



SNAP TO READ

## STORIES OF MUHAMMAD IN BILINGUAL APPLICATION (SMILAPP): PENGEMBANGAN CERITA ISLAM BILINGUAL BAGI ANAK-ANAK BERBASIS APLIKASI

Yuсти Arini, Umi Pujiyanti, Ikke Dewi Pratama

IAIN Surakarta

arinivirgo29@gmail.com, uphaupho@gmail.com, ikkedewi89@gmail.com

First received: January 27, 2019

Final proof received: June 20, 2019

### **Abstrak:**

*Penelitian ini dilakukan dengan membuat software media pembelajaran bahasa Inggris dan PAI yang diberi nama SMILapp. SMILapp berisi beberapa kisah Rasulullah Muhammad SAW dalam dua bahasa, yaitu Indonesia dan Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tingkat keberterimaan SMILapp oleh pengguna dan (2) mendeskripsikan kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh SMILapp menurut pengguna. Penelitian ini adalah penelitian research and development yang dilaksanakan di SD N Kartasura 2 Sukoharjo pada bulan April – Agustus 2018. Langkah penelitian yang dilaksanakan antara lain: penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting), perencanaan (planning), pengembangan produk awal (develop preliminary form of product), uji coba produk awal / uji coba terbatas (preliminary field testing), penyempurnaan produk awal (main product revision). Pada tahap pengembangan produk awal dan uji coba awal dilakukan tes uji terhadap software melalui alpha testing dan beta testing.*

**Kata kunci:** aplikasi, bilingual, media pembelajaran

Dalam rangka pengembangan aplikasi berbahasa Inggris guna mendukung proses pembelajaran baik formal maupun informal, khususnya

bagi anak-anak, peneliti membuat aplikasi bernama *Stories of Muhammad in biLingual Application (SMILapp)*. SMILapp adalah sebuah aplikasi berisi kompilasi cerita Nabi Muhammad SAW dalam dua bahasa, yaitu Indonesia dan Inggris. Aplikasi SMILapp ditampilkan di platform Play Store. Pengunggahan aplikasi di Play Store dilakukan dengan alasan agar produk yang dihasilkan lebih mudah diakses. Aspek keteraksesan yang dimaksud adalah kemudahan user untuk mengunduh aplikasi yang ada.

Mengingat posisi dan peran PTKIN sebagai pusat ilmu pengetahuan berlandaskan keislaman, SMILapp mengangkat cerita bertema keislaman dengan fokus kisah Nabi Muhammad SAW. Tema tentang Nabi Muhammad SAW dipilih atas pertimbangan prariset melalui wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Pada ujian SKL Ibadah di FITK IAIN Surakarta misalnya, masih banyak mahasiswa yang kesulitan mempraktikkan ibadah dasar, seperti sholat gerhana, sholat jenazah, dan lain-lain. Selain itu, karena tujuannya sebagai media edutainment Islami, kisah-kisah Nabi Muhammad SAW yang ditampilkan di aplikasi SMILapp dikemas dengan target pengguna anak-anak usia 10-12 tahun, para orangtua, guru Bahasa Inggris, dan guru Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, aplikasi ini akan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris sekaligus PAI di rumah maupun di sekolah.

Sejauh ini, ada beberapa produk aplikasi pembelajaran agama Islam berbentuk dongeng di Play Store, misalnya *Islamic Stories Audio for Kids* yang menyajikan 19 cerita Islami dalam bentuk audio berbahasa Inggris. Contoh lain adalah *Abu Nawas Kocak dan Bijak* berisi 75 kisah Abu Nawas dalam bentuk cerita naratif tertulis. Sebagai pembeda, aplikasi SMILapp memuat fitur gambar, narasi tertulis dalam bahasa Indonesia, dan audio dalam bahasa Inggris. Di sisi lain, visual literacy juga dipertimbangkan mengingat bahwa adanya media visual dapat mempermudah seseorang mengkonstruksi dan menyerap informasi yang disampaikan (Bamford, 2003). Untuk itu, aspek visual berupa gambar ditambahkan guna memberikan kesan menarik bagi pembaca.

Salah satu aplikasi pembelajaran agama Islam dalam bahasa Indonesia dan Inggris yang tersedia di Play Store adalah Hafidz dan Hafidzah yang menyediakan cerita Islami dwibahasa. Namun, aplikasi ini hanya bisa digunakan dengan produk boneka Hafidz Hafidzah Talking Doll yang dihubungkan dengan bluetooth. SMILapp memberikan elemen dwibahasa yang dapat dijalankan secara offline sehingga pada saat memainkan audio, user tidak memerlukan perangkat tambahan maupun koneksi internet.

### **Penelitian Terdahulu**

Terdapat sejumlah hasil penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian ini. Yang pertama adalah penelitian oleh Smeda, Dakich, & Sharda (2014) berjudul “The effectiveness of digital storytelling in the classroom: a comprehensive study”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital storytelling merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan situasi pembelajaran yang konstruktif serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan output yang lebih baik. Smeda, Dakich, & Sharda (2014) menggunakan software Moviemaker untuk menyusun digital story. Sementara itu, penelitian ini menggunakan sistem berbasis aplikasi yang dapat digunakan di smartphone sebagai media pembelajaran kisah Nabi Muhammad SAW, dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Selanjutnya, penelitian oleh Pontinen, Dillon, & Vaisanen (2017) berjudul “Student teachers’ discourse about digital technologies and transitions between formal and informal learning context” juga menunjukkan hasil yang serupa. Disimpulkan bahwa penggunaan teknologi digital pada proses pembelajaran baik formal maupun informal dapat semakin mendekatkan interaksi serta kedekatan siswa dan guru. Dekat interaksi yang intensif ini tercipta atmosfir pembelajaran yang dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa, serta meminimalisir kejenuhan sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian Pontinen, Dillon, & Vaisanen (2017) berfokus pada manner of speaking mahasiswa ilmu pendidikan sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada penggunaan

cerita dwibahasa digital bagi anak-anak.

