

SISTEM APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SD NEGERI 2 MARGOREJO Kec. PADANGRATU DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN VB 6.0

Bambang Nurhidayad

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : bambang_nurhidayad@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pada saat ini instansi pendidikan di daerah Lampung Tengah, di kec. Padangratu, memerlukan perangkat sebagai penunjang yang mampu membantu dalam penyampaian sebuah materi kepada peserta didik di suatu instansi pendidikan khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Karena di kec. Padangratu ini pada sekolah-sekolah tersebut kebanyakan hanya mengandalkan buku-buku dan guru harus berpikir keras bagaimana belajar itu tidak membosankan karena buku-buku tersebut terlalu statis. Oleh karena itu Teknik mengajar yang baik yang diterapkan oleh guru disekolah akan lebih baik lagi apabila murid-muridnya bersemangat dan mereka selalu berpikir bahwa belajar itu menyenangkan dan tidak pernah membosankan. Dalam hal ini digunakanlah suatu aplikasi multimedia yang sangat cocok untuk membuat belajar lebih menyenangkan, dan tidak membosankan karena lebih bersifat interaktif.

Kata Kunci : *system, Aplikasi, VB*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diprovinsi Lampung pada saat ini perkembangan teknologi sudah begitu pesat, hampir semua bidang dapat memanfaatkan teknologi dalam menunjang kelangsungan dan kemajuan diprovinsi Lampung, tak ubahnya dalam dunia pendidikan yang sangat membutuhkan bantuan teknologi untuk lebih meningkatkan mutu pembelajaran.

Pada saat ini, Kabupaten Lampung Tengah, hampir dikatakan sebagai kota pendidikan, karena banyaknya sekolah yang berada di Kabupaten Lampung Tengah, khususnya di Kec. Padangratu ini, dan masyarakatnya sebagian besar telah mengenal teknologi namun pemanfaatannya belum optimal.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin turut serta untuk membantu mengoptimalkan potensi teknologi di Kabupaten Lampung Tengah, kususnya di kec. Padangratu ini. *Aplikasi multimedia* yang lebih interaktif akan menunjang proses pembelajaran di sekolah karena lebih menyenangkan dan tidak terkesan

membosankan bahkan akan sangat berkesan pada anak-anak karena mengasyikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam karya tulis ini, penulis mengidentifikasi masalah yaitu cara untuk menumbuhkan minat belajar Bahasa Inggris bermain, melihat sambil mendengarkan pada anak pada Tingkat sekolah Dasar (SD).

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis membatasi masalah hanya pada upaya untuk membuat software interaktif belajar membaca, bermain sambil mendengarkan dengan menggunakan Bahasa Inggris untuk menumbuhkan minat belajar anak-anak pada tingkat Sekolah Dasar (SD).

1.4 Perumusan Masalah

Dalam karya tulis ini, rumusan masalah yang penulis kembangkan adalah :

1. Apa saja dasar-dasar Bahasa Inggris bagi anak-anak Tingkat Sekolah Dasar (SD)?
2. Bagaimana cara membuat media interaktif dengan software untuk

menumbuhkan minat anak-anak agar tidak memandang Bahasa Inggris itu susah dipahami?

1.5 Tujuan

Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah agar semua orang dapat merubah pola pikirnya tentang belajar Bahasa Inggris yang dianggap sulit dan tidak menyenangkan.

Tujuan Khusus

Menumbuhkan minat anak-anak tingkat Sekolah Dasar agar senang dan mudah dalam belajar Bahasa Inggris, tidak hanya sekedar membaca tapi bisa sambil bermain dan mendengarkan itu berlangsung secara terus menerus.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian tentang upaya membuat anak senang Bahasa Inggris yang akan dibahas dalam karya ilmiah ini adalah :

1. Untuk membantu anak-anak lebih senang Bahasa Inggris.
2. menumbuhkan cinta akan bahasa internasional.
3. Untuk mengetahui metode seperti apa yang diinginkan anak dalam belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan dan mudah untuk dipahami.
4. Untuk membuat anak lebih termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris.
5. Untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar Bahasa Inggris.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem dapat diartikan sebagai kumpul dari beberapa komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu (yogianto, 2009).

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.(kadir, 2002)

2.2 Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh sebuah perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu (Wahana komputer, 2002, h.12).

