

IMPLEMENTASI ANDROID BASED E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI ANAK SEKOLAH MINGGU DI LEMBANG NONONGAN, TORAJA UTARA

Matius Tandikombong¹; Rigel Sampelolo², Aris Kaban Sendana³
^{1,2,3}Universitas Kristen Indonesia

INFO NASKAH

Diserahkan

22 Mei 2023

Diterima

30 Mei 2023

Diterima dan Disetujui

17 Juni 2023

Kata Kunci:

Android Based, E-Learning, Pembelajaran Bahasa Inggris

Keywords:

Android Based, E-Learning, English Learning

ABSTRAK

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Jemaat Kanuruan, Lembang Nonogan, Toraja Utara. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini yaitu 31 orang. Kegiatan ini dilakukan 3 kali dalam seminggu selama 2 bulan. Kegiatan PKM ini disambut baik oleh warga jemaat dan sangat mendukung kegiatan ini. Jemaat juga ikut memfasilitasi kegiatan ini dengan menyiapkan tempat kegiatan dan Mendorong anak sekolah minggu untuk mengikuti kegiatan ini. Adapun proses pembelajaran menggunakan game offline berbasis aplikasi android. Adapun hasil kegiatan ini yaitu meningkatnya motivasi peserta untuk belajar bahasa inggris, meningkatnya kemampuan berbahasa bahasa inggris seiring dengan meningkatnya kosakata mereka setelah mengikuti pelatihan. Ada perbedaan nilai rata-rata yang cukup jauh sebelum dan sesudah mengikuti latihan dari lima aspek yang dinilai. Nilai kosakata meningkat dari nilai rata sebelum pelatihan yaitu 30 meningkat menjadi 83,3 setelah mengikuti pelatihan, Speaking juga mengalami peningkatan dari 36,6 menjadi 86,6, kemudian nilai grammar dari 23,3 meningkat menjadi 80, sementara nilai reading 30 meningkat menjadi 80.

Abstract. *This PKM activity was held at the Kanuruan Congregation, Lembang Nonogan, North Toraja. The number of participants who took part in this activity were 31 people. This activity was carried out 3 times a week for 2 months. This PKM activity was welcomed by the congregation members and very supportive of this activity. The congregation also facilitated this activity by preparing the activity site and encouraging Sunday school children to take part in this activity. The learning process uses offline games based on Android applications. The results of this activity are increasing the motivation of participants to learn English, increasing their ability to speak English along with increasing their vocabulary after attending the training. There is a significant difference in the average score before and after taking part in the five aspects assessed. Vocabulary scores increased from the average score before the training, which was 30, increased to 83.3 after attending the training. Speaking also increased from 36.6 to 86.6, then grammar scores increased from 23.3 to 80, while reading scores increased from 30 to 80*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang mengambil peran penting di era modern ini, Sekarang hampir digunakan di seluruh dunia karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional (Dwihartanti & Nur Faizah, 2019). Selain itu bahasa Inggris juga sudah digunakan di berbagai sektor seperti sektor perdagangan, politik dan juga di dunia pendidikan termasuk Indonesia. Di Indonesia bahasa Inggris merupakan bahasa asing sehingga kebanyakan masyarakat Indonesia tidak biasa berkomunikasi dalam bahasa Inggris yang tentunya menyulitkan terlibat dalam dunia kerja Internasional (Safaat & Yanti, 2015). Di Indonesia sendiri mata pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib dipelajari di sekolah berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini. Meskipun bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib namun kenyataannya kebanyakan siswa tidak mengerti bahasa Inggris. Bahasa Inggris masih merupakan pelajaran yang menakutkan bagi siswa (Ningsih, 2017). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pelaksana PKM setelah berdiskusi dengan beberapa guru bahasa Inggris dan juga siswa pelaksana menemukan beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam belajar bahasa Inggris seperti kesulitan dalam membuat kalimat karena tidak mengerti tata bahasa Inggris kemudian adanya perbedaan tulisan dengan pengucapannya dan mereka susah melafalkan kata dalam bahasa Inggris.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa di atas, maka melalui PKM ini kami melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa Inggris *Android*. Pemanfaatan aplikasi *mobile* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kreativitas siswa (Ramadhanti et al., 2019). Hal ini dilakukan karena mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era 4.0 yang sangat pesat. Melalui PKM ini siswa diajar untuk memanfaatkan alat teknologi sebagai sumber pembelajaran seperti pembelajaran bahasa Inggris (Kember, 2016). Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris aplikasi *mobile* digunakan sebagai media atau alat bantu untuk menyampaikan materi untuk memudahkan siswa memahami materi yang disajikan (Lutfiansyah, 2016). Aplikasi yang digunakan menyajikan berbagai materi seperti pembelajaran menulis (*writing*) materi mendengar (*listening*), berbicara (*Speaking*) dan Membaca (*reading*). Jadi melalui pelatihan ini siswa akan dilatih untuk menguasai 4 *skills* dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu; menulis, mendengar/menyimak, berbicara dan membaca lewat aplikasi *mobile*. Penggunaan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa belajar bahasa Inggris (Sasmitha & Thamrin, 2022).