Sementara itu, Falloon (2017) berdasarkan penelitiannya yang berjudul “Mobile devices as scaffolds to science learning in the primary classroom” menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi pada mobile phone dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Seiring dengan meningkatnya antusiasme siswa, pada akhirnya hasil belajar siswa juga akan meningkat. Fallon (2017) melakukan penelitian mengenai penggunaan aplikasi mobile phone ini pada pelajaran ilmu pengetahuan alam, terutama mengenai konsep energi. Di sisi lain, penelitian ini tidak hanya sekedar menggunakan aplikasi yang sudah ada, tetapi juga melibatkan proses pembuatan aplikasi hingga diujikan kepada pengguna, yaitu anak-anak. Selain itu, penelitian ini lebih menekankan pada aspek pembelajaran bahasa Inggris dan agama Islam.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah instrumen yang dibuat sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan akademis peserta didik yang sesuai dengan kurikulum (Somnuek, 2014). Jika dalam metode pembelajaran tradisional, guru ditempatkan sebagai pusat pembelajaran dan media dipakai sebagai alat untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik, era teknologi membuat metode tradisional tidak lagi krusial kemanfaatannya. Teknologi informasi memungkinkan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan langsung dari media pembelajaran berbasis teknologi. Media seperti ini kini banyak dipakai guru dalam aktivitas belajar mengajar di kelas dan dapat digolongkan menjadi media pembelajaran inovatif.

Media pembelajaran inovatif mengacu kepada instrumen pembelajaran yang menarik dan berbeda dari pembelajaran tradisional. Media pembelajaran inovatif banyak disusun dari gambar maupun suara yang membantu guru menyajikan pengalaman konkrit mengenai ilmu pengetahuan yang diajarkan (Somnuek, 2014). Model pembelajaran inovatif semacam ini dikenal dengan

istilah *visual literacy*. Bamford (2003) mengatakan bahwa *visual literacy* melalui penyediaan gambar atau video dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi, mengkonstruksi ilmu pengetahuan, dan mengambil manfaat pendidikan.

Dewasa ini dikenal pula istilah *media digital*. Media ini memungkinkan pengajar dan peserta didik untuk bisa melakukan aktivitas belajar mengajar tanpa terhambat oleh waktu. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar pada waktu yang mereka anggap tepat. Pengajar dan peserta didik dapat memiliki jadwal yang fleksibel. Lebih daripada itu, media digital menawarkan potensi multimedia yang dinamis serta frekuensi interaksi yang tinggi, dalam berbagai level (misalnya, objek, browsing, koneksi, forum, dan sebagainya). Dalam tataran ini, dapat dikatakan bahwa ICT memfasilitasi proses pembelajaran individu, kelompok, dan kolaboratif (Buckingham, 2007). Terkait dengan pengintegrasian teknologi ke dalam ruang kelas, guru bertanggung jawab untuk memfasilitasi inovasi pendidikan ini. Dalam hal penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran di dalam kelas, Fullan (dalam Montrieux, Vanderline, Schellens, dan De Marez, 2015), ada tiga dimensi yang harus diperhatikan agar tercipta inovasi pendidikan:

1. Penggunaan materi yang adaptif,
2. Penggunaan pendekatan-pendekatan pengajaran yang baru, dan
3. Perubahan keyakinan

Mengintegrasikan teknologi inovatif selama pembelajaran di dalam kelas menuntut guru mempelajari keterampilan teknologi dan pedagogik baru. Penggunaan *didaktik tablet* mutlak bagi proses pembelajaran, oleh karena itu guru membutuhkan keterampilan untuk bias mentransformasikan konten pembelajaran. Terkait dengan hal ini, Welliver (dalam Montrieux, Vanderline, Schellens, dan De Marez, 2015), memperkenalkan model transformasi pembelajaran yang menggambarkan tahap-tahap yang merefleksikan level integrasi pengajaran pada guru. Lima tahap tersebut meliputi *familiarization*, *utilization*, *integration*, *reorientation*, dan *(r) evolution*.

*Familiarization* adalah tahap dimana guru menjadi melek teknologi

dan potensi penggunaannya, (r)evolution merujuk pada tahap dimana teknologi menjadi alat pembelajaran yang menyatu dalam proses belajar dan mengajar. Dengan kata lain, teknologi dapat diintegrasikan dari meningkatkan pembelajaran menjadi mentransformasi pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Inggris dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi  
Menurut Brown (2001), ketika mempelajari bahasa Inggris, pembelajar dapat dikategorikan pada level beginning (pemula), intermediate (menengah), atau advanced (ahli). Salah satu yang mengeluarkan standar atau checklist point bagi kompetensi di bidang speaking, listening, reading, dan writing adalah ACTFL (American Council on the Teaching of Foreign Languages). Lembaga ini mengeluarkan apa yang disebut dengan ACTFL Proficiency Guidelines.

Secara singkat, kompetensi yang harus dicapai pada tingkat beginning untuk listening dan speaking skill adalah fungsi-fungsi komunikasi yang otentik dan bermakna. Fungsi-fungsi ini lebih dibatasi oleh grammar, vocabulary, dan length of utterance daripada fungsi komunikatifnya. Pada reading dan writing skill, materi lebih ditekankan pada teks-teks yang sederhana dan otentik. Teks iklan, formulir, dan resep merupakan materi yang harus dipelajari pada reading, sementara writing melibatkan formulir, daftar, catatan, dan surat singkat. Aspek-aspek grammar yang harus dikuasai meliputi simple verb, personal pronoun, definite dan indefinite articles, singular dan plural nouns, serta simple sentence.

