

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE INTERAKTIF NARRATIVE TEXT & STORYTELLING BAHASA INGGRIS

Akhmad Alimudin¹⁾, Aliv Faizal M²⁾

^{1, 2)}Multimedia Broadcasting
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
alioke@pens.ac.id¹⁾, aliv@pens.ac.id²⁾

ABSTRAK

Pengajaran bahasa Inggris telah menjadi bagian dari kurikulum pendidikan di Indonesia. Listening merupakan salah satu dari keterampilan dalam berbahasa yang perlu mendapatkan perhatian khusus agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan listening skillnya. Narrative merupakan salah satu genre based text yang menjadi bagian dari materi ajar bahasa Inggris SMA. Kemampuan siswa dalam memahami text narrative melalui kemampuan listening perlu mendapatkan perhatian. Sehingga, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan listening bahasa Inggris khususnya pada materi narrative text. Berkaitan dengan maraknya penggunaan smartphone oleh para pelajar SMA, maka sebuah aplikasi mobil yang dapat digunakan oleh siswa untuk menunjang peningkatan kemampuan listening perlu dibuat. Maka peneliti mengembangkan sebuah aplikasi android yang menyajikan materi listening narrative text dengan focus cerita rakyat Indonesia sehingga nantinya dapat diakses dengan mudah oleh para siswa pengguna smartphone agar dapat menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan listening.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Listening, Narrative, Android

ABSTRACT

Teaching the English language has become part of the curriculum in Indonesia. Listening is one of the skills in a language that needs special attention so that learners can improve listening skill. Narrative is a genre-based text that is part of a high school English teaching materials. The ability of the students in understanding the narrative text through listening skills need attention. Thus, we need a media that can assist participants in improving students' listening skills, especially English language support on a matter of narrative text. In connection with the widespread use of smartphones by high school students, then a mobile application that can be used by students in support of improving listening skills need to be made. So the researchers developed an android application which presents a narrative text with a focus listening folklore in Indonesia so that later can be accessed easily by the students so that smartphone users can use it to improve listening skills.

Keywords: English, Teaching Media, Listening, Narrative, Android

I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi pada saat ini menuntut generasi muda untuk selalu mengembangkan potensi diri. Satu hal yang perlu dikuasai untuk meningkatkan daya saing di pasar global adalah penguasaan Bahasa Inggris. [1] Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional berperan sangat penting dalam dunia industri, perdagangan, pendidikan. Hampir semua sektor menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar.

Melihat perannya yang dominan tersebut, sudah selayaknya penguasaan keterampilan bahasa Inggris menjadi bagian penting bagi siswa-siswi SMA di Indonesia. Salah satunya adalah penguasaan pada materi narrative text atau cerita, dengan menguasai materi narrative text siswa mampu membaca teks dengan pronouncation yang baik dan benar, siswa memahami struktur penuisan teks narrative, siswa akan lebih mudah menjawab soal listening. [2]

Namun banyak kendala yang dihadapi dalam mengajarkan Bahasa Inggris khususnya pada materi narrative text, metode pembelajaran dari guru yang masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran, hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif. Dari hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris SMK terdapat beberapa macam kendala dalam proses belajar mengajar, seperti kurangnya media pembelajaran dan kurangnya inovasi yang berbasis teknologi untuk media pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran tidak seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Hal ini tentu saja akan menimbulkan kebosanan pada siswa dan juga mengurangi tingkat pemahaman siswa pada materi.

Dengan memanfaatkan sebuah aplikasi android dapat menunjang siswa dalam memahami materi narrative text. Dengan menggunakan aplikasi belajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas namun bisa dilakukan di manapun siswa berada. Pada saat ini

sebuah gadget atau smartphone bukan lagi menjadi barang mewah bagi siswa-siswi SMA melainkan sebuah kebutuhan pokok, hampir seluruh siswa-siswi SMA memiliki smartphone canggih untuk kebutuhan sehari-hari.

Dari Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz bahwa aplikasi berbasis android sangat bermanfaat untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan aplikasi Android untuk Siswa SMK Kelas X Semester I terhadap peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan Media

Pembelajaran Berbasis Android ini. Dari segi Partisipasi Siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75 %. Dari segi Hasil Belajar Siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, sangat membantu proses belajar mengajar siswa. [3].

