

Perancangan Aplikasi Edukasi Bahasa Inggris Sanggar Merah Merdeka Surabaya Berbasis Android Guna Meningkatkan Minat Belajar

Wildwina¹⁾, Yulius Dani Eko Saputro^{2)}, Angelicha Yuspitasari Suwignyo³⁾, Ryan Putranda
Kristianto⁴⁾*

¹ Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya

Email: wildwina@student.ukdc.ac.id

² Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya

Email: yulius.saputro@student.ukdc.ac.id

³ Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya

Email: angelicha.suwignyo@student.ukdc.ac.id

⁴ Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya

Email: ryan@ukdc.ac.id

Abstrak

Sanggar Merah Merdeka adalah sebuah sanggar belajar yang dinaungi oleh Yayasan Kasih Bangsa Surabaya (YKBS) dan merupakan bagian dari karya sosial para Romo dan Bruder CM (Kongregasi Misi). Salah satu mata pelajaran yang diajari oleh SMM yakni pelajaran Bahasa Inggris. Namun, ditemukan sebuah permasalahan yaitu terkait kurangnya media pembelajaran sehingga anak-anak cenderung merasa bosan ketika belajar. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis mengusulkan sebuah solusi yakni berupa pembuatan aplikasi sebagai media pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar. Aplikasi ini dibuat sedemikian rupa salah satunya dengan menambahkan karakter-karakter unik sehingga membuat pembelajaran menjadi semakin asyik dan interaktif.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi, Bahasa Inggris*

1. PENDAHULUAN

Sanggar Merah Merdeka adalah sebuah sanggar belajar yang dinaungi oleh Yayasan Kasih Bangsa Surabaya (YKBS) dan merupakan bagian dari karya sosial para Romo dan Bruder CM (Kongregasi Misi). Sanggar belajar adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang dibuat dan diberikan kepada warga maupun masyarakat di luar sistem persekolahan formal (Munadifah, 2019).

SMM berdiri sejak tahun 1999 serta berlokasi di dua tempat yakni, di jalan Lebak Arum barat dan jalan Tales Surabaya. SMM sebagai sebuah sanggar belajar mengajarkan beragam mata pelajaran bagi adik-adik di daerah Lebak Arum dan Tales yang memiliki minat untuk belajar. Salah satu mata pelajaran yang diajari oleh SMM yakni pelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris di SMM menjadi pelajaran yang sangat diminati oleh adik-adik sanggar karena mereka menyadari betul bahwa bahasa Inggris memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan membuka peluang yang lebih luas dalam pendidikan dan pekerjaan di masa depan. Namun, kendati demikian penulis selama kurang lebih setahun menjadi relawan mengajar pada kelas Bahasa Inggris

di SMM, penulis meneliti bahwa terdapat sebuah permasalahan. Permasalahan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran sehingga anak-anak cenderung merasa bosan ketika belajar. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan serta dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit (Magdalena *et al.*, 2021).

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan diatas maka pada pengabdian kepada masyarakat yang penulis laksanakan ini memberikan sebuah solusi media pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar berupa aplikasi berbasis Android untuk edukasi Bahasa Inggris. Dalam aplikasi yang dibuat oleh penulis, akan berisi konten pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik karena akan dibuat dengan menambahkan karakter-karakter unik didalamnya sehingga pembelajaran semakin menarik dan tidak membosankan.