Pada level intermediate, kompetensi yang ingin dicapai pada listening-speaking skill adalah menghasilkan ucapan-ucapan yang baru, pembelajar dapat berpartisipasi pada percakapan pendek, bertanya dan menjawab pertanyaan, menemukan alternatif cara menyampaikan makna, dan menyerap informasi dari yang lain. Pada aspek reading dan writing, kompetensi yang harus dicapai semakin kompleks, yaitu dalam hal panjang teks, grammar, dan discourse. Pembelajar harus membaca paragraf, cerita pendek, dan mulai mengaplikasikan skimming dan scanning. Materi writing pun semakin kompleks. Untuk grammar, komponen yang harus dikuasai

adalah progressive verb tenses dan clauses.

Selanjutnya, pada level advanced, kompetensi listening dan speaking skill yang harus dicapai adalah pembelajar dapat fokus pada nuansa sociolinguistik bahasa: register, style, interlocutor status, konteks percakapan, nominasi topik dan tujuan, dan perubahan topik. Pada aspek reading dan writing, keterampilan yang harus dikuasai semakin mendekati kompetensi 'native speaker', semisal critical reading, peran skema dalam menginterpretasi teks tertulis, dan menulis dokumen yang terkait dengan profesi seseorang (laporan lab, data-data hasil penelitian, dan sebagainya). Pada aspek grammar, yang ditekankan adalah bentuk-bentuk fungsional, fenomena sociolinguistik dan pragmatis, serta kompetensi strategis.

### **Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini (Teaching English to Young Learner/TEYL)**

Dalam pembelajaran bahasa Inggris terdapat tiga kelompok peserta didik. Ketiga kelompok tersebut antara lain: anak-anak, remaja, dan dewasa. Selain dari segi usia, perbedaan ketiganya terdapat pada kebutuhan dan kompetensi bahasa yang ditekankan, serta keterampilan kognitif yang diharapkan.

Slattery dan Willis (2003) mengatakan bahwa anak usia dini pada pembelajaran bahasa dibagi menjadi dua kategori, yaitu usia 7-12 tahun (young learner/YL) dan di bawah usia 7 tahun (very young learner/VYL). Anak usia dini di Pada TEYL, guru diharapkan mampu menguasai materi yang diajarkan dan juga mengenal karakteristik pembelajar usia dini dengan baik. Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tujuan akademis yang diharapkan dapat tercapai.

Cameron (2001) menegaskan adanya beberapa pedoman dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini, di antaranya: (1) kecenderungan anak-anak dalam mengkonstruksi makna, (2) kecenderungan anak-anak yang membutuhkan ruang dalam pengembangan kebahasaan, (3) bahasa seringkali mengandung makna yang tidak dipahami anak-anak, (4) perkembangan berbahasa anak dipengaruhi interaksi sosial, dan (5)

pembelajaran bahasa asing bagi anak dipengaruhi pengalaman mereka.

Selanjutnya, realitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar di banyak negara dan hasil-hasil penelitian saat ini menunjukkan adanya peran faktor-faktor sosial, lingkungan, dan individu serta kualitas pengajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar. Faktor sosial dapat meliputi kelas sosial, yang dapat mempengaruhi akses anak untuk mendapatkan kesempatan belajar, serta peran bahasa Inggris pada masyarakat di mana anak tinggal. Faktor lingkungan meliputi latar belakang tempat tinggal pembelajar dan aspek-aspeknya seperti sikap orang tua terhadap bahasa. Faktor individu meliputi sikap siswa terhadap bahasa dan motivasi mereka untuk belajar. Penting pula bagi guru memahami perkembangan sosial dan kognitif anak serta memahami teori pemerolehan bahasa kedua atau asing. Yang juga penting untuk diperhatikan adalah kesempatan yang dimiliki siswa, untuk menggunakan bahasa Inggris di luar kelas (EFL environment), terlibat dengan bahasa dalam aktivitas mendengar, melihat atau menonton, dan/atau memainkan. Dengan demikian, salah satu kesempatan tersebut adalah terlibatnya anak dalam memainkan game online di luar kelas dan mengidentifikasi fitur-fitur yang menarik bagi siswa dengan berbagai usia yang berbeda (Garton, 2014).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konteks sosial ekonomi di mana anak-anak belajar bahasa Inggris sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan pencapaian kemampuan dalam bahasa Inggrisnya. Kondisi sosial ekonomi yang baik akan berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris anak karena orangtua dengan kondisi ekonomi yang baik dapat memberikan fasilitas dan dukungan lebih kepada anak-anaknya.

### **Desain produk SMILapp**

Aplikasi SMILapp didesain sebagai produk bersifat user friendly. Sifat ini menekankan pada kemudahan pengguna dalam menjalankan aplikasi. Terdapat tujuh prinsip yang harus diperhatikan dalam membuat aplikasi yang bersifat user friendly, yaitu: setiap menu harus sesuai dengan fungsinya, menu



harus mampu memberikan deskripsi yang jelas bagi pengguna, setiap menu bisa digunakan dengan baik, setiap menu harus sesuai dengan permintaan pengguna, tidak terdapat error, setiap menu sesuai untuk digunakan secara pribadi dan untuk pembelajaran (Zulch dan Stowasser, 2000).