Dari hasil penelitian sebelumnya maka akan di buat aplikasi serupa untuk media pembelajaran narative text dan storytelling yang berbasis android, cerita narative text mengambil cerita rakyat indonesia. siswa dapat memanfaatkan aplikasi bahasa inggris narative text & storrtelling tersebut untuk media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif .Yang menggabungkan berbagai unsur media seperti suara, teks dan gambar yang dikemas dalam suatu aplikasi yang bersifat interaktif, kreatif dan menyenangkan sehingga proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan dapat menarik minat belajar siswa dan mempermudah siswa untuk memahami pelajaran bahasa inggris khususnya pada materi narative text pada skill mendengarkan listening.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Listening Comprehension

Listening Comprehension adalah kemampuan seorang anak untuk memahami arti dari kata-kata yang dia dengar dan berhubungan dengan mereka dalam beberapa cara. Ketika anak-anak mendengar cerita misalnya, Listening Comprehension yang baik memungkinkan mereka untuk memahaminya, mengingatnya, mendiskusikannya, dan bahkan menceritakan kembali dengan kata-kata mereka sendiri. Ini merupakan keterampilan penting untuk mengembangkan bahkan pada usia dini, karena pendengar yang baik tumbuh menjadi komunikator yang baik. [4]

Ada beberapa komponen kunci unuk Listening Comprehension yang harus dimiliki oleh siswa. Di antaranya adalah kemampuan sebagai berikut:

- a. Urutan kata; struktur kalimat
- b. *Grammar* atau aturan bahasa
- c. Morfologi atau unit makna dalam kata-kata
- d. Pragmatik atau bahasa sosial - penggunaan bahasa dalam konteks sosial
- e. Semantik atau pengetahuan kosakata atau makna berdasarkan bahasa
- f. Fonologi atau penggunaan suara untuk mengkodekan makna bahasa

Ada juga beberapa keterampilan dasar yang diperlukan agar siswa untuk menjadi pendengar yang efektif. Ini termasuk perhatian pendengaran, memori, dan persepsi serta pemahaman yang sebenarnya.

Tanpa keterampilan ini siswa akan berjuang untuk memahami dan mengingat apa yang dia atau dia mendengar. Siswa yang kurang mendengarkan pemahaman akan berjuang untuk mengikuti instruksi lisan yang sangat penting untuk bisa memahami Listening Comprehension. [5]

B. Genre Based Text

Text-based juga dikenal sebagai genre-based approach merupakan suatu kompetensi dalam berkomunikasi yang menguasai berbagai jenis teks. Teks tersebut menggunakan tema, struktur bahasa dan konteks tertentu. Dalam satu hari seorang pembicara dapat menggunakan bahasa lisan dalam tema dan konteks yang berbeda, misalnya:

1. Percakapan dengan orangtua.
2. Percakapan dengan dokter mengenai kesehatan.
3. Percakapan dengan orang yang tidak dikenal di jalan.
4. Percakapan melalui telepon untuk bertemu dengan teman.

Setiap penggunaan bahasa dalam konteks di atas merupakan satu teks mulai dari awal, tengah dan akhir percakapan yang terdiri dari suatu susunan tertentu yang dilengkapi dengan tata bahasa dan kosa kata. Kemampuan untuk berkomunikasi adalah memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai jenis teks yang berbeda baik lisan maupun tulisan dalam konteks tertentu.

Seperti namanya Text-based instruction, yaitu berdasarkan jenis-jenis teks yang dapat diidentifikasi melalui analisis kebutuhan dan melalui analisis bahasa yang digunakan dalam latar yang berbeda-beda. Bagaimanapun juga, dalam silabus biasanya memiliki komponen lain selain teks yaitu tata bahasa, kosa kata, topik dan fungsi. Memang ada yang mengintegrasikan keempat kemampuan (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) dengan tata bahasa melalui penguasaan teks dari pada mengajarkannya secara terpisah.

C. Narrative Text

Narrative Text berfungsi untuk menceritakan kisah masa lampau dan untuk hiburan. Sehingga

menggunakan tenses past tense. Isi Narrative text yaitu kisah khayal dan nyata atau peristiwa-peristiwa yang mengarah ke suatu krisis di masa lampau, yang pada akhirnya menemukan suatu penyelesaian.

Tujuan komunikatif Narrative Text adalah untuk menghibur pendengar atau pembaca. Struktur Narrative Text terdiri atas empat bagian yakni :

a. Orientation

Pada bagian *Orientation* atau pengenalan berisi tentang pengenalan tokoh dalam cerita serta waktu dan tempat kejadiannya.

b. Complication

Pada bagian *Complication* berisi tentang gambaran munculnya krisis atau masalah yang dialami oleh tokoh pada cerita tersebut yang harus dipecahkan.

c. Resolution

Pada bagian *Resolution* berisi tentang cara tokoh dari cerita tersebut memecahkan masalah yang ada pada bagian *Complication*.

d. Coda

Adalah bagian terakhir dari struktur Narrative Text yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

Pada Narrative Text, terdapat beberapa ciri-ciri antara lain sebagai berikut :

1. Menggunakan *Action Verb* dalam bentuk *Past Tense*. Misalnya : *Climbed, Turned, Brought*, dan sebagainya.
2. Menggunakan *Nouns* tertentu sebagai kata ganti orang, hewan dan benda tertentu dalam cerita. Misalnya : *the king, the queen*, dan sebagainya.
3. Menggunakan *Adjectives* yang membentuk noun phrase. Misalnya : *long black hair, two red apples*, dan sebagainya.
4. Menggunakan *Time Connectives* dan *Conjunctions* untuk mengurutkan kejadian-kejadian. Misalnya : *then, before, after, soon*, dan sebagainya.
5. Menggunakan *Adverbs* dan *Adverbial Phrase* untuk menunjukkan lokasi kejadian atau peristiwa. Misalnya : *here, in the mountain, happily ever after*, dan sebagainya.

