

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI IDEAL DICTIONARY DI SDN MEGALUH

Lailatus Sa'adah^{1*}, Moh. Jakfar Sodik M², Wisnu Mahendri³, Siti Nur Qomariyah⁴, Ahmad Taqiyuddin⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah, Jombang

E-mail: lailatus@unwaha.ac.id

ABSTRAK

Di era teknologi yang semakin berkembang membuat hampir semua mata pembelajaran menggunakan media internet. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android merupakan media pembelajaran yang digunakan secara interaktif dalam memahami kosa kata yang mudah dimengerti oleh para murid. Subjek yang dituju dalam kegiatan ini adalah siswa kelas IV SDN Megaluh. Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV SDN Megaluh adalah mereka tidak mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris dari kelas satu sampai tiga dikarenakan adanya kurikulum merdeka yang mengakibatkan mereka tidak mendapat pembelajaran Bahasa Inggris. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah memudahkan siswa dalam mengenal beberapa kosakata dasar dalam Bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam hal ini ada dua yaitu metode ceramah dan metode tanya dan jawab. Kedua metode ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa. Dari analisa dengan kedua metode tadi maka dibuatlah sebuah aplikasi ideal dictionary dimana aplikasi ini akan menjadi penunjang pembelajaran. Diharapkan aplikasi ini nantinya bisa dikembangkan lagi oleh pihak SDN Megaluh guna mendukung pembelajaran Bahasa Inggris khususnya untuk siswa yang masih baru mengenal pelajaran Bahasa Inggris. Sebab aplikasi semacam ini apabila dikembangkan kelak akan menjadi media pembelajaran yang cukup menarik untuk siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Aplikasi Ideal Dictionary

ABSTRACT

In the era of increasingly developing technology, almost all subjects use internet media. The android-based English Learning Application is a learning medium that is used interactively in understanding vocabulary that is easy for students to understand. The intended subject of this activity is a grade IV student of SDN Megaluh. The problem experienced by grade IV students of SDN Megaluh is that they do not get English lessons from the first to third grades due to the independent curriculum which results in them not getting English language learning. The purpose of creating this learning media is to make it easier for students to get to know some basic vocabulary in English. The methods used in this case are twofold, namely the lecture method and the question and answer method. Both of these methods are used to find out the needs of students. From the analysis with these two methods, an ideal dictionary application was created where this application will support learning. It is hoped that this application can later be developed again by SDN Megaluh to support English learning, especially for students who are still new to English lessons. Because this kind of application if developed in the future becomes a learning medium that is quite interesting for students.

Keywords: Learning Medium; Ideal Dictionary Application

PENDAHULUAN

Di era sekarang ini, dimana teknologi semakin berkembang membuat hampir semua mata pembelajaran menggunakan media internet. Selain internet, saat ini siswa sudah banyak belajar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang ada di internet seperti aplikasi penerjemah bahasa, aplikasi kamus besar Bahasa Indonesia, dan lain

sebagainya. Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk murid Sekolah Dasar berbasis android merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan secara interaktif dalam memahami kosa kata sederhana yang mudah dimengerti oleh para siswa-siswa. Menurut (Amalia, 2018), kosakata adalah kumpulan kata kata yang dipahami oleh seseorang. Sedangkan menurut (Fries, 1945), kosakata merupakan bagian yang esensial dalam mempelajari Bahasa asing, dimana siswa dituntut untuk menguasai kata per kata sehingga memungkinkan bertambahnya kosakata siswa tersebut. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa kosakata adalah kumpulan kata-kata yang sangat penting untuk dikuasai oleh seseorang guna memperlancar jalannya sebuah komunikasi.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh (Usman, 2002), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan menurut (Syastra, 2015), media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Sedangkan menurut (Purwono, Joni, 2014), media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Sehingga dilaksanakan dalam kegiatan proses belajar mengajar guna bisa menunjang keberhasilan dari sebuah kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai.