Aplikasi SMILapp memasukkan beberapa elemen yang didasarkan pada hasil karya writing, speaking, dan translation yang sudah dibimbing dan dibuat sebelumnya. Elemen-elemen yang dimaksud adalah elemen cerita narasi berbentuk tulisan berbahasa Indonesia dan audio berbahasa Inggris. Cerita narasi dipadukan dengan desain gambar berwarna yang berganti sesuai dengan jalan cerita yang dimainkan. Aplikasi ini berfungsi secara offline sehingga tidak membutuhkan koneksi internet pada saat digunakan. SMILapp memuat delapan kisah penting dalam kehidupan Nabi Muhammad SAW, yaitu:

1. *The Beginning of Prophet Muhammad's Life*,
2. *Muhammad The Messenger*,
3. *Isra' Mi'raj*,
4. *Prophet Muhammad PBUH Built a Mosque*,
5. *Prophet Muhammad PBUH Versus Quraisy*,
6. *The Islamic Soldiers were Defeated in the Battle of Uhud*,
7. *Prophet Muhammad PBUH Conquered Mecca*, dan
8. *The End of Prophet Muhammad's Life*.

Pada prinsipnya, aplikasi SMILapp akan menjadi media edutainment bagi penggunanya. Menurut Wallden dan Soronen (2004), edutainment adalah materi edukasi yang disajikan dengan metode hiburan dengan basis teknologi informasi. Definisi ini menunjukkan adanya tiga aspek dasar sebuah karya produk edutainment: keberadaan materi edukasi, metode hiburan, dan media yang berbasis teknologi informasi. Dengan kata lain, sebuah produk edutainment adalah produk hibrida dari beberapa produk lain. Pemahaman ini selaras dengan pendapat Buckingham dan Scalon dalam Okan (2003) yang menyatakan bahwa edutainment adalah produk hibrida yang sangat bergantung pada sajian visual, format naratif atau game, dan

gaya penyampaian yang sedikit formal. Pendapat Buckingham dan Scalon ini memberikan informasi yang lebih detil mengenai produk yang dihibridakan untuk menyatu menjadi produk edutainment dan melengkapi definisi umum yang disajikan oleh Wallden dan Soronen. Dari kedua pendapat di atas, diperoleh sebuah pemahaman bahwa materi edukasi terkait dengan sajian visual, metode hiburan berhubungan dengan penyajian yang sedikit formal, dan media berbasis teknologi informasi berkenaan dengan format naratif atau game. Deskripsi ini menjelaskan bahwa desain SMILapp tepat disebut sebagai aplikasi edutainment.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Mengingat penelitian ini menghasilkan produk berupa software berbasis aplikasi, digunakan dua teknik pengujian perangkat lunak (software testing techniques) yaitu alpha dan beta testing Ghuman (2014). Alpha testing merujuk kepada pengujian yang dilakukan oleh penguji, dalam hal ini peneliti dan developer, terhadap cara penggunaan aplikasi yang dibuat (Jangra, Singh, Singh, dan Vermat: 2011). Hasil pengujian alpha dicatat oleh developer secara simultan sehingga kekurangan dalam aplikasi yang telah dibuat dapat diperbaiki (Sawant, Bari, dan Chawan: 2012). Beta testing adalah pengujian yang lebih luas dengan melibatkan user. User akan memberikan feedback terhadap aplikasi yang dihasilkan yang kemudian digunakan oleh developer untuk meningkatkan performa aplikasi yang diujikan (Sawant, Bari, dan Chawan: 2012). Beta testing juga sering disebut field testing.

Metode dalam penelitian ini meliputi metode deskriptif yang bertujuan untuk mengkaji keberterimaan produk di kalangan pengguna dan metode evaluatif untuk mengkaji kelebihan dan kelemahan produk dalam pengaplikasiannya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Agustus 2018 di SDN Kartasura 2, Sukoharjo.

Rangkaian langkah penelitian R&D yang telah dilakukan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

### **Penelitian dan Pengumpulan Data (Research and Information Collecting)**

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoretis yang memperkuat suatu produk. Pada praktiknya, tahap ini dilakukan dengan memilih dan memilah kisah-kisah Nabi Muhammad SAW yang dijadikan konten aplikasi. Kisah-kisah yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan target pengguna aplikasi.

### **Perencanaan (Planning)**

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka dibuat perencanaan/rancangan produk yang antara lain mencakup : a) tujuan dari penggunaan produk yaitu membuat produk pembelajaran bahasa Inggris dan agama Islam dalam bentuk aplikasi; b) pengguna dari produk tersebut yaitu anak-anak usia 7-12 tahun, orangtua murid, guru PAI dan bahasa Inggris; serta c) deskripsi dari komponen-komponen produk dan penggunaannya yaitu konten cerita serta cara pengoperasian aplikasi SMILapp.

### **Pengembangan Produk Awal (Develop Preliminary Form of Product)**

Pengembangan produk awal merupakan draft kasar dari produk yang akan dibuat. Meskipun demikian, draft produk ini disusun selengkap dan sesempurna mungkin. Draft atau produk awal dikembangkan oleh peneliti bekerja sama atau meminta bantuan para ahli dan atau praktisi yang sesuai dengan bidang keahliannya (uji coba di belakang meja/ desk try out atau desk evaluation). Tahap ini disebut juga dengan tahap validasi ahli. Uji coba atau evaluasi oleh ahli bersifat perkiraan atau judgment, berdasarkan analisis dan pertimbangan logika dari para peneliti dan ahli. Uji coba lapangan mendapatkan kelayakan secara mikro, kasus demi kasus untuk kemudian ditarik kesimpulan secara umum atau digeneralisasi.

Tahap ini dimulai dengan simplifikasi cerita Rasulullah SAW yang kemudian dibagi menjadi 8 judul. Selanjutnya, peneliti bekerja bersama beberapa praktisi, yaitu validator konten cerita, validator bahasa, penerjemah, developer pembuat aplikasi, dan dubber (pengisi suara).

