

PERANCANGAN APLIKASI IDIOM BAHASA INGGRIS PADA SMA NEGERI 7 PONTIANAK

Genrawan Hoendarto¹, Hendro², Rahmi Apriza³

1,2,3 Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widyadharma Pontianak

e-mail: ¹genrawan@widyadharma.ac.id, ²hendro@widyadharma.ac.id,

³118421174_rahmi_a@widyadharma.ac.id

Abstract

Technology is a double-edged sword. On the brighter side, we can use technology especially android as a learning tool to learn English idiom easily. On the other hand, it might be a cause of a health issues. Hence, we need to use technology wisely. Idiom is a phrase or expression that has a figurative meaning. Idiom is one of important part in learning English. However, English idioms are hard to understand by student in SMA Negeri 7 Pontianak. By using an android application as an educative learning tool for student to learn English idioms easily, this application has some useful features such as flashcard, and quiz. Flashcards are cards used for studying because it's easy to use. Name of this application is Idiom Cards with system analysis method using Unified Modeling Language (UML) modeling tool. This app is designed using Android Studio Arctic Fox with Java as programming language and Firebase database. This study aims to design an English idiom android application. It is expected that this app will ease English learner especially student in SMA Negeri 7 Pontianak to learn English idioms. This app is used and tested by student in SMA Negeri 7 Pontianak to gain feedback of this app and conclusion from this research.

Keywords: Application, Learning Tool, English Idiom, Android

Abstrak

Teknologi seperti pedang bermata dua. Sisi terangnya adalah kita bisa menggunakan teknologi terutama android sebagai alat pembelajaran agar dapat mempelajari bahasa Inggris dengan mudah. Sisi gelapnya adalah teknologi bisa menjadi penyebab masalah kesehatan. Oleh sebab itu, kita perlu menggunakan teknologi dengan bijak. Idiom adalah frasa atau ungkapan dengan makna kiasan. Idiom merupakan salah satu bagian penting dalam mempelajari bahasa Inggris. Namun, idiom bahasa Inggris sulit untuk dimengerti oleh siswa SMA Negeri 7 Pontianak. Dengan menggunakan aplikasi android sebagai media pembelajaran edukatif agar siswa bisa mempelajari idiom bahasa Inggris dengan mudah, aplikasi ini memiliki fitur bermanfaat seperti flashcard, dan kuis. Flashcard adalah kartu yang digunakan untuk belajar karena mudah digunakan. Aplikasi ini bernama Idiom Cards dengan metode analisis sistem menggunakan alat pemodelan Unified Modeling Language (UML). Aplikasi ini dirancang menggunakan Android Studio Arctic Fox dengan bahasa pemrograman Java dan Firebase database. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi idiom bahasa Inggris berbasis android. Aplikasi ini diharapkan akan memudahkan pembelajar bahasa Inggris terutama pelajar SMA Negeri 7 Pontianak untuk mempelajari idiom bahasa Inggris. Aplikasi ini digunakan dan diuji coba oleh pelajar SMA Negeri 7 Pontianak agar mendapat tanggapan tentang aplikasi dan kesimpulan penelitian.

Kata kunci: Aplikasi, Media Pembelajaran, Idiom Bahasa Inggris, Android

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yaitu android yang sudah berkembang pesat pada masa sekarang ini memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi manusia dalam mengerjakan pekerjaan dengan cepat dan praktis. Kemajuan teknologi tersebut dapat digunakan untuk memperluas wawasan, khususnya dalam hal mempelajari bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi mata pelajaran wajib di sekolah Indonesia. Dengan mempelajari bahasa Inggris, pelajar dapat menambah pengetahuan. Mempelajari suatu ilmu pengetahuan merupakan salah satu cara meningkatkan sumber daya manusia. Oleh karena itu, Bahasa Inggris penting untuk dipelajari sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Idiom merupakan salah satu bagian penting dalam bahasa Inggris yang tidak dapat diartikan secara langsung. Namun, tidak semua orang memahami bahasa Inggris dikarenakan ketidaktahuan arti dari kalimat yang mengandung ungkapan berupa idiom. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui penggunaan teknologi yaitu aplikasi berbasis android yang menggunakan fitur berguna seperti flashcard, kuis dan audio pelafalan, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi idiom umum dalam bahasa Inggris sebagai media pembelajaran yang diharapkan memberikan kemudahan dalam mempelajari idiom bahasa Inggris. Dengan mengetahui arti dari idiom tersebut

