

## APLIKASI MOBILE LEARNING BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH ALAM MAHIRA KOTA BENGKULU

Anisya Sonita<sup>1</sup>, Muhammad Husni Rifqo<sup>2</sup>, Cici Apriance<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu  
Jl. Bali Kota Bengkulu 38119  
(Telp 0736-22765 Fak. 0736-26161)

<sup>1</sup>anisyaasonita@umb.ac.id  
<sup>2</sup>kokoahzani@gmail.com  
<sup>3</sup>ciciapriance@gmail.com

**Abstract** - Studies the english language was seen as something good to do way can be doing the remembrance of their function as the science of connects with the among countries. English is required in various fields education. Are the institutions mahira nature school education that results of them who expected ready competing in secondary schools the first degree they would school curriculum ( ktsp ) 2003, national curriculum then create graduates are required will not only have a hard skill, but also soft skill. The benefits of this research is to produce application that can be helps a user in an effort to the learning of languages english that can be accessed in a practical manner whenever and wherever through a smartphone. Application was expected can also be a reference non only the world in education, especially english but also for all a reminder and all the circles as the development of information technology

**Keywords:** *Design, Applications, Mobile, English*

**Abstrak** - Mempelajari bahasa inggris merupakan sesuatu yang baik untuk dilakukan sedini mungkin, mengingat fungsinya sebagai ilmu dapat menghubungkan antar negara. Pelajaran bahasa inggris diperlukan dalam berbagai bidang pendidikan. Sekolah Alam Mahira merupakan lembaga pendidikan yang menghasilkan lulusan yang diharapkan siap berkompetisi di sekolah lanjutan tingkat pertama berdasarkan kurikulum nasional KTSP 2003, maka lulusannya dituntut tidak hanya memiliki *hard skill*, akan tetapi juga *soft skill*. Manfaat penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam upaya pembelajaran bahasa inggris yang dapat diakses secara praktis kapanpun dan dimanapun melalui *smartphone*. Diharapkan pengembangan aplikasi ini dapat menjadi referensi bukan hanya dunia pendidikan khususnya pelajaran bahasa inggris melainkan juga untuk semua pelajaran dan semua kalangan sebagai perkembangan informasi teknologi.

**Kata Kunci :** *Perancangan, Aplikasi, Mobile, Inggris,*

### I. PENDAHULUAN

Mempelajari bahasa inggris merupakan sesuatu yang baik untuk dilakukan sedini mungkin, terutama bahasa inggris mengingat fungsi bahasa inggris sebagai ilmu yang dapat menghubungkan antar negara. Sebagai bahasa inggris, pelajaran bahasa diperlukan dalam berbagai bidang pendidikan khususnya teknologi terutama dalam dunia kerja. Pelajaran bahasa inggris hendaknya diajarkan sedini mungkin sehingga dirasa perlu untuk meneliti

pelajaran bahasa inggris dalam pendidikan Sekolah Kejuruan, Umum ataupun IT. Pada umumnya pembelajaran bahasa merupakan pembelajaran dasar yang berisi tentang pengenalan para anak usia antara 13-15 tahun terhadap materi berdasarkan kurikulum.

Sekolah Alam Mahira merupakan lembaga pendidikan yang menghasilkan lulusan yang diharapkan siap berkompetisi di sekolah lanjutan tingkat pertama berdasarkan kurikulum nasional KTSP 2003, maka lulusannya dituntut tidak hanya memiliki *hard skill*, akan tetapi juga *soft skill*. *Hard skill* dapat

dibentuk pada diri peserta didik melalui masing-masing bidang keahlian. *Soft skill* merupakan keterampilan kepribadian yang terbentuk karena penanaman nilai kebajikan. Lulusan sekolah alam mahira yang bermoral yang berbasis islami.

Information and Communications Technology (ICT) sebagai salah satu sarana pendukung proses komunikasi di semua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Dukungan ICT ini memungkinkan proses pembelajaran terjadi kapanpun dan dimanapun. Dalam konteks ini maka guru tidak lagi menjadi figur sentral dan sekolah tidak lagi menjadi satu-satunya lingkungan belajar bagi peserta didik. Guru dan sekolah hanyalah fasilitator dan mediator pembelajaran. Sarana ICT membuat proses pembelajaran bersifat *multi* dimensi dan *multi* purposes[3].

Salah satu bentuk perkembangan ICT yaitu lahirnya terobosan pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas pembelajaran, yang mampu mengintegrasikan model pembelajaran dengan memanfaatkan *mobile* sebagai media untuk belajar. Sebagian besar siswa tidak memiliki kesiapan belajar karena mereka tidak mau membaca terlebih dahulu materi yang akan diajarkan jika tidak mendapat tugas dari gurunya. Sehingga mereka tidak mengerti materi apa yang akan mereka pelajari dan gambaran materi itu. Kondisi ini juga mengakibatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran menjadi kurang. Sehingga pemahaman mereka terhadap materi pelajaran tidak maksimal yang akhirnya menyebabkan hasil belajar mereka kurang optimal. Dengan adanya pembelajaran ini siswa akan lebih mengenal bahasa Inggris kapan dan dimana saja dan mengetahui dengan cepat dan efisien.

**II. METODE PENELITIAN**

**2.1. Pengertian Mobile Learning**

*Mobile learning* didefinisikan oleh sebagai : *The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment E-*

*learning independent of location in time or space.* Berdasarkan definisi tersebut, *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik[4]

*mobile learning* merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat *mobile* seperti PDA, komputer tablet, *smartphone* dan jenis telepon genggam lainnya. Penerapan *mobile learning* dalam proses pembelajaran akan meningkatkan kemampuan dan akses terhadap sumber daya pembelajaran serta memperkaya interaksi antar pihak tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu[1].

*Framework* yang ada pada *mobile learning* terintegrasi dengan konektivitas yang ada pada *smartphone* dan *e-learning* yang dibutuhkan aplikasi *mobile learning* itu sendiri. Kombinasi yang digunakan adalah *Push and Pull Mechanism*. Adapun *Pull Mechanism* adalah mekanisme yang meminta pada server. Sedangkan *Push Mechanism* adalah mekanisme yang menunggu hasil pengecekan dari server.

*Mobile learning* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *Mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah *M-Learning* atau *Mobile Learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini difokuskan pada perangkat *handphone* (telepon genggam)[2].



## Gambar 1 Arsitektur *Mobile learning*

### 2.2 Keuntungan dan Kekurangan dari M-Learning

*Mobile learning* sangat berpotensi untuk merubah efisiensi dalam dunia pendidikan walaupun dengan area yang sangat luas. Seiring berkembangnya platform mobile yang sangat pesat, kita diharuskan untuk menghadapi segala seuatunya dengan aplikasi mobile[4]. Adapun keuntungan dari *mobile learning* itu sendiri adalah :

1. Suplemen (tambahan)  
*Mobile learning* berfungsi sebagai tambahan, yaitu peserta didik mempunyai kebebasan memilih apakah akan memanfaatkan materi *mobile learning* atau tidak
2. Komplemen (pelengkap)  
*Mobile learning* sebagai pelengkap yang dimaksud yaitu untuk melengkapi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. *Mobile learning* digunakan untuk menjadi penguat atau remedial bagi peserta didik yang masih mengikuti pembelajaran konvensional.
3. Substitusi (pengganti)  
Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didiknya. Tujuannya agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari peserta didik

### 2.3 Kelemahan M- Learning

Setiap aplikasi yang dibangun atau dikembangkan tentunya memiliki kekurangan masing-masing. Adapun yang menjadi kekurangan untuk aplikasi *mobile learning* adalah masalah koneksi internet yang tidak selalu stabil, sedangkan untuk aplikasi *mobile learning* membutuhkan koneksi internet yang stabil. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pengerjaan *quiz*, maupun *download* materi dari tenaga pengajar/ tutor yang bersangkutan akan membutuhkan koneksi internet yang stabil, jika tiba-tiba koneksi terputus users akan merasa kurang nyaman dengan kondisi seperti itu[2].

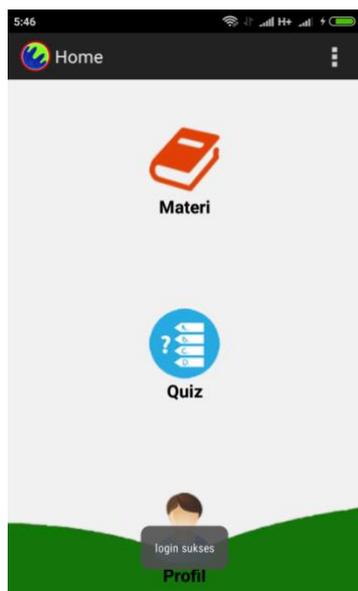
Meski memiliki beberapa kelebihan, *m-learning* tidak akan sepenuhnya menggantikan metode pembelajaran konvensional. Keterbatasan *computing resources*, *m-learning* tidak dapat menyediakan dan/atau mengakses sumber daya pembelajaran yang sama dengan sumber daya pada e-learning. Selain itu, jaringan seluler yang digunakan untuk memiliki kekurangan di antaranya adalah sangat lambat, tak dapat diandalkan dan tidak aman. Keadaan ini menyebabkan pengembangan aplikasi *m-learning* harus memanfaatkan sumber daya jaringan semaksimal mungkin.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN



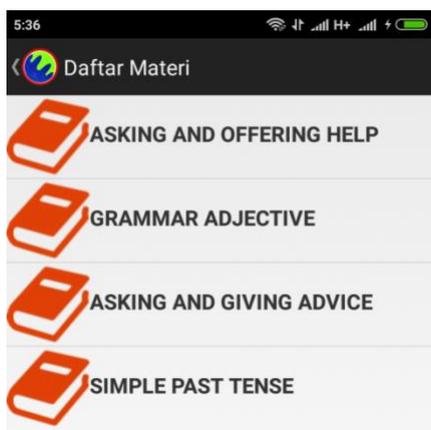
Gambar 2. Halaman Awal Aplikasi

Halaman ini tampil ketika membuka Aplikasi Mobile Learning, setelah klik halaman awal aplikasi kemudian akan masuk ke Menu Utama



**Gambar 3. Menu Utama**

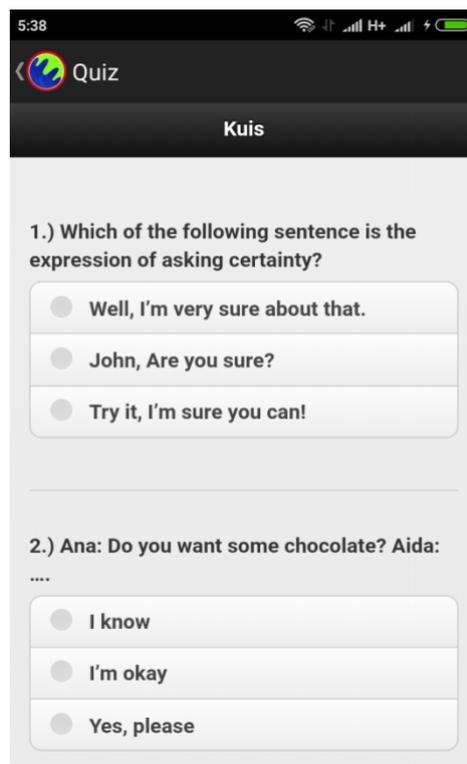
Tampilan utama berisi button Materi, Quiz dan Profil. Ketika klik menu Materi maka akan tampil menu berikut



**Gambar 4. Menu Materi**

Menu materi merupakan materi pembelajaran bahasa Inggris, yang terdiri dari Asking and Offering Help, Grammar Adjective, Asking and Giving Advice, Simple Past Tense.

Setelah mempelajari materi, siswa bisa mencoba latihan dengan klik Menu Quiz seperti pada Gambar 5



**Gambar 5. Menu Quiz**

Pengujian sistem dilakukan setelah aplikasi *mobile learning* bahasa Inggris pada Sekolah Alam Mahira Kota Bengkulu yang dibuat telah selesai. Proses pengujian sistem dilakukan dengan *Blackbox Testing*. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus sehingga dapat diketahui kesalahan. Beberapa fungsi tidak benar atau hilang, kesalahan antar muka atau *interface*, kesalahan pada struktur data dan kesalahan performasi. Berikut pengujian *black box* dari aplikasi *mobile learning* bahasa Inggris pada Sekolah Alam Mahira Kota Bengkulu.

<i>Aktifitas Pengujian</i>	<i>Realisasi yang diharapkan</i>	<i>Hasil</i>
Login	Tampilan untuk halaman utama untuk masuk dalam aplikasi server	Sukses
Materi	Tampilan untuk melihat data materi bahasa Inggris	Sukses

Quiz	Tampilan untuk melatih siswa dalam melakukan latihan berdasarkan materi	Sukses
------	---	--------

#### IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari sistem aplikasi *mobile learning* bahasa Inggris pada Sekolah Alam Mahira Kota Bengkulu, adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya pembelajaran ini siswa dapat mempelajari bahasa Inggris kapan dan dimana saja
2. Sistem ini layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar Pada Sekolah Alam Mahira Kota Bengkulu.
3. Dapat memberikan informasi pembelajaran bahasa Inggris secara mudah, efektif dan efisien.

#### V. REFERENSI

- [1] Saefi. Muhammad, dkk. 2012. *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Pembelajaran Struktur Dan Fungsi Sel Kelas Xi*. Universitas Negeri Malang
- [2] Setiawati dkk. 2007. *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Cloud Computing*. Informatika, Bandung
- [3] Sirozi. 2013. *Media pembelajaran Berbasis Mobile*. Andi Offset. Yogyakarta
- [4] Solichin, Wicaksono, 2013, *Aplikasi Mobile Learning Pada D3 Unggulan Universitas Budi Luhur*. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia 2 – 4 Desember 2013 Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur 2013