Pada tahap ini dilakukan pula alpha testing yaitu uji coba yang melibatkan peneliti dan developer dalam mengoperasikan aplikasi SMILapp. Hasil alpha testing dicatat dan kemudian diperbaiki sehingga aplikasi siap untuk diujikan pada tahap berikutnya.

### **Uji Coba Produk Awal / Uji Coba Terbatas (Preliminary Field Testing)**

Setelah uji coba diatas meja, maka dilakukan uji coba lapangan di sekolah ataupun di laboratorium. Menurut Borg and Hall (1989), uji coba lapangan produk awal disarankan dilakukan pada 1 sampai 3 sekolah dengan jumlah responden antara 10 sampai 30 orang.

Dalam penelitian ini, uji coba awal dilakukan melalui beta testing dan forum group discussion (FGD di SDN 2 Kartasura. Beta testing dilakukan bersama 50 siswa kelas V dan VI SDN Kartasura 2. Responden dibagi menjadi 13 kelompok. Masing-masing kelompok disediakan satu laptop yang digunakan untuk mengoperasikan aplikasi SMILapp. Masing-masing siswa diberi kesempatan mengoperasikan SMILapp. Responden diminta menjawab beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan performa SMILapp. Selama pelaksanaan beta testing di lapangan, peneliti mengadakan pengamatan secara intensif dan mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh responden yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk awal tersebut.

Sebelum dan setelah beta testing, dilakukan FGD (Forum Group Discussion) yang melibatkan tim peneliti dan guru. FGD dilakukan untuk menjelaskan konten, cara pengoperasian, manfaat dan tujuan pembuatan SMILapp. Feedback dari guru dicatat sebagai bahan penunjang penyempurnaan produk awal.

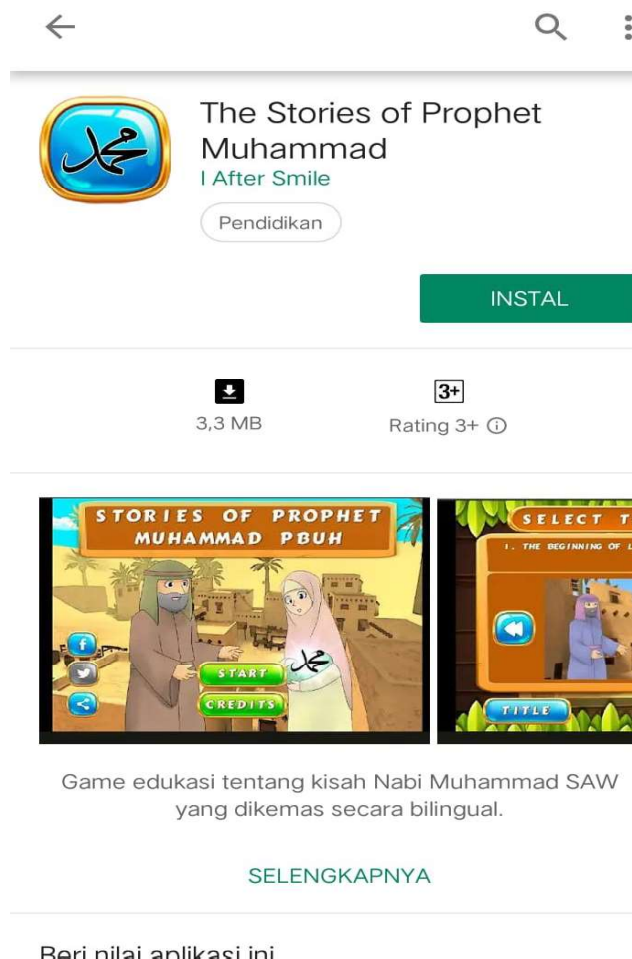
### **Penyempurnaan Produk Awal (Main Product Revision)**

Penyempurnaan produk awal pada penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan pada beta testing dan juga hasil diskusi saat FGD. Peneliti memperoleh informasi mengenai keberterimaan serta kelebihan dan kekurangan SMILapp oleh pengguna yang kemudian dijadikan dasar perbaikan produk awal.

## PEMBAHASAN

Aplikasi SMILapp merupakan aplikasi yang dirancang sebagai aplikasi yang bersifat edutainment, yaitu aplikasi yang bersifat edukatif tapi sekaligus juga menghibur. Aplikasi ini dibuat melalui berbagai tahapan, mulai dari perencanaan sampai uji coba lapangan dan dilanjutkan dengan memunculkannya pada platform playstore di android. Dengan demikian, aplikasi ini dapat diunduh oleh siapapun yang menghendaknya.

Gambar 1: Aplikasi SMILapp di Playstore





Gambar 2: Halaman Menu SMILapp

Pada proses pembuatannya, peneliti berusaha menyesuaikan dengan prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik. Selain itu, karena aplikasi ini juga ditujukan untuk meningkatkan penguasaan vocabulary atau kosa kata bahasa Inggris pengguna, maka peneliti juga menyesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Inggris untuk anak atau pemula. Sebagaimana dikemukakan oleh Bremer, et al. (2002: 27) mengenai prinsip pengajaran bahasa Inggris bagi anak-anak pada tahap permulaan, aplikasi SMILapp menyajikan fitur audiovisual yang merangsang pembelajar berperan aktif dan menyenangkan dalam mempelajari bahasa Inggris sekaligus konten tentang cerita Nabi Muhammad SAW. Fitur-fitur yang dikemas membantu para siswa mempelajari bahasa Inggris sambil menikmati cerita Nabi Muhammad SAW yang disajikan dalam dua bahasa.