Secara umum, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi enam jenis: (1) Teks; (2) Audio; (3) Visual; (4) Gerak; (5) Objek dan Model Nyata; dan (6) Orang (Marpanaji et al., 2018). Sementara (Nurseto, 2011), berpendapat bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran, yaitu: (1) Sebagai bantuan untuk mencapai situasi pembelajaran yang lebih efektif. (2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lain dalam rangka menciptakan situasi pembelajaran yang diharapkan. (3) Mempercepat proses pembelajaran. (4) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Selanjutnya Sukartiwi (dalam Tanggoro, 2015), berpendapat ada empat keuntungan menggunakan media pembelajaran, yaitu: (1) Untuk meningkatkan motivasi siswa. (2) Agar siswa tidak bosan, (3) Agar instruksional dapat dimengerti oleh siswa, (4) Menyederhanakan proses belajar-mengajar.

Terdapat banyak anggapan umum bahwa Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran sulit sehingga kebanyakan siswa menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Kendala utama pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Megaluh adalah kurangnya pengetahuan dasar tentang Bahasa Inggris yang disebabkan karena adanya kurikulum merdeka yang berakibat kepada tidak adanya pembelajaran Bahasa Inggris dari kelas satu sampai tiga.

MATERI DAN METODE

Subjek pengabdian dalam program ini adalah siswa kelas IV SDN Megaluh. Sebelum melaksanakan program kegiatan ini terlebih dahulu dilakukan observasi mengenai apa apa saja yang dibutuhkan dan apa apa saja yang diperlukan. Dalam

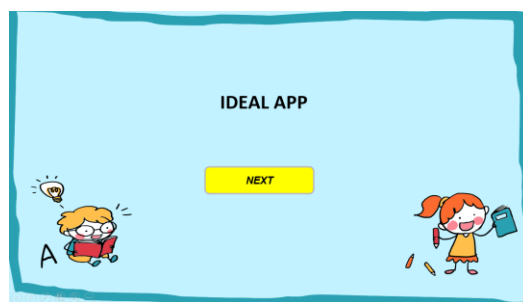
proses ini, guru Bahasa Inggris banyak membantu dengan memberi arahan tentang apa apa yang dibutuhkan dan diperlukan sehingga sangat membantu dalam pengerjaan program ini. Ada dua metode yang kami terapkan dalam program kegiatan ini, antara lain adalah metode ceramah dan metode tanya dan jawab. Menurut KBBI metode ceramah adalah salah satu cara belajar mengajar yang menekankan pada pemberitahuan satu arah dari pengajar ke pembelajar. Banyak ahli berpendapat mengenai pengertian metode ceramah ini. Sedangkan dalam (Tambak, 2014) Abudin Natta berpendapat bahwa metode ceramah merupakan cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan secara langsung dihadapan peserta didik. Sementara dalam (Ikhwan, 2021) Sholeh Hamid berpendapat bahwa metode ceramah merupakan metode yang memang sudah ada sejak adanya pendidikan. Sementara menurut (Nizar, 2011), metode ceramah adalah metode yang memberikan penjelasan-penjelasan sebuah materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode konvensional yang biasa dilakukan oleh seorang guru dimana dalam hal ini guru sangat dominan dibanding siswanya. Sehingga tingkat keberhasilan siswa memahami sebuah materi adalah tergantung dari bagaimana seorang guru mengontrol sebuah pembelajaran.

Selanjutnya adalah definisi tentang metode tanya jawab dari beberapa ahli. Menurut (Yusuf, 2002), metode tanya jawab merupakan suatu cara untuk menyampaikan atau menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk pertanyaan dari guru yang harus dijawab oleh siswa atau sebaliknya. Sementara menurut (Sudjana, 2009), metode tanya jawab merupakan salah satu metode mengajar yang paling efektif dan efisien dalam membangun kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Bahri, 2010), metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru. Sementara menurut (Istarani, 2012), metode tanya jawab merupakan cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode tanya jawab merupakan sebuah metode atau sebuah cara dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran atau sebuah informasi dengan penuturan lisan kepada siswa.

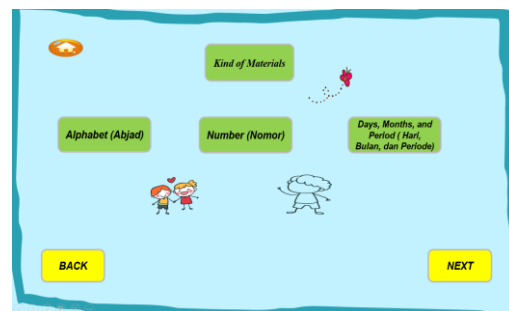
HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah yang ditawarkan guna mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV SDN Megaluh. 1). Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan KKN-PPM ini adalah Guru Bahasa Inggris dan Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Megaluh kelas IV. 2). Aplikasi ini dibuat dengan melakukan beberapa tahapan dan metode. Metode yang digunakan di kegiatan ini adalah melakukan pendekatan dengan siswa dan guru untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam sekolah tersebut, dapat mengetahui keadaan kegiatan belajar dan mengajar, dan mengetahui seberapa minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Megaluh. Setelah melakukan identifikasi kebutuhan sekolah tersebut kami mencoba merancang sebuah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut seperti membuat materi sesuai kebutuhan dan