kita dapat menambah pengetahuan dan kosakata dalam mempelajari bahasa Inggris dengan menggunakan *flashcard online* sebagai salah satu alat belajar yang dapat membantu pelajar menguji dan meningkatkan memori mereka ketika mempelajari informasi baru yang memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi belakang yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena kelebihanannya yang mudah digunakan dan ringkas. Kemudian, penggunaan metode kuis *online* yaitu pertanyaan sederhana yang harus dijawab sebagai latihan untuk menguji dan meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar sering digunakan oleh guru yang mengajar di sekolah sebagai latihan untuk meningkatkan ingatan siswa atau ujian tertulis. Selain itu, penggunaan audio pelafalan dalam mempelajari bahasa Inggris juga sangat penting, yaitu agar dapat mengetahui bunyi pengucapan dari idiom bahasa Inggris itu sendiri. Aplikasi diuji coba oleh pelajar kelas XA dan XB SMA Negeri 7 Pontianak dengan cara menggunakan aplikasi yang dirancang yaitu *Idiom Cards* pada *smartphone android*. Dengan adanya aplikasi idiom bahasa Inggris sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengetahui dan memahami idiom bahasa Inggris.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Penelitian

2.1.1 Rancangan Penelitian

Penulis melakukan penyusunan skripsi menggunakan desain penelitian deskriptif dengan mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian untuk mengetahui cara merancang suatu aplikasi idiom bahasa Inggris berbasis *android*.

2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yaitu dengan mencari literatur atau sumber-sumber yang berkaitan langsung dengan aplikasi yang dibangun untuk mempertegas teori-teori yang telah tersedia agar dapat memberikan data yang sesungguhnya. Literatur yang digunakan dapat berupa jurnal ilmiah, buku, dan *e-book* dengan ketentuan yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu aplikasi idiom bahasa Inggris berbasis *android*.

2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek dengan menggunakan alat pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) yang berperan membantu menggambarkan prosedur dan aliran data yang terdapat pada perancangan aplikasi idiom bahasa Inggris berbasis *android*.

2.1.4 Aplikasi Perancangan Sistem

Aplikasi perancangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan pemrograman *mobile* dengan *Android Studio Arctic Fox* untuk merancang perangkat lunak serta menggunakan *Firebase* sebagai *database* untuk menyimpan data.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Data

Data merupakan fakta dan statistik yang telah dikumpulkan secara bersama-sama untuk digunakan dalam berbagai macam analisis atau dijadikan sebagai referensi-referensi dalam mendukung berbagai macam penelitian atau pendapat-pendapat^[1]. Data adalah bentuk yang belum diolah, data berupa fakta-fakta dan angka-angka yang secara relatif tidak berarti bagi pemakai^[2].

2.2.2 Informasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai data yang telah direkam, diklasifikasikan, diorganisir, direlasikan, dan kemudian dibuat kerangka penafsiran atau interpretasi terhadap makna yang dikandung sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang tepat^[1]. Informasi didefinisikan sebagai bentuk yang sudah diolah/diproses dan secara relatif memberikan arti bagi pemakainya^[2].

2.2.3 Perancangan Sistem

Desain atau perancangan dalam pembangunan perangkat lunak merupakan upaya untuk mengonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan (mungkin informal) akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performansi maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu, dan perangkat^[1]. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsionalis, persiapan untuk rancangan bangunan implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk (penggambaran, perencanaan, pembatasan sketsa) termasuk mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem^[2].

2.2.4 Android

Android adalah satu sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi *middleware*^[3]. *Android* adalah perangkat lunak (*software*) sistem operasi yang memakai basis kode komputer yang dapat didistribusikan secara terbuka atau *open source* sehingga pengguna dapat membuat aplikasi baru di dalamnya^[4].

2.2.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah medium yang dipakai oleh seseorang dalam menyampaikan pesan dari orang yang memberi pesan (*sender*) kepada orang yang menerima pesan dengan tepat (*audiences*)^[5]. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa, dan sesuatu ini ketika digunakan secara bersamaan juga dapat merangsang minat siswa untuk tertarik terhadap isi pesan tersebut^[6].

2.2.6 Idiom Bahasa Inggris Amerika

Idioms are expressions that cannot be understood literally. (Idiom adalah ungkapan yang tidak dapat dimengerti secara harfiah)^[7]. Bahasa Inggris Amerika berasal dari bahasa Inggris *British* dan campuran berbagai dialek bahasa Inggris dari seluruh Inggris^[8].