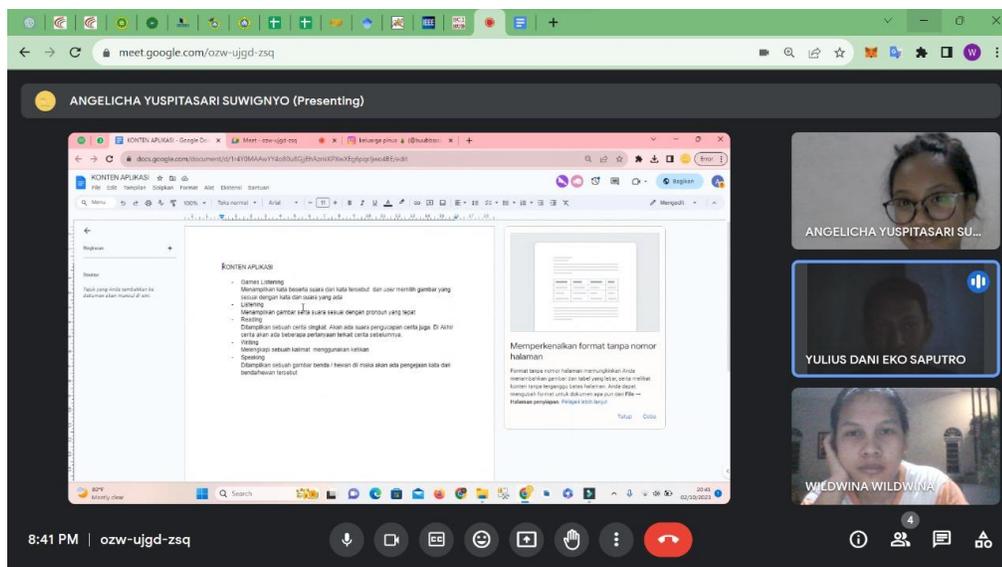
2. METODE

Dalam pelaksanaannya, penulis membuat dan merancang aplikasi edukasi Bahasa Inggris dengan menggunakan Figma sebagai perancangan desain. Sebagai fokus utama aplikasi tersebut nantinya akan ditujukan kepada anak-anak yang bertempat tinggal di daerah Sanggar Merah Merdeka agar dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik.

Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah supaya anak-anak yang sering merasa bosan dalam mempelajari bahasa Inggris dapat menjadi lebih semangat dan tidak merasa

bosan. Perancangan aplikasi ini meliputi beberapa tahapan dengan menggunakan *desain thinking: Empathize, define, ideate, prototype, testing*. Dalam pelaksanaan kelima tahapan tersebut penulis tidak harus dilakukan secara berurutan. Namun, dapat dilakukan secara acak dan berulang. Karena dengan dilakukan secara berulang akan membuat *desain* yang dirancang oleh perancang akan terus menerus dilakukan pengecekan sehingga akan terdapat perubahan-perubahan menjadi yang lebih baik.

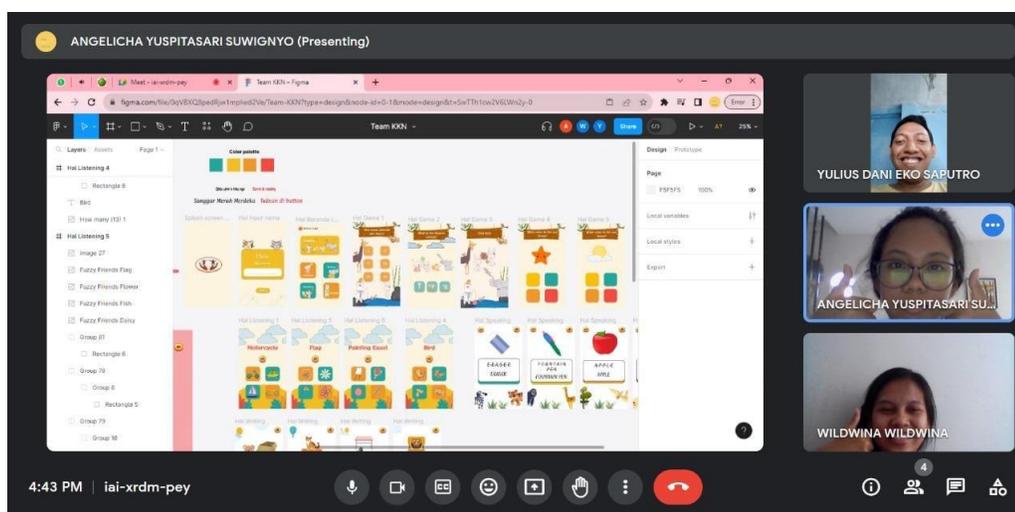
Tahapan yang pertama adalah *empathize*. *Empathize* adalah tahapan yang berfokus pada permasalahan, pengumpulan data, observasi, menemukan solusi dengan *brainstorming*, dan *Focus Group Discussion* yang dilakukan secara daring (Chusnan Widodo and Gustru Wahyuni, 2019).



Gambar 1. Dokumentasi *brainstorming* yang dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2023

Dari hasil *brainstorming* diputuskan jika aplikasi edukasi Bahasa Inggris memiliki 5 menu, yaitu *games, listening, reading, writing, speaking*. Setiap menu terdapat isi konten yang berbeda-beda sebagai mewakili tahapan dalam belajar Bahasa Inggris.

Tahap selanjutnya adalah *define*. Dalam tahap ini perancang menganalisis masalah yang sudah didapatkan dalam tahap *empathize*. Setelah tahap *empathize* adalah tahap *ideate* ditahap ini yang dilakukan oleh perancang adalah mencari ide-ide yang nantinya dapat diimplementasikan pada tahap *prototype*. Dalam tahap *prototype* maka perancang mengimplementasikan ide-ide yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya. Tahapan terakhir adalah *testing*. Menurut (Wardana, *et al.*, 2022) pada tahapan *testing* merupakan tahap pengujian antarmuka kepada pengguna agar mendapat umpan balik.



Gambar 2. Dokumentasi perancangan desain yang dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2023

Desain dibuat sedemikian rupa agar *user* tidak merasa bosan dengan tampilan yang ada. Maka dari itu dibuat desain dengan warna-warna yang bervariasi serta adanya penambahan gambar gambar animasi agar *user* dapat merasa senang serta dapat lebih mengeksplor. Setelah tahapan desain selesai dilakukan maka penulis berkonsultasi bersama pihak mitra terkait desain tersebut. Konsultasi desain dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2023 yang dilaksanakan di Sanggar Merah Merdeka.



Gambar 3. Dokumentasi konsultasi Bersama pihak mitra

Setelah mempresentasikan hasil desain yang telah penulis buat maka ada beberapa masukan terkait isi dai konten desain. Beberapa menu harus ditambahkan lagi seperti contoh pada menu *games* ada penambahan halaman agar *user* tidak cepat bosan.



Gambar 4. Dokumentasi bersama anak-anak SMM setelah pembelajaran



Gambar 5. Diskusi bersama mitra terkait penamaan aplikasi *diplay store* dan waktu pelatihan



Gambar 6. Dokumentasi bersama mitra setelah konsultasi



Gambar 7. Dokumentasi saat mengajar bahasa Inggris di tempat KKN

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari pembuatan aplikasi edukasi bahasa Inggris untuk Sanggar Merah Merdeka terlihat pada gambar dibawah ini. Gambar dibawah ini merupakan gambar yang mewakili UI/UX aplikasi dan pemodelan menu dan halaman lainnya.

A. Halaman Input Nama

Halaman input nama adalah tampilan halaman yang dibuat agar pengguna mengisi nama nya. Nama yang telah terinput akan terlihat *output* nya pada halaman beranda. Pada tampilan ini terdapat fitur button untuk mulai dan form untuk mengisi nama. Dalam Gambar 3 dibawah ini adalah tampilan input nama pada aplikasi Sanggar Merah Merdeka.



Gambar 8 Halaman *input* nama

B. Halaman beranda

Halaman beranda adalah tampilan halaman ketika nama telah diinputkan pada halaman sebelumnya yaitu halaman input nama. Pada halaman beranda terdapat fitur menarik untuk belajar bahasa Inggris yaitu ada button home untuk mengembalikan pada halaman input nama, kemudian halaman games, halaman listening, halaman writing, halaman *speaking* dan halaman reading. Dalam Gambar 4 dibawah ini adalah tampilan halaman beranda pada aplikasi Sanggar Merah Merdeka.



Gambar 9 Halaman beranda

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengabdian masyarakat yang telah penulis lakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1.) Perancangan desain aplikasi edukasi bahasa Inggris dapat dilanjutkan ketahap implementasi
- 2.) Dengan adanya perancangan aplikasi ini membantu guna meningkatkan minat belajar anak-anak dalam belajar bahasa Inggris secara menarik dan interaktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

Chusnan Widodo, A. and Gustri Wahyuni, E. (2019) 'Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi', *Jurnal Ilmiah Farmasi*, 12(1), pp. 1–7.

Magdalena, I. *et al.* (2021) 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi', *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), pp. 312–325. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Munadifah (2019) 'Peran Pengelola SKB Sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Tutor di Sanggar Kegiatan Belajar', *Jurnal Plus UNESA*, 8(1), pp. 11–20.

Nurrita, T. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), p. 171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.

Wardana, F. C., Lanang, I. G. and Eka, P. (2022) 'Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile', *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), pp. 1–12.