2.3 Pengertian Sistem Aplikasi

Sistem Aplikasi merupakan program yang ada dalam komputer yang bertugas untuk menyelesaikan kebutuhan atau tugas yang spesifik / khusus (bambang nurhidayad, 2013).

2.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997).

2.5 Pengertian Bahasa

Pengertian Bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer (kesepakatan, contohnya ada kesepakatan bahwa lambang bunyi empat itu seperti kursi terbalik), yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri; percakapan (perkataan) yang baik; tingkah laku yang baik. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997).

2.5.1 Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli

Pengertian Bahasa menurut Harun Rasyid, Mansyur & Suratno (2009: 126) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk

percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Harimurti Kridalaksana (1985:12) Menyatakan bahwa bahasa adalah sistem bunyi bermakna yang dipergunakan untuk komunikasi oleh kelompok manusia. Finocchiaro (1964:8) Bahasa adalah sistem simbol vokal yang arbitrer yang memungkinkan semua orang dalam suatu kebudayaan tertentu, atau orang lain yang mempelajari sistem kebudayaan itu, berkomunikasi atau berinteraksi.

2.6 Pengertian Sekolah Dasar

Sekolah dasar (disingkat SD) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat).

2.7 Pengertian Bahasa Pemrograman

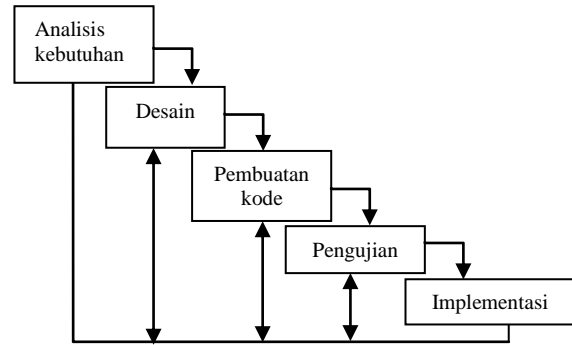
Bahasa pemrograman komputer, adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam berbagai situasi.

2.8 Pengertian Visual Basic 6.0

Visual Basic merupakan sebuah bahasa pemrograman yang menawarkan Integrated Development Environment (IDE) visual untuk membuat program perangkat lunak berbasis sistem operasi Microsoft Windows dengan menggunakan model pemrograman (COM).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengerjaan software ini ialah model waterfall. Secara umum dalam pembangunan perangkat lunak pada model waterfall terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Model waterfall

3.1 Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap mengidentifikasi masalah untuk mengumpulkan kebutuhan pengguna yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun. Kelancaran proses pembuatan aplikasi secara keseluruhan dan kelengkapan fitur aplikasi sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini. Untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan aplikasi, penulis melakukan diskusi dan survei dengan membandingkan sistem yang sudah ada.

3.1.1 kebutuhan Perangkat Keras

Dalam pembuatan proyek ini, spesifikasi kebutuhan perangkat keras yang diperlukan adalah sebagai berikut:

1. Prosesor Intel Premium 4
2. Memori RAM 512 MB
3. Hardisk 350 MB Free

3.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Dalam pembuatan proyek ini, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi windows 7 dan Xp
2. Program visual basic 6.0

3.2 Desain

Pada tahapan ini dilakukan penggambaran model atau perancangan perangkat lunak yang akan dibuat. Desain teknis yang dibuat tentunya berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, proses kerja sistem dalam bentuk aplikasi multimedia, dan ERD.

3.3 Pembuatan kode (Coding)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kode program atau coding untuk menghasilkan aplikasi yang siap digunakan pengguna.

Dalam menerjemahkan desain teknis ke dalam bahasa pemrograman, programmer bekerja berdasarkan dokumen desain teknis yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada pengerjaan akhir penelitian ini pembuatan aplikasi multimedia menggunakan bahasa pemrograman Visual basic 6.0.