2.2.7 Flashcard

Flashcard merupakan salah satu jenis permainan dalam ruang yang berupa kartu dengan visualisasi dan keterangan kata yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar mengeja dan menambah kosakata^[9]. *Flashcard* merupakan kartu bergambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran^[10].

2.2.8 Java Development Kit (JDK)

JDK merupakan sebuah perangkat lunak yang khusus berfungsi dalam melakukan pemrosesan pada tingkat manajemen pada sebuah aplikasi *Java*^[11]. *Java Development Kit* yang biasa disingkat JDK merupakan *software* yang digunakan untuk melakukan proses kompilasi dari *Java Code* ke *bytecode*^[3].

2.2.9 Unified Modeling Language

UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek^[1]. *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa berorientasi objek untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak, serta untuk pemodelan bisnis^[12].

2.2.10 Android Studio

Android Studio merupakan *Integrated Development Environment* (IDE) atau dalam artian lain adalah sebuah lingkungan pengembangan sistem operasi *Google Android*^[11]. *Android Studio* adalah salah satu *software* untuk membuat aplikasi *android*^[3].

2.2.11 Firebase

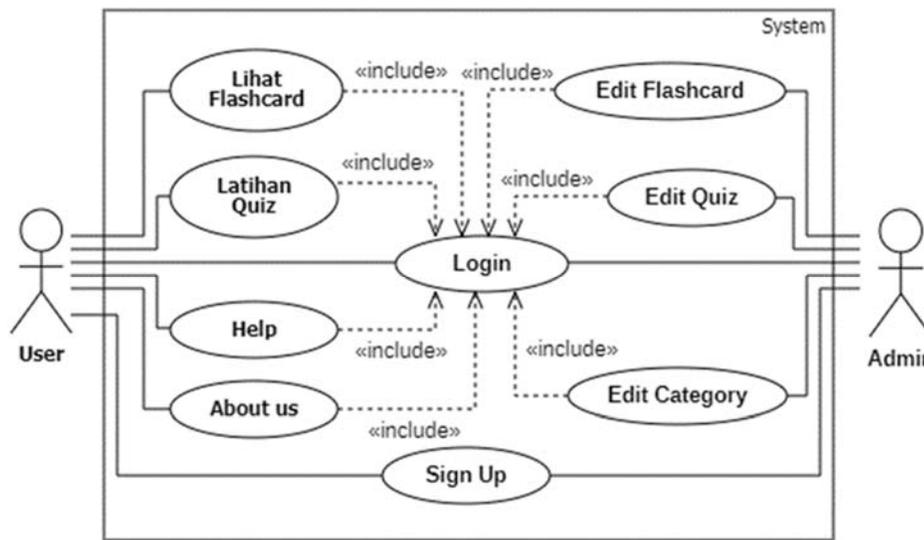
Firebase adalah *Cloud Service Provider* dan *Backend as a Service* yang dimiliki oleh *Google*. *Firebase* merupakan solusi yang ditawarkan oleh *Google* untuk mempermudah dalam pengembangan aplikasi *mobile* maupun *web* dan bersifat *Realtime Database*^[11]. *Firebase* dikembangkan dengan menggunakan *database MongoDB* menggunakan tipe *database NoSQL*^[3].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Unified Modeling Language (UML)

3.1.1 Diagram Use Case Aplikasi

Diagram *use case* digunakan untuk menggambarkan model dari aplikasi dan interaksi antara pengguna dengan sistem yang akan dibangun. Berikut ini diagram *use case*:

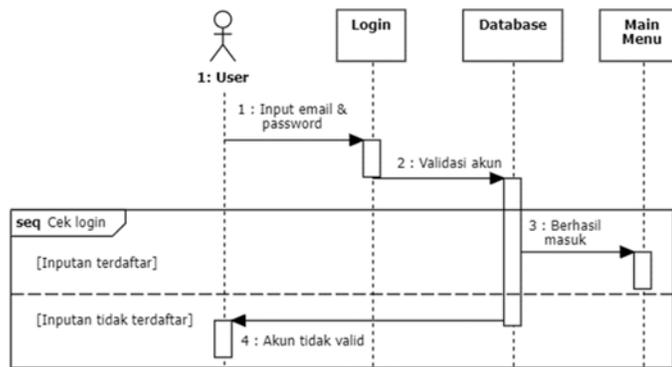


Gambar 1. Diagram Use Case

Berikut penjelasan diagram *use case* pada Gambar 1:

- a. *Login*, adalah proses untuk masuk ke dalam aplikasi yang dibangun. *Login* dibuat agar pengguna bisa menggunakan aplikasi. Jika belum mempunyai akun, maka pengguna harus *sign up*.
- b. *Sign up*, adalah proses registrasi pengguna agar bisa masuk ke dalam aplikasi yang dibangun. *Sign up* atau daftar berfungsi untuk memasukkan data pengguna agar pengguna bisa menggunakan aplikasi.
- c. Lihat *Flashcard*, adalah *user* melihat atau mempelajari *flashcard*, yaitu media edukatif berupa kartu yang mempunyai sisi depan dan belakang yang memuat kata-kata yaitu idiom pada sisi depan dan pada bagian belakang memuat arti dan contoh penggunaan dari idiom yang ada pada sisi depan.
- d. Latihan *Quiz*, adalah user mengerjakan latihan kuis yaitu kumpulan pertanyaan dan jawaban tentang idiom yang disediakan.
- e. *Edit flashcard*, adalah proses untuk mengubah, menambah, atau menghapus data *flashcard*. Fungsi ini hanya dapat diakses oleh admin.
- f. *Edit quiz*, adalah proses untuk mengubah, menambah, atau menghapus data kuis. Fungsi ini hanya dapat diakses oleh admin.
- g. *Edit category*, adalah proses untuk mengubah data kategori. Fungsi ini juga hanya dapat diakses oleh admin.
- h. *Help*, adalah bantuan. *Help* memuat tentang cara-cara penggunaan aplikasi.
- i. *About us*, adalah informasi umum tentang aplikasi.

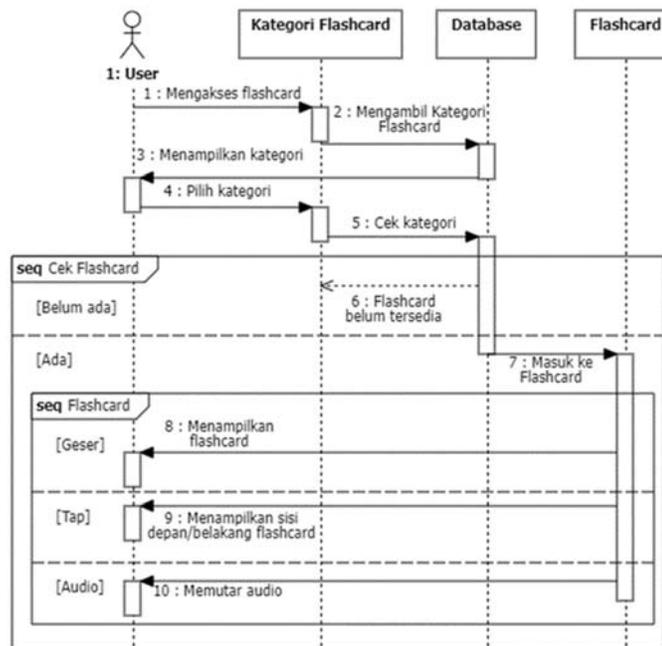
3.1.2 Diagram Sequence Login



Gambar 2. Diagram Sequence Login

Pada diagram *sequence* di atas menggambarkan pengguna masuk ke login aplikasi. Pengguna harus memasukkan email dan password yang sudah terdaftar agar bisa masuk ke aplikasi. Sistem akan melakukan validasi terhadap akun yang dimasukkan, jika valid maka pengguna bisa masuk ke halaman utama dari aplikasi idiom bahasa Inggris, jika tidak maka pengguna tidak dapat masuk ke halaman utama.