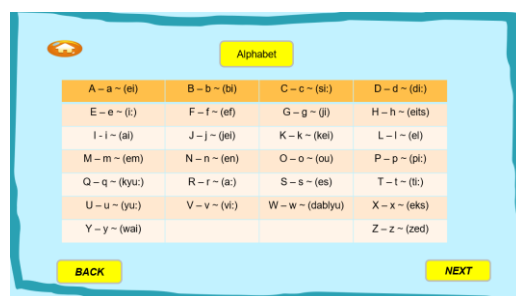
merancang sesuai dengan keadaan minat belajar siswa dengan memanfaatkan gambar dan audio sehingga menarik minat belajar. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Microsoft Power Point dan Aplikasi Website 2 Apk Builder. Setelah merancang dan membuat aplikasi, kami mencoba menerapkan aplikasi ini langsung kepada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Megaluh kelas IV. Ketika kita mengenalkan aplikasi ini kepada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Megaluh, mereka langsung mencoba dan sangat tertarik pada aplikasi ini karena aplikasi ini lebih di kemas seperti permainan sehingga siswa dapat melakukan belajar sambil bermain. 3). Aplikasi Ideal Dictionary adalah sebuah program yang memudahkan siswa dalam pembelajaran dasar Bahasa Inggris, meliputi abjad, nomor, bulan, hari, periode. Aplikasi ini dilengkapi dengan materi dan video pembelajaran. Sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan menimbulkan minat belajar. Berikut adalah beberapa gambar dari aplikasi *Ideal Dictionary*.



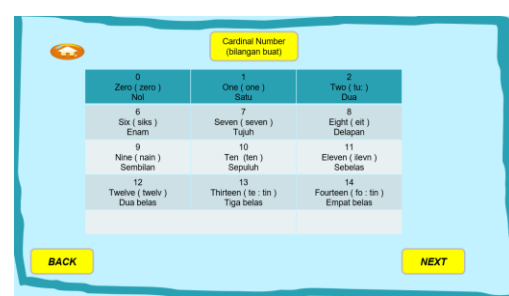
Gambar 1. Cover



Gambar 2. Halaman Menu



Gambar 3. Halaman Materi Alphabet



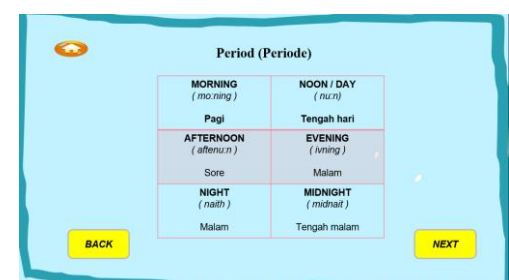
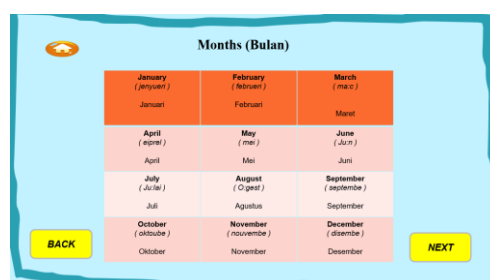
Gambar 4. Halaman Materi Cardinal Number