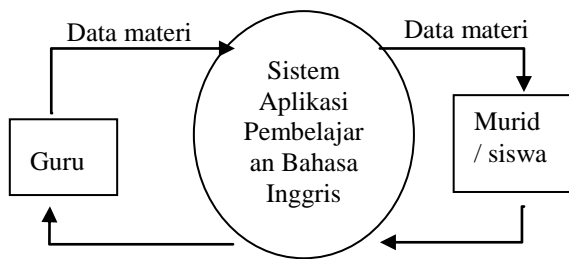
3.4 Pengujian

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan program. Semua fungsi-fungsi program harus diujicobakan, agar program bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan Sistem

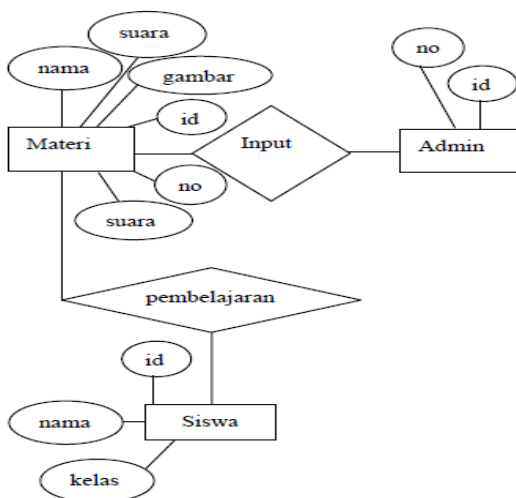
4.1.1 Diagram Konteks



Gambar 1.2

Diagram Konteks Sistem Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris

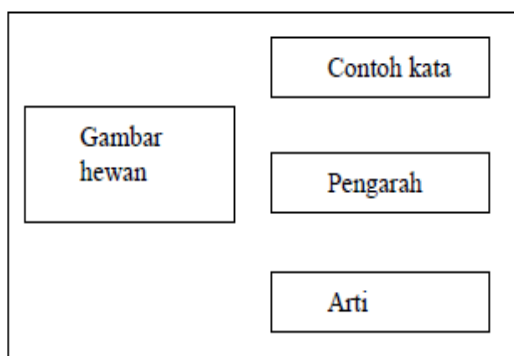
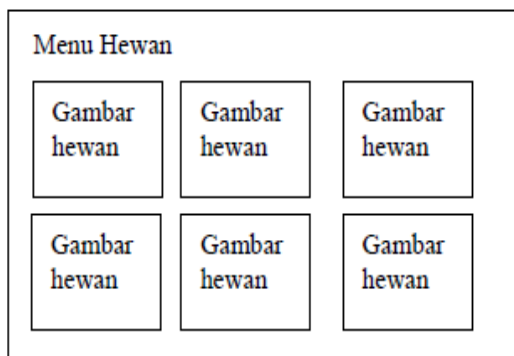
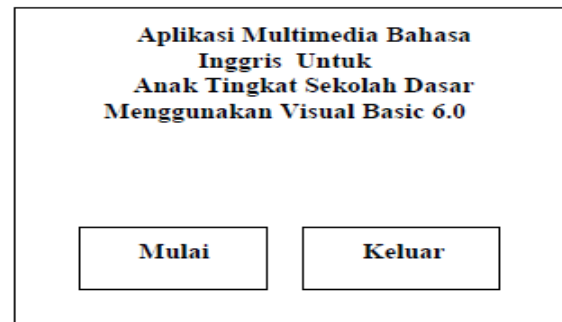
4.1.2 ER Diagram



Gambar 1.3 ER Diagram

4.2 Rancangan Software

Penulis membuat software program ini dengan menggunakan software Visual Basic 6.0, dengan gambaran sebagai berikut:



Menu Warna

Gambar warna	Gambar warna	Gambar warna
Gambar warna	Gambar warna	Gambar warna

	Contoh
Gambar Buah	Pengarah
	Arti

	Contoh kata
Gambar Warna	Pengarah
	Arti

Menu Anggota Keluarga

Gambar keluarga	Gambar keluarga	Gambar keluarga
Gambar keluarga	Gambar keluarga	Gambar keluarga

Menu Benda

Gambar benda	Gambar benda	Gambar benda
Gambar benda	Gambar benda	Gambar benda

Gambar Anggota Keluarga	Contoh
	Pengarah
	Arti

	Contoh kata
Gambar Benda	Pengarah
	Arti

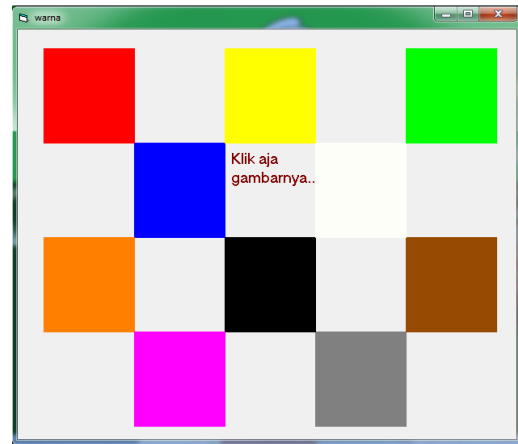
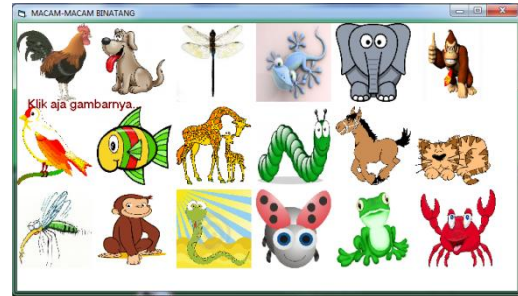
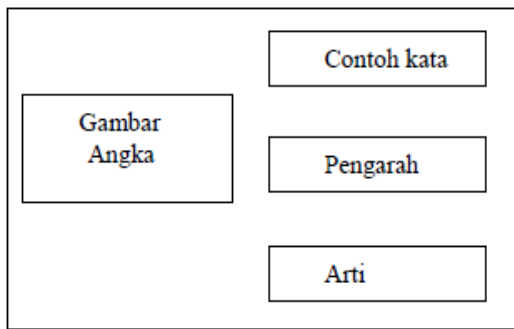
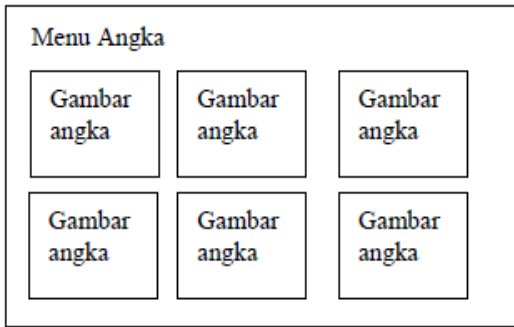
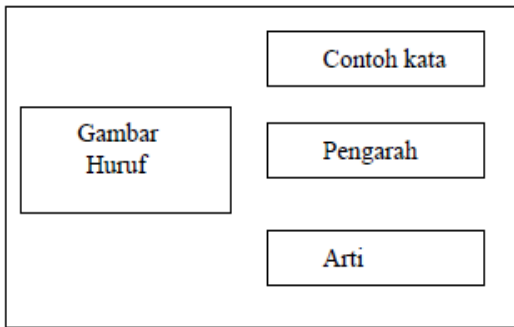
Gambar Huruf	Gambar Angka
Kembali	Keluar

Menu Buah

Gambar buah	Gambar buah	Gambar buah
Gambar buah	Gambar buah	Gambar buah

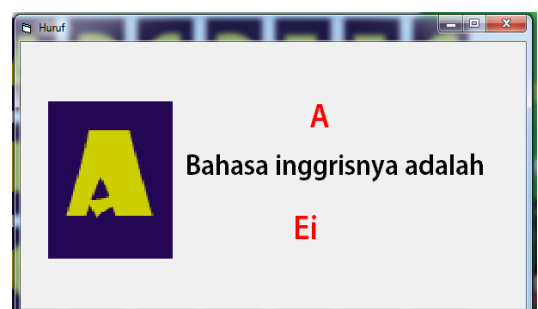
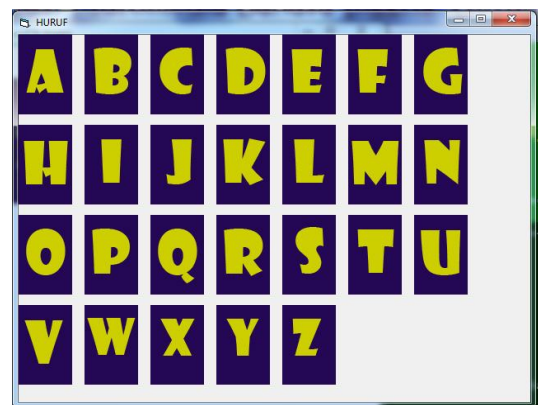
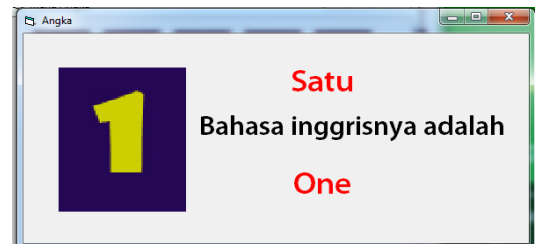
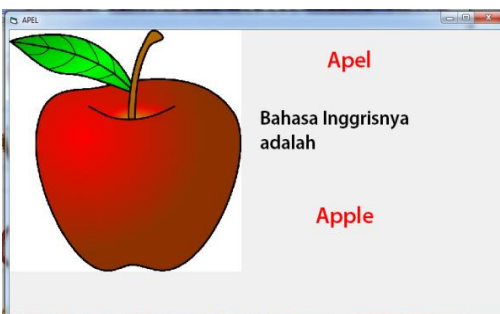
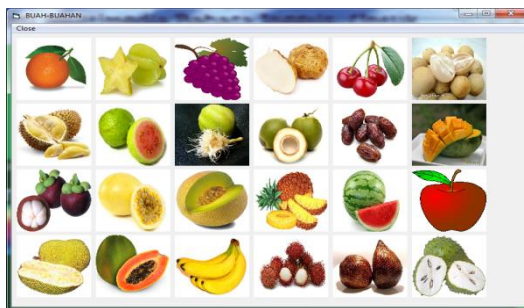
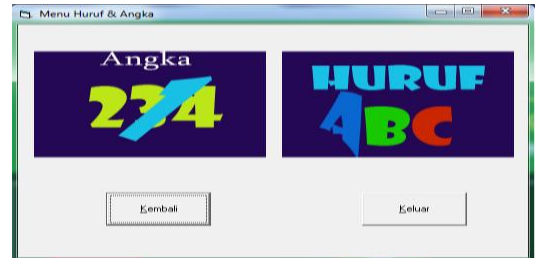
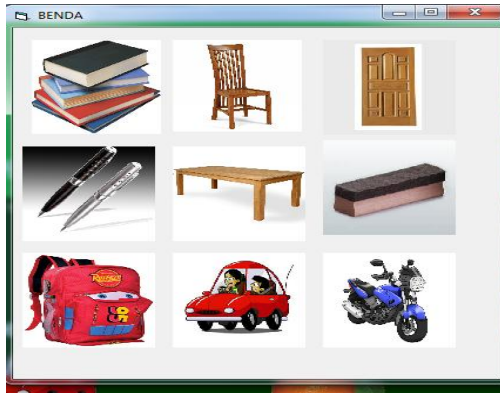
Menu Huruf

Gambar Huruf	Gambar Huruf	Gambar Huruf
Gambar Huruf	Gambar Huruf	Gambar Huruf



4.3 Implementasi Software





5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Tingkat SD" ini adalah:

1. Dapat Meningkatkan minat belajar siswa SD dengan mengimplementasi sistem pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Dapat Meningkatkan kemampuan listening dan speaking Bahasa Inggris bagi siswa NEGERI 2 MARGOREJO Kec. PADANGRATU.

5.2 Saran

Saran penulis adalah: Anak tingkat Sekolah Dasar masih senang bermain, untuk itu, para pengajar harus bisa memberikan metode belajar sambil bermain, sehingga bisa membuat anak senang dan lebih mudah menerima apa yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambary, Abdullah. *Intisari Tata Bahasa Indonesia*. Bandung: Djatnika. 1986.
- Guntur, Henry. *Pengajaran Kompetensi Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa. 1989.
- Mackey, W.F. *Analisis Bahasa*. Surabaya: Usaha Nasional. 1986.
- Margono S. Drs. 2007. *Metologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. PT. RinekaCipta, Jakarta.
- Pangabean, Maruli. *Bahasa Pengaruh dan Peranannya*. Jakarta: Gramedia. 1981.
- Riduwan. 2004. *Metode Riset*. Jakarta :RinekaCipta
- Santoso, Kusno Budi. *Problematika Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa. 1990.
- Soejono, Ag. *Metode Khusus Bahasa Indonesia*. Bandung: C.V. Ilmu 1983.
- Syamsuddin, A.R. *Sanggar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka Jakarta. 1986.
- Walija. 1996. *Bahasa Indonesia dalam Perbincangan*. Jakarta: IKIP Muhammadiyah Jakarta Press.
- Wibowo, Wahyu. *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia. 2001.