3.1.3 Diagram Sequence Lihat Flashcard

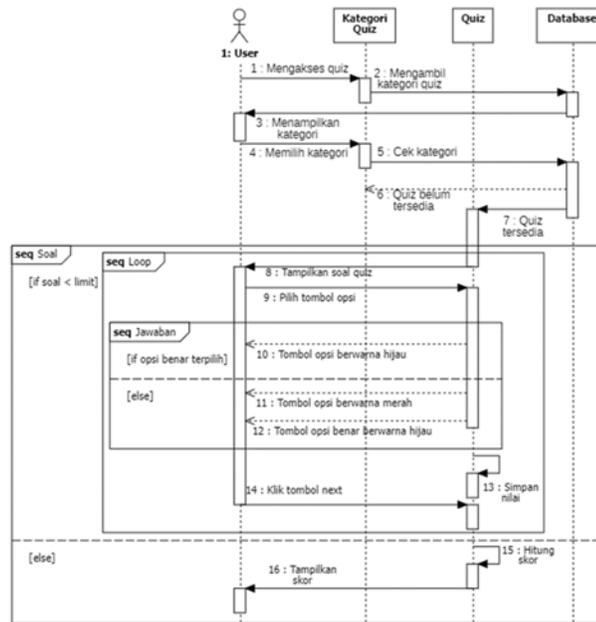


Gambar 3. Diagram Sequence Lihat Flashcard

Pada diagram *sequence* lihat *flashcard* menggambarkan pengguna masuk ke *flashcard*. Setelah itu, sistem akan menampilkan kategori *flashcard*. Pengguna dapat memilih kategori yang diinginkan agar *flashcard* yang ditampilkan lebih spesifik mengenai topik dari kategori yang tersedia pada aplikasi idiom bahasa Inggris. Sistem akan mengambil data *flashcard* yang ada di database sesuai kategori yang dipilih. Setelah itu, *flashcard* sesuai kategori yang dipilih pengguna akan ditampilkan. Jika kategori yang dipilih belum tersedia maka pengguna dapat memilih kategori lain.

3.1.4 Diagram Sequence Latihan Quiz

Pada diagram *sequence* latihan *quiz*, pengguna mengakses *quiz*. Kemudian, sistem akan menampilkan menu kategori *quiz* agar pengguna dapat memilih kuis yang ingin dikerjakan sesuai kategori. Sistem akan mengambil data kuis sesuai kategori yang dipilih. Soal kuis akan ditampilkan dan pengguna dapat mengerjakan kuis tersebut. Jika jawaban benar, maka tombol akan berwarna hijau. Jika jawaban salah, maka tombol akan berwarna merah dan jawaban yang benar akan ditampilkan pada tombol opsi yang berwarna hijau. Sistem menyimpan nilai benar dan salah. Kemudian, menampilkan nilai tersebut pada *score*.



Gambar 4. Diagram Sequence Quiz

3.2 Tampilan Aplikasi

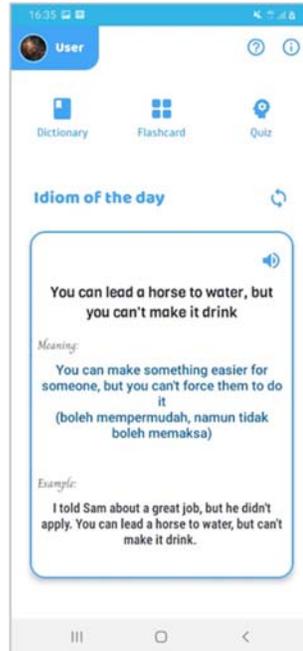
3.2.1 Tampilan Halaman Login



Gambar 5. Tampilan Halaman Login

Pada halaman login, pengguna harus memasukkan *email* dan *password* yang terdaftar agar bisa masuk ke aplikasi.

3.2.2 Tampilan Halaman Utama



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama

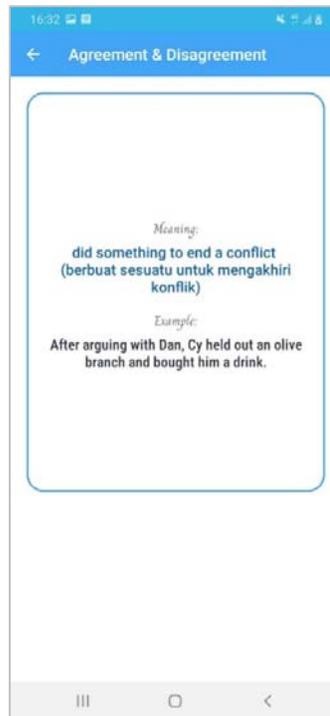
Pada halaman utama pengguna dapat melihat fitur-fitur yang ada pada aplikasi yaitu *flashcard*, *quiz*, *help*, *about us*, *idiom of the day*, *profile*, dan *dictionary*. Tombol *flashcard* untuk melihat *flashcard*, tombol *quiz* untuk melihat kuis, tombol *help* untuk melihat bantuan, tombol *about us* untuk melihat tentang aplikasi, fitur *idiom of the day* untuk membaca idiom, fitur *profile* untuk kostumisasi profile, fitur *dictionary* untuk melihat daftar idiom.

3.2.3 Tampilan Halaman Flashcard

Tampilan *flashcard* berbentuk persegi dengan garis pembatas warna biru. *Flashcard* memiliki dua sisi yaitu depan dan belakang. Pengguna bisa melihat idiom dan tombol audio pada sisi depan. Pengguna bisa melakukan *tap flashcard* agar bisa melihat arti idiom dan contoh penggunaannya.



Gambar 7. Tampilan Halaman Flashcard Sisi Depan



Gambar 8. Tampilan Halaman Flashcard Sisi Belakang

Pada tampilan *flashcard* jika pengguna ingin menggeser *flashcard* ke kanan atau kiri, maka pengguna bisa melihat idiom lainnya. Terdapat tombol audio pada tampilan *flashcard* bagian depan untuk mendengarkan audio pelafalan. Audio yang diputar akan menghasilkan suara dari idiom bahasa Inggris dengan aksen Amerika. Tampilan di bagian belakang *flashcard* yaitu pada bagian atasnya adalah arti dan di bawah arti adalah contoh.

3.2.4 Tampilan Halaman Quiz

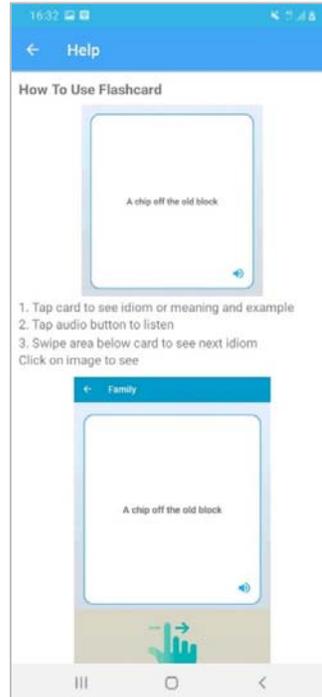


Gambar 9. Tampilan Halaman Quiz

Pada tampilan kuis terdapat nomor dan jumlah soal, kategori yang dipilih, pertanyaan, tiga tombol opsi jawaban, tombol suara, dan tombol *next*. Terdapat tiga tombol opsi yaitu A, B, dan C karena bentuk soal kuis adalah pilihan ganda (*multiple choice questions*). Jika jawaban benar, maka tombol opsi yang dipilih akan

berwarna hijau. Untuk melanjutkan soal, pengguna bisa klik tombol *next* dan mengerjakan soalnya. Jika salah tombol akan berwarna merah dan jawaban yang benar akan diberitahukan pada tombol yang berwarna hijau.

3.2.5 Tampilan Halaman Help



Gambar 10. Tampilan Halaman Help

Pada halaman *help* terdapat bantuan singkat mengenai cara penggunaan *flashcard*, *quiz*, dan petunjuk jika *user* lupa *password*.

3.2.6 Tampilan Halaman About Us

Tampilan halaman *about us* merupakan informasi yang berkaitan dengan aplikasi seperti nama aplikasi, kebijakan aplikasi, versi aplikasi, serta menilai aplikasi yang dibangun.



Gambar 11. Tampilan Halaman About Us

3.3 Pengujian Aplikasi

Pengujian yaitu agar mengetahui hasil dari aplikasi yang dirancang berjalan dengan baik atau tidak.

Tabel 1. Hasil Pengujian Aplikasi Secara Keseluruhan

No	Pertanyaan	Nilai				Rata-Rata
		1	2	3	4	
1	Aplikasi dapat diinstall dengan mudah	0	1	24	47	3,6
2	Aplikasi berjalan dengan baik pada hp/tablet android Anda	0	2	27	43	3,6
3	Aplikasi dapat diakses dengan mudah	0	0	27	45	3,6
4	Aplikasi memudahkan Anda mencari idiom bahasa Inggris	0	4	40	28	3,3
5	Aplikasi memudahkan Anda mempelajari idiom bahasa Inggris	0	0	42	30	3,4
6	Aplikasi memudahkan Anda menghafal idiom bahasa Inggris	0	4	46	22	3,3
7	Aplikasi memenuhi kebutuhan Anda dalam mempelajari idiom bahasa Inggris	0	6	42	24	3,3
8	Aplikasi ini membuat Anda tertarik belajar idiom bahasa Inggris	0	7	42	23	3,2
Total Nilai Rata-Rata					3,4	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh total nilai rata-rata sebesar 3,4. Angka tersebut menunjukkan kemudahan dan kelancaran dalam penggunaan aplikasi adalah baik. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama, yaitu mudah atau tidaknya aplikasi dipasang adalah 3,6 yang artinya mudah dipasang. Nilai rata-rata untuk pertanyaan kedua, yaitu baik atau tidaknya aplikasi pada saat dijalankan adalah 3,6 yang artinya berjalan dengan baik. Nilai rata-rata untuk pertanyaan ketiga, yaitu mudah atau tidaknya aplikasi untuk diakses adalah 3,6 yang artinya mudah diakses. Nilai rata-rata untuk pertanyaan keempat, yaitu mudah atau tidaknya aplikasi untuk pencarian idiom bahasa Inggris adalah 3,3 yang artinya mudah untuk pencarian. Nilai rata-rata untuk pertanyaan kelima, yaitu mudah atau tidaknya aplikasi digunakan untuk mempelajari idiom bahasa Inggris adalah 3,4 yang artinya mudah digunakan. Nilai rata-rata untuk pertanyaan keenam, yaitu mudah atau tidaknya aplikasi digunakan untuk menghafal idiom bahasa Inggris adalah 3,3 yang artinya mudah digunakan. Nilai rata-rata untuk pertanyaan ketujuh, yaitu memenuhi kebutuhan user atau tidaknya aplikasi digunakan untuk mempelajari idiom bahasa Inggris adalah 3,3 yang artinya memenuhi kebutuhan. Nilai rata-rata untuk pertanyaan kedelapan, yaitu tertarik atau tidaknya user untuk mempelajari idiom bahasa Inggris adalah 3,2 yang artinya user tertarik.

Tabel 2. Hasil Pengujian Fitur Flashcard

No	Pertanyaan	Nilai				Rata-Rata
		1	2	3	4	
1	Flashcard berjalan dengan baik saat diakses	2	0	37	33	3,4
2	Menggunakan flashcard sebagai media pembelajaran idiom bahasa Inggris menarik bagi Anda	2	8	38	24	3,2
3	Menggunakan flashcard memudahkan Anda mempelajari idiom bahasa Inggris	2	6	36	28	3,3
4	Menggunakan flashcard memudahkan Anda mengingat idiom bahasa Inggris	2	6	36	28	3,3
Total Nilai Rata-Rata					3,3	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh total nilai rata-rata 3,3 yang menunjukkan flashcard yang disajikan adalah baik. Nilai rata-rata pada pertanyaan pertama sebesar 3,4 yang artinya fitur flashcard berjalan dengan baik. Nilai rata-rata pertanyaan kedua sebesar 3,2 yang berarti flashcard yang disajikan menarik bagi user untuk belajar idiom bahasa Inggris. Nilai rata-rata pertanyaan ketiga sebesar 3,3 yang berarti flashcard yang disajikan memudahkan user dalam mempelajari idiom bahasa Inggris. Nilai rata-rata pertanyaan keempat sebesar 3,3 yang berarti flashcard yang disajikan memudahkan user dalam mengingat idiom bahasa Inggris.

Tabel 3. Hasil Pengujian Fitur Quiz

No	Pertanyaan	Nilai				Rata-Rata
		1	2	3	4	
1	Quiz berjalan dengan baik pada saat diakses	2	1	39	30	3,3
2	Quiz memudahkan Anda mengingat idiom bahasa Inggris	1	4	42	25	3,3
3	Quiz memudahkan Anda mengingat arti idiom bahasa Inggris	1	5	44	22	3,2
4	Quiz membuat Anda tertarik belajar idiom bahasa Inggris	2	3	42	25	3,3
Total Nilai Rata-Rata					3,3	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh total nilai rata-rata 3,3 yang menunjukkan quiz yang disajikan adalah baik. Nilai rata-rata pada pertanyaan pertama sebesar 3,3 yang artinya fitur quiz berjalan dengan baik. Nilai rata-rata pertanyaan kedua sebesar 3,3 yang berarti quiz yang disajikan memudahkan user dalam mengingat idiom. Nilai rata-rata pertanyaan ketiga sebesar 3,2 yang berarti quiz yang disajikan memudahkan user dalam mengingat