Gambar 3: Menu Cerita SMILapp

Aplikasi SMILapp merupakan aplikasi yang mencoba menggabungkan beberapa prinsip yang dikemukakan oleh Bremer, et al. tersebut. Aplikasi SMILapp merupakan aplikasi yang menyenangkan karena ditampilkan melalui media audio visual berupa gambar-gambar berwarna disertai musik dengan konten cerita yang mudah dipahami. Aplikasi tersebut juga dapat dimainkan secara berkelompok atau kolaboratif oleh beberapa pengguna. Melalui pemberian game vocabulary, aplikasi tersebut juga dapat memberikan umpan balik bagi pengguna.



Gambar 4: Fitur Kuis Kosakata pada SMILapp

### **Tingkat keberterimaan SMILapp oleh pengguna**

Pada pelaksanaan uji coba di lapangan, tampak bahwa siswa selaku subjek penelitian sangat antusias dalam memainkan aplikasi ini. Berdasarkan interviu yang dilakukan terhadap siswa, dapat disimpulkan bahwa menurut siswa aplikasi ini sangat menarik dan mudah dioperasikan. Menarik karena menggabungkan unsur gambar, suara, dan tulisan dalam satu aplikasi. Dengan demikian, aplikasi ini mampu menstimulasi respon audio maupun visual siswa sebagai pengguna.

Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran bahasa Inggris untuk pemula sebagaimana dikemukakan oleh Cameron (2001) bahwa bahasa seringkali mengandung makna yang tidak dimengerti oleh anak-anak. Oleh karena itu, dalam memperkenalkan kisah Nabi Muhammad SAW sekaligus meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa, penggunaan gambar, narasi, dan teks pada aplikasi SMILapp diharapkan cukup efektif dalam merangsang siswa mengkonstruksi makna yang dapat dengan mudah terekam oleh memori mereka.

Uji coba SMILapp melalui pembentukan kelompok-kelompok siswa yang dipandu oleh satu mahasiswa di tiap kelompoknya juga mendukung apa yang dikemukakan oleh Cameron (2001) bahwa perkembangan berbahasa anak dipengaruhi interaksi sosial. Penguasaan terhadap bahasa asing dapat berkembang jika anak-anak berinteraksi dengan orang lain. Dibutuhkan suasana pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik dengan interaksi sosial menggunakan bahasa asing sehingga penguasaan bahasa asing dapat dicapai. Meskipun pada uji coba kali ini belum terkondisi lingkungan yang menggunakan bahasa Inggris, akan tetapi memainkan aplikasi secara bergantian satu sama lain dalam kelompoknya akan merangsang anak saling bertanya dan menerangkan apa-apa saja yang belum diketahuinya, terutama saat mengerjakan kuis vocabulary.

Selanjutnya, pembelajaran bahasa asing bagi anak dipengaruhi pengalaman mereka. Terdapat kaitan erat antara apa dan bagaimana materi diajarkan dan apa yang peserta didik pelajari. Para ahli meyakini bahwa



untuk mampu membuat seorang anak menguasai bahasa asing, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diingat serta dipahami anak-anak (Cameron, 2001). Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa siswa selaku pengguna menginginkan jumlah cerita serta soal-soalnya ditambah. Ini mengindikasikan bahwa anak memperoleh pengalaman yang menyenangkan ketika memainkan aplikasi SMILapp. Mereka antusias mengulang-ulang memainkan kembali cerita yang sebelumnya sudah diputar, bahkan menginginkan bisa memainkan aplikasi ini di rumah.

Masih menurut Cameron (2001), anak-anak juga membutuhkan ruang dalam pengembangan kebahasaan. Dari sisi kebahasaan maupun perkembangan kognitif, potensi anak-anak adalah hal paling krusial bagi pembelajaran yang efektif. Routines dan scaffolding dipandang menjadi dua strategi pembelajaran paling efektif dalam TEYL (Teaching English for Young Learner). Proses pengerjaan soal-soal pada kuis vocabulary yang berulang-ulang di tiap akhir cerita membuat anak terbiasa mengerjakan soal bahasa Inggris sehingga meskipun mereka belum mempelajari semua kosa kata yang ditanyakan, pada akhirnya mereka berusaha mengartikannya berdasarkan tema cerita.

Teori media pembelajaran menurut Bamford (2003) menyebutkan tentang visual literacy yaitu tentang gambar atau video yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran inovatif. Penggunaan SMILapp sebagai media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai penggunaan visual literacy. Sesuai dengan pendapat Bamford (2003), responden mengatakan bahwa penggunaan SMILapp dapat membuat materi pelajaran menarik dan mudah dipahami. Responden juga mengatakan bahwa dengan bermain game tentang Nabi Muhammad, manfaat yang didapat lebih besar karena mereka tidak hanya bermain tetapi juga belajar melalui SMILapp.

Pendapat serupa juga diungkapkan guru saat FGD yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan waktu belajar menjadi fleksibel karena bisa dilakukan di rumah ataupun

di tempat lain baik secara individu maupun berkelompok. Hal ini senada dengan pendapat Buckingham (2007) yang menyatakan bahwa ICT dapat memfasilitasi proses pembelajaran individu, kelompok, dan kolaboratif.