Gambar 5. Halaman Materi Ordinal Number



Gambar 6. Halaman Materi Day's



Gambar 7. Halaman Materi Months**Gambar 8. Halaman Materi Period**

Rencana jangka panjang dari kegiatan pengabdian pada masyarakat pada skema KKN-PPM ini melalui kegiatan peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi edukasi "Ideal Dictioanry" Aplikasi ini dapat diperbarui terus-menerus dengan menyesuaikan perkembangan jaman dan kemajuan IPTEK. Keberlanjutan program ini perlu dikomunikasikan dan dikoordinasikan dengan pihak Desa Megaluh, khususnya pihak Sekolah Dasar Negeri (SDN) yang ada di Desa Megaluh.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat KKN-PPM ini memulai dengan melakukan observasi ke Sekolah Dasar Negeri (SDN) Megaluh guna mendapat informasi pembelajaran yang siswa butuhkan. Informasi yang kami dapatkan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Megaluh adalah tidak adanya pembelajaran bahasa inggris disebabkan peralihan kurikulum dan kurangnya minat siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris. Dengan adanya hal tersebut kami membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Rencana jangka panjang dari kegiatan pengabdian pada masyarakat pada skema KKN-PPM ini melalui kegiatan peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi edukasi "Ideal Dictioanry" Aplikasi ini dapat diperbarui terus-menerus dengan menyesuaikan perkembangan jaman dan kemajuan IPTEK. Keberlanjutan program ini perlu dikomunikasikan dan dikoordinasikan dengan pihak Desa Megaluh, khususnya pihak Sekolah Dasar Negeri (SDN) yang ada di Desa Megaluh.

Berdasarkan proses kegiatan pengabdian pada masyarakat pada skema KKN-PPM yang sudah dilakukan sejauh ini, luaran yang sudah dicapai meliputi: 1). Aplikasi Kosakata Bahasa Inggris (*Ideal Dictionary*), 2). Menerapkan hasil pengabdian masyarakat melalui aplikasi yang dapat membantu siswa SDN Megaluh dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM). Dimana Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris berbasis aplikasi memiliki nilai guna, yaitu untuk mengenalkan kosakata yang paling dasar bagi siswa. Di mana media pembelajaran inilah yang menjadi sarana pendukung proses belajar mereka. Pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, dimana siswa dapat belajar dengan menggunakan aplikasi ini dengan mudah. Sehingga tujuan akhir dari dibuatnya aplikasi ini bisa tercapai.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat KKN – PPM, dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut: 1) Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai belajar dengan mudah, menarik, dan menyenangkan dengan media pembelajaran dengan aplikasi *Ideal Dictionary*, 2) Siswa tertarik minatnya dalam mengenal dan belajar Bahasa Inggris, 3) Guru terbantu dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui media yang menarik.

Saran kegiatan Lanjutan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memang sudah dilaksanakan sampai dengan tahap penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi. Kegiatan ini tidak berhenti hanya pada saat kegiatan KKN-PPM dilaksanakan. Namun, kegiatan ini dapat diimplementasikan dan dilaksanakan dengan lembaga pendidikan yang lain yang ada di Desa Megaluh Kecamatan Megaluh dengan karakteristik dan keadaan yang berbeda pula. Hal yang perlu dilakukan adalah agar keterampilan guru dalam mengelola kelas melalui pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memvariasi media belajar dengan tema atau basis yang berbeda dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku.

REFERENSI

- Amalia, N. (2018). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Siswa Menggunakan Vocabulary Self-Collection Strategy Pada Kelas VII a3 Di Smpn 1 Singaraja. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 172. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i2.12326>
- Bahri, D. dan S. (2010). *Psikologi Belajar*.
- Fries, C. C. (1945). *Teaching and Learning English as A Foreign Language*. The University of Michigan Press.
- Ikhwan, A. C. (2021). *Jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan institut agama islam negeri ponorogo 2019*. 103.
- Istarani. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*.
- Marpanaji, E., Mahali, M. I., & Putra, R. A. S. (2018). Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1), 0–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012014>
- Nizar, S. dan Z. E. H. (2011). *Hadis Tarbawi, Membangun Kerangka Pendidikan Ideal Perspektif Rasulullah, Jakarta: Kalam Mulia, cet 1*.
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK Oleh: *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 1–17. <https://doi.org/10.37638/padamunegeri.v1i1.118>
- Purwono, Joni, D. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*.
- Sudjana. (2009). *Penelitian Proses Motivasi Belajar Mengajar*.
- Syastra, A. S. dan M. T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*.
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401.
- Tanggoro, U. (2015). The Use of Instructional Media to Improve Students' Motivation in Learning English. *Dialektika*, 3(1), 100–107.
- Usman, A. dan M. B. (2002). *Media Pembelajaran*.
- Yusuf. (2002). *Penggunaan metode yang efektif dalam pembelajaran*.