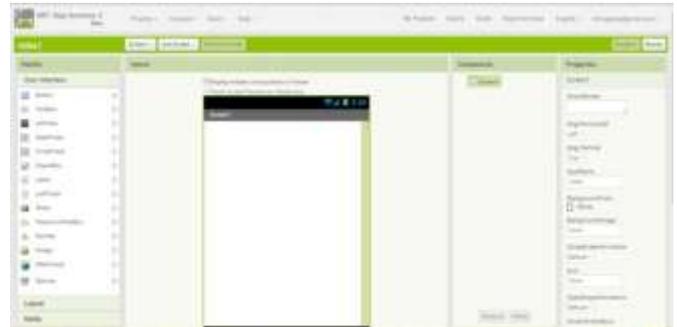
D. App Inventor

App Inventor adalah aplikasi yang awalnya disediakan oleh Google dan sekarang di maintenance oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). App Inventor memungkinkan semua orang untuk membuat aplikasi berbasis android

Software aplikasi untuk sistem operasi Android. Pengguna dapat menggunakan tampilan grafis GUI dan tampilan drag and drop visual objek untuk membuat aplikasi yang akan dijalankan pada sistem operasi Android. Dalam penggunaannya App Inventor

dimulai melalui web-based service pada browser secara online

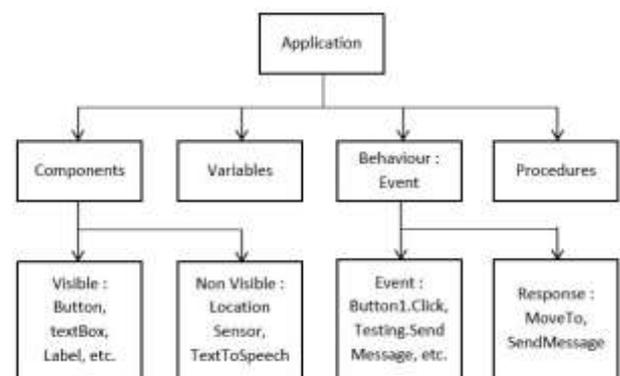
(<http://beta.appinventor.mit.edu>) atau offline (local host). Dengan cara mengatur tampilan aplikasi (user interface) pada web GUI (graphical user interface) builder, kemudian menspesifikasikan behavior aplikasi yang ingin anda buat dengan menyusun block yang sesuai.



Gambar. 1. Tampilan app inventor

a. Arsitektur Aplikasi

Secara arsitektur aplikasi, App Inventor mempunyai struktur internal yang harus dipahami terlebih dahulu agar dapat dibuat secara efektif. Salah satu cara untuk memahami bagian dalam sebuah aplikasi adalah dengan memecahnya menjadi dua bagian yaitu komponen dan behavior. Kedua bagian tersebut adalah sebuah jendela yang saling berhubungan yang nantinya digunakan untuk mengembangkan aplikasi dengan App Inventor. Kemudian dengan menggunakan komponen designer dapat dibuat komponen dari sebuah aplikasi yang nantinya berjalan sesuai dengan perintah dari sistem block yang telah dirancang.



Gambar. 2. Arsitektur app inventor

b. Komponen

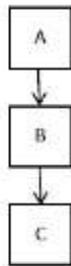
Jenis komponen pada App Inventor dibagi menjadi 2 , yaitu komponen visible (tampak) dan komponen non visible (tak tampak).

Komponen visible adalah komponen yang terlihat oleh pengguna saat aplikasi dijalankan. Sedangkan komponen non visible adalah komponen yang tidak dapat

terlihat saat aplikasi dijalankan, karena komponen non visible memang menyediakan akses untuk membangun fungsionalitas dari perangkat ke aplikasi. Kedua komponen visible dan non visible didefinisikan oleh sebuah properties. Properties merupakan sebuah memori yang digunakan untuk menyimpan informasi mengenai sebuah komponen.

c. Behavior

Behavior pada sebuah aplikasi memiliki konsep yang terbilang rumit dan kompleks. Hal tersebut karena sebuah behavior harus dapat mendefinisikan aplikasi agar dapat merespon sebuah event. App inventor memiliki bahasa visual block yang dapat menspesifikasikan sebuah behavior dengan mengikuti alur instