kesesuaian tampilan dengan isi				✓	
6	Penggunaan	Kesesuaian dengan pengguna			✓		
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)			✓		

2.4 Uji coba dan revisi

Pada bagian ini, peneliti membahas tentang revisi produk utama. Setelah mengumpulkan dan menganalisis komentar, saran, dan pendapat dari validator dan pengguna, peneliti merevisi media.

3. Simpulan

1. hasil skor dari ahli materi 76,6 ;
2. hasil skor dari ahli media 76,25 ;
3. hasil skor dari uji coba 91,45. Dari hasil di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi POS layak untuk digunakan dalam, pembelajaran bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

- [1]. Aisa. 2018. Designing King Al PoST as English Teaching Media for Beginner Students. Skripsi tidak diterbitkan. Jombang: Education Department KH. A. Wahab Hasbullah University.
- [2]. Ari putri, G. 2015. Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMA. Skripsi diterbitkan. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
- [3]. Arsyad, A. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. Hotimah, E. 2010. Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, (Online), Vol 04, No. 01, (www.journal.uniga.ac.id, diakses 16 Januari 2019).
- [4]. Jumasa & Surjono. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pembelajaran Teks Recount di MTsN II Yogyakarta. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, (Online), Vol 3, No. 1, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>, diakses 29 Juli 2019).
- [5]. Kusnidar, N. 20 Agustus 2015. Peranan Internet Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, (Online), (nandi.kusnidar.wordpress.com, diakses 16 Desember 2018).
- [6]. Latief, M. 2016. Research Methods on Language Learning an Introduction. (2nded). Malang: Universitas Negeri Malang.
- [7]. Rambe & Saragih. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, (Online), Vol 3, No. 2, (p-ISSN: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488, diakses 29 Juli 2019).
- [8]. Riana & Gafur. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Deskriptif Untuk Siswa SMP/MTs. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, (Online), Vol 2, No. 2, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>).
- [9]. Sanaky, H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. (Cetakan Pertama). Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- [10]. Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- [11]. Suryani, N, Setiawan, A. and Putra, A. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. (Edisi I). Bandung: PT Remaja Rosda karya Offset-Bandung.