### **Kelebihan dan Kekurangan SMILapp**

Interviu terhadap siswa-siswa SDN Kartasura 2 selaku subjek penelitian juga dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi SMILapp. Menurut subjek, aplikasi SMILapp memiliki sejumlah kelebihan. Yang pertama, aplikasi SMILapp menggabungkan gambar, suara, dan tulisan sehingga cukup representatif dalam menampilkan kisah Nabi Muhammad SAW secara audio maupun visual. Yang kedua, aplikasi SMILapp sangat mudah untuk dimainkan. Bahkan anak-anak yang masih awam terhadap IT pun bisa dengan cepat mempelajari teknik memainkan aplikasi SMILapp. Yang ketiga, kisah Nabi Muhammad SAW disampaikan secara jelas dan sederhana sehingga mudah untuk memahaminya. Yang keempat, ada 8 pilihan cerita yang bisa dipilih apabila menghendaki memainkan aplikasi tidak secara berurutan, atau hanya ingin memilih cerita yang disenangi saja. Yang kelima, keseluruhan cerita dilengkapi dengan game vocabulary yang dapat mengasah kemampuan pengguna dalam penguasaan vocabulary atau kosa kata bahasa Inggris.

Penjelasan di atas didukung oleh jawaban subjek, seperti “Mudah mengoperasikan gamenya,” atau “Bisa, buka aplikasinya, kemudian memilih cerita, lalu tinggal klik Go.” Yang lain menjawab “Bisa, tinggal dibaca terus diklik,”. Jawaban subjek mengenai apakah game mudah dipahami adalah “Paham, gambarnya jelas dan kalimatnya mudah dipahami,” atau “Paham, karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami.” Tentang manfaat aplikasi untuk mengasah kemampuan dalam bahasa Inggris muncul pada jawaban “Bisa. Suka bahasa Inggris dan ada pelajaran bahasa Inggris di sekolahan. Bahasa Inggris asyik dan mudah walaupun kadang sulit kalau mengartikan,” atau “Bisa, mendapat 7 dari 10 bintang, soalnya diulang-ulang terus sehingga bisa hafal beberapa kata.”

Sementara itu, menurut siswa selaku subjek penelitian, terdapat pula

sejumlah kekurangan atau kelemahan aplikasi SMILapp. Yang pertama adalah gambar visual yang kurang variatif, karena sebagian besar hanya menampilkan gambar masjid, rumah, dan pohon. Yang kedua, suara musik terlalu keras dibandingkan dengan suara narasi cerita dalam bahasa Inggrisnya. Yang ketiga, menurut sejumlah subjek, ada beberapa soal yang sulit pada kuis atau tes vocabularynya karena mereka belum mendapatkan materi bahasa Inggris tentang vocabulary tersebut.

Kelemahan aplikasi ini muncul dari jawaban-jawaban subjek, antara lain “Gambarnya sedikit membosankan karena cuma masjid, pohon, rumah.” Terkait dengan apakah subjek mendengarkan narasi dalam bahasa Inggris atau hanya membaca teks bahasa Indonesianya, sebagian besar subjek menjawab bahwa mereka hanya membaca teks bahasa Indonesianya. Subjek antara lain menjawab “Membaca saja, karena enak membaca daripada mendengarkan suara yang cepat dalam bahasa Inggris,” atau “Membaca saja, karena musiknya terlalu keras sehingga suara, audio dalam bahasa Inggrisnya, tidak terdengar.” Soal pada kuis menurut beberapa subjek juga cukup sulit “Bisa menjawab, tetapi beberapa tidak bisa karena terdapat kosa kata yang belum dipelajari atau diketahui sebelumnya,” atau “Bisa, tetapi ada beberapa pertanyaan kuis yang salah menjawab karena tidak tahu kata-katanya, belum dipelajari.”

Meskipun demikian, karena uji coba lapangan dalam penelitian ini dilakukan di SDN Kartasura 2, ada beberapa hal yang membuat feedback menjadi kurang maksimal atau mungkin berbeda jika uji coba dilakukan di sekolah lain. Yang pertama adalah belum diajarkannya mata pelajaran bahasa Inggris secara formal di sekolah ini. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menerjemahkan narasi berbahasa Inggrisnya dan dalam menjawab soal-soal kuis. Pengetahuan awal yang masih sangat minim membuat siswa banyak menebak-nebak makna dari kalimat bahasa Inggris dalam aplikasi. Kondisi ini membuat siswa sulit mengaitkan makna kata atau kalimat awal dengan pengetahuan awal yang mereka miliki. Disisi lain, kondisi yang kurang mendukung ini justru juga menantang sebagian

siswa untuk mampu mengatasi kesulitan yang mereka hadapi ketika harus memahami narasi bahasa Inggris dalam aplikasi. Diharapkan, kendala ini tidak menghalangi siswa untuk tetap antusias dalam memanfaatkan aplikasi ini sebagai sarana edutainment yang bisa menghibur sekaligus memperkaya ilmu pengetahuan mereka.

Selanjutnya, dikaitkan dengan konteks sosial budaya, kondisi lingkungan sekolah ini berada adalah di perkampungan dengan mayoritas penduduk adalah suku Jawa. Hampir semua siswa menggunakan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sehari-hari, di rumah, bahkan di lingkungan sekolah. Latar belakang sosial ekonomi orangtua siswa mayoritas pada level menengah ke bawah. Dengan kondisi yang seperti ini, agak sulit bagi siswa mendapat dukungan dari lingkungan keluarga dan masyarakat di tempat tinggalnya untuk meningkatkan kemampuannya dalam bahasa Inggris. Bahkan secara kultural, ada kecenderungan di masyarakat enggan atau tidak mau menggunakan bahasa lain selain bahasa ibunya, apalagi jika harus menggunakan bahasa Inggris yang notabene adalah bahasa asing bagi masyarakat Indonesia. Hal ini menyebabkan tim peneliti sulit mendapatkan feedback sesuai dengan yang diharapkan. Mungkin feedback akan berbeda apabila aplikasi diujikan di sekolah-sekolah yang berbasis bahasa dan memang menerapkan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, sebagai salah satu bahasa yang digunakan di kelas sebagai bahasa pengantar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian lanjutan ke depan, peneliti merencanakan untuk melakukan eksperimen menggunakan aplikasi SMILapp di sekolah-sekolah berbasis bahasa.

Kondisi di atas sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Garton (2014) bahwa faktor-faktor sosial, lingkungan, dan individu sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak. Faktor sosial meliputi kelas sosial dan tingkat ekonomi orang tua. Faktor lingkungan meliputi latar belakang tempat tinggal dan sikap orang tua terhadap bahasa, sedangkan faktor individu meliputi sikap dan motivasi siswa terhadap bahasa Inggris.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa menurut subjek penelitian, aplikasi SMILapp merupakan aplikasi yang menarik, mudah dimainkan, mudah dipahami, dan memberikan banyak manfaat baik dalam bidang PAI maupun bahasa Inggris. Menurut subjek, kelebihan dari aplikasi ini adalah memadukan gambar, teks bahasa Indonesia, dan suara/ narasi bahasa Inggris tentang kisah Nabi Muhammad SAW dari lahir hingga wafat. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan kuis vocabulary dalam bahasa Inggris yang dapat meningkatkan penguasaan vocabulary pengguna.

Sementara itu, kelemahan dari aplikasi ini menurut subjek penelitian adalah gambar yang cenderung monoton karena tidak bergerak, suara musik yang terdengar lebih keras sehingga narasi dalam bahasa Inggris kurang dapat terdengar jelas, dan beberapa soal dalam kuis vocabulary dirasa agak sulit oleh subjek. Subjek juga memberikan masukan agar gambar bisa dibuat bergerak seperti video, ceritanya makin diperbanyak, soal-soal kuis ditambah, dan ada pelevelan dalam kuis/gamenya. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa subjek sangat antusias dalam memainkan aplikasi ini dan bisa menjawab sebagian besar soal dengan sangat ekspresif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, K.A. dan Novi Mayasari. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro. *Jurnal Magistra* Nomor 94, Tahun XXVII, Desember 2015.
- Sawant, A.A., Pranit H. Bari, dan P.M. Chawan Sawant. 2012. Software Testing Techniques and Strategies. *International Journal on Engineering Research and Application*. Volume 2, Nomor 3, 2012, hal. 980-986.
- Bamford. (2003). The visual literacy white paper. Adobe Systems Pty Ltd., Australia. Web [www.adobe.co.uk/education/pdf/adobe\\_visual\\_literacy\\_paper.pdf](http://www.adobe.co.uk/education/pdf/adobe_visual_literacy_paper.pdf)., diakses pada August 2016.
- Borg and Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Brown, Douglas H. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman Inc.
- Cameron, Lynne. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. London: Sage Publications.
- David Buckingham. (2007). *Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture*. Cambridge: Polity
- Falloon, Gary. (2017). Mobile Devices as Scaffolds to Science Learning in the Primary Classroom. *Journal of Science and Education and Technology*. Volume 17, Nomor 2, hal. 231-274.
- Garton, Fiona Copland Sue. (2014). Key themes and future directions in teaching English to young learners: introduction to the Special Issue. *ELT Journal*, Volume 68, Issue 3, July 2014, hal. 223 – 230.
- Ghuman, Sukhdev Singh. (2014). Software Testing Techniques. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*. Volume 3, Nomer 10, Oktober 2014, hal. 988 – 993.
- Montrieux, Hannelore, Ruben Vanderline, Tammy Schellens, Lieven De

- Marez. (2015). Teaching and Learning with Mobile Technology: A Qualitative Explorative Study about the Introduction of Tablet Devices in Secondary Education. *Journal of PLoS ONE*. Volume 10, Nomor 12.
- Nurhidayat, Eka. (2014). The effectiveness of peer assisted writing to teach writing viewed from students' creativity. Prosiding: Konferensi Internasional English Language Teaching, Literatures, and Translation, UNNES Semarang.
- Pontinen, Susanna, Patrick Dillon, dan Pertti Vaisanen. (2017). Student teachers' discourse about digital technologies and transitions between formal and informal learning context. *Educ Inf Technol*. Volume 22, hal. 317 – 335.
- Qomar, Aulia H. (2016). Enhancing students' speaking performance by using youtube video. Prosiding: Konferensi Internasional English Language Teaching, Literatures, and Translation, UNNES Semarang.
- Slatterly, M & J. Willis. 2003. *English for primary teachers*. Oxford: Oxford University Press.
- Smeda,, Eva Dakich, & Nalin Sharda. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*. Volume 23, hal. 1 – 6.
- Somnuek, Pariwat. (2014). The Development of Teaching and Learning Innovation by Using Instructional Media for Enhancement of Learning Achievement towards Tourism Product Knowledge in Tourism Marketing Class. *SHS Web of Conferences*. [https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2014/09/shsconf\\_4ictr2014\\_01040.pdf](https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2014/09/shsconf_4ictr2014_01040.pdf) diakses pada Mei 2017.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliasri, Issy. (2016). Students' common errors in translation. Prosiding: Konferensi Internasional English Language Teaching, Literatures, and Translation, UNNES Semarang.
- Zulch, Gert dan Sascha Stowasser. (2000). Usability Evaluation of User Interface with the Computer-aided Evaluation Tool PROKUS. *MMI-Interaktiv*, Nr. 3, Juni/00, ISSN 14397854
- Jangra, A, Gurbaj Singh, Jasbir Singh dan Rajesh Verma. (2011). Exploring

**Arini, Pujiyanti, Pratama, *Stories of Mubammad In Bilingual Application...92.***

Testing Strategies. International Journal of Information Technology and Knowledge Management, Volume 4, Nomer 1, January-Juni 2011.