arti idiom. Nilai rata-rata pertanyaan keempat sebesar 3,3 yang berarti quiz yang disajikan membuat user tertarik untuk belajar idiom bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun berhasil membuat pelajar tertarik dan memudahkan mempelajari idiom bahasa Inggris. Namun, aplikasi masih memiliki kekurangan yaitu fitur yang disajikan perlu dikembangkan lebih lanjut agar aplikasi semakin baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan aplikasi idiom bahasa Inggris dan pembahasan-pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat dipasang dengan mudah dan berjalan dengan baik pada *smartphone android*.
- b. Fitur di aplikasi tidak dapat dijalankan dengan baik jika tidak ada jaringan internet.
- c. Aplikasi mudah digunakan dan menarik bagi pelajar, sehingga aplikasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran idiom bahasa Inggris dan menjadi media edukatif yang dapat mengenalkan dan menambah pengetahuan tentang pelajaran bahasa Inggris di sekolah.

5. SARAN

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah ditarik dari pembahasan, penulis menyadari bahwa aplikasi yang telah dibangun belum sempurna, maka saran-saran yang dapat membantu agar pengembangan aplikasi lebih baik lagi pada penelitian yang akan datang adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan fitur yang ada agar bisa digunakan secara *offline* tanpa harus bergantung pada jaringan internet. Aplikasi juga dapat dikembangkan dengan menambah fitur lainnya seperti *voice recognition*, penerjemah, mendengarkan lagu, membaca cerita atau menonton video.
- b. Menyediakan gambar pada fitur *flashcard*, karena pada umumnya *flashcard* memiliki gambar untuk memperjelas kata-kata yang tertulis. Penyediaan gambar juga membantu visualisasi kosakata idiom bagi pelajar melalui gambar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademika Universitas Widya Dharma Pontianak yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk. Bapak, Ibu, Saudara dan rekan-rekan yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan moril, serta kepada para guru dan pelajar SMA Negeri 7 Pontianak yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dan pengujian aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arhami, Muhammad dan Muhammad Nasir, (2020) *Data Mining Algoritma dan Implementasi*, CV Andi Offset, Yogyakarta.
- [2] Wijoyo, Hadion, Aris Ariyanto, Agus Sudarsono, dan Kiki Dwi Wijayanti, (2021), *Sistem Informasi Manajemen*, ICM Publisher, Selayo.
- [3] Sukamto, R. A, dan M. Shalahuddin, (2019), *Rekayasa Perangkat Lunak*, Informatika, Bandung.
- [4] Purnomo, Rosyana Fitria, Onno W. Purbo, dan R. Z. Abd. Aziz, (2020), *Firestore - Membangun Aplikasi Berbasis Android*, Andi, Yogyakarta.
- [5] Nopriandi, Helpi, (2018), Perancangan Sistem Informasi Registrasi Mahasiswa, *Jurnal Teknologi dan Open Source*, vol 1, no 1, hal 73-79.
- [5] Aisa, Sitti dan Asmah Akhriana, (2019), Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android, *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, vol 6, no 2, hal 100-110.
- [5] Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona, (2018), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Samudra Biru, Yogyakarta.
- [6] Rusydiyah, Evy Fatimatur, (2020), *Media Pembelajaran Problem Based Learning*, UIN Sunan Ampel Press, Surabaya.
- [7] Booth, Thomas, (2019), *English for Everyone: English Idioms*, Dorling Kindersley Limited, London.
- [8] Kurniawan, (2019), Cara Berbicara dengan Bahasa Inggris dengan Aksen Amerika, <https://www.superprof.co.id/blog/dialek-bahasa-inggris-amerika/>, diakses tgl 13 Februari 2023.
- [9] Aliyari, Mega dan Martadi, (2021), Perancangan Flash Card Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Prasekolah, *Jurnal Barik*, vol 2, no 2, hal 82-95.
- [10] Nuraisyah, Siti, Sumardi, Rosarina Giyartini, dan Muhammad Rijal Wahid Muharram, (2021), Rancangan Prototype Flashcard Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Rumah Adat Jawa Barat di Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Primary Education*, vol 5, no 1, hal 113-124.

- [11] Firly, Nadia, (2019), *Android Application Development for Rookies with Database*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [12] Ali, Edwar, (2019), *Rekayasa Perangkat Lunak*, CV MFA, Yogyakarta.