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan yaitu 31 orang. Karena jumlah peserta yang

ikut terlalu banyak maka mereka dibagi kedalam dua kelompok untuk memudahkan mengontrol setiap peserta sehingga semua siswa mendapatkan kesempatan dan pembelajaran yang memaksimalkan dengan demikian kegiatan ini betul-betul bermanfaat. Tempat pelaksanaan kegiatan ini yaitu di Gedung Jemaat Kanuruan.

2. METODE

Untuk menjamin terlaksananya kegiatan ini berjalan dengan baik maka terlebih dahulu pelaksana berkoordinasi dengan pimpinan sekolah yaitu kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Selanjutnya pelaksana melakukan sosialisasi kepada siswa yang dihadiri oleh para guru. Setelah melakukan sosialisasi, kegiatan berikutnya adalah memberikan pelatihan bahasa inggris kepada siswa dengan menggunakan beberapa aplikasi *mobile*. Aplikasi yang digunakan adalah *aplikasi hello English, speak English fluently, easily* dan *Improve English*. kegiatan yang terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan bersama pelaksana. Kegiatan ini dilaksanakan 3 kali dalam seminggu pada sore hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat saat ini maka anak-anak perlu dibimbing untuk memanfaatkan teknologi dengan baik. salah satunya mengajak anak – anak untuk memanfaatkan Teknologi sebagai media untuk belajar bahasa Inggris . oleh karena itu melalui bimbingan belajar bahasa inggris

a. Sosialisasi

Sebelum melaksanakan pelatihan kepada peserta terlebih dahulu pelaksana kegiatan memberikan sosialisasi kepada peserta mengenai kegiatan ini. Dalam sosialisasi pelaksana menjelaskan tentang tujuan pelatihan bahasa inggris juga memberikan penjelasan mengenai waktu pelaksanaan pelatihan termasuk menyosialisasikan juga mengenai aplikasi yang digunakan untuk pelatihan bahasa inggris.

b. Pelatihan

Setelah melakukan sosialisasi, peserta diberikan pelatihan dengan menggunakan beberapa aplikasi sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan.



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi di Gereja
Dokumentasi: Matius

1) *Aplikasi Hello English.*

Hasil dari penggunaan aplikasi *aplikasi Hello English* menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar lebih santai dan tidak membosankan. Selama pelatihan para siswa semangat dan sangat antusias mengikuti pembelajaran. Dalam aplikasi terdapat lebih dari 500 pembelajaran yang interaktif yang dapat memudahkan pelajar mempraktekkan bahasa inggrisnya. Aplikasi ini juga menampilkan fitur belajar dari empat skills yaitu *reading, listening, writing* dan *speaking*.



Gambar 2. *Aplikasi Hello English.*
Dokumentasi: Matius

2) *Speak English Fluently, easily*

Penggunaan *Speak English Fluently, easily* dalam pembelajaran bahasa inggris selama melakukan pelatihan juga meningkatkan minat dan motivasi siswa berbicara bahasa inggris. Para peserta antusias mempraktekkan basa inggris mereka kepada

teman-temanya. Lewat aplikasi SLSA siswa belajar siswa mengasa kemampuan *speaking* mereka. Aplikasi SLSA menampilkan berbagai materi seperti percakapan dan bahan bacaan yang selalu berganti sehingga pengguna bisa mempelajari hal-hal yang baru.



Gambar 3. *Speak English Fluently, easily*
Dokumentasi: Matius

3. Aplikasi Improve English.

Aplikasi ini lebih fokus pada penguasaan kosakata. Aplikasi AIE akan membantu pengguna untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris mereka. Dalam aplikasi menyiapkan berbagai game yang berisikan kata-kata baru, tata bahasa, pelafalan yang tepat, dan frase-frase. Dari hasil implementasi aplikasi ini menunjukkan bahwa Aplikasi AIE juga menarik minat siswa belajar bahasa inggris. selama pelatihan siswa merasa gembira dan senang mengikuti pembelajaran.



Gambar 4. *Aplikasi Improve English.*
Dokumentasi: Matius

Tabel 1. hasil penilaian sebelum dan setelah pelatihan

No	Materi	NILAI RATA-RATA	
		Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1	Kosakata	30	83,3
2	Speaking	36,6	86,6
4	Grammar	23,3	80
5	Reading	30	80

4. SIMPULAN

Dari hasil pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Jemaat Kanuruan menunjukkan bahwa kegiatan ini disambut positif oleh peserta. Penggunaan game berbasis android dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat, antusias serta motivasi anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. adapun peningkatan kemampuan bahasa inggris setelah mengikuti pelatihan memperlihatkan hasil yang positif. Ada perbedaan nilai rata-rata yang cukup jauh sebelum dan sesudah mengikuti latihan dari lima aspek yang dinilai. Nilai kosakata meningkat dari nilai rata sebelum pelatihan yaitu 30 meningkat menjadi 83,3 setelah mengikuti pelatihan, *Speaking* juga mengalami peningkatan dari 36,6 menjadi 86,6, kemudian nilai *grammar* dari 23,3 meningkat menjadi 80, sementara nilai *reading* 30 meningkat menjadi 80.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwihartanti, M., & Nur Faizah, N. (2019). Pentingnya Penguasaan Bahasa Inggris Bagi Pelaksanaan Tugas Rutin Sekretaris. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(1), 28–35. https://doi.org/10.218Jemaat_Kanuruan_Lembang_Nonogan_Toraja_Utara/efisiensi.v15i1.24483
- Kember, D. (2016). Understanding the Nature of Motivation and Motivating Students through Teaching and Learning in Higher Education. In *Understanding the Nature of Motivation and Motivating Students through Teaching and Learning in Higher Education*. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-883-0>
- Lutfiansyah. (2016). Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Eduscience*, 2(1), 16–21.
- Ningsih, H. D. P. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Batang Es Krim. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.21009/jiv.0701.5>
- Ramadhanti, S., Nursehan, S. P., & Abdullah, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Mobile-Assisted Language Learning (Mall) Untuk Generasi Neo-Milenial. *Pkm-P*, 3(2). <https://doi.org/10.32832/pkm-p.v3i2.476>
- Safaat, N., & Yanti, N. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Platform Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Industri (SNTIKI)*, 7(November), 2085–9902.
- Sasmitha, I., & Thamrin, H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Dengan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Interaktif di Rumah Pintar YAFSI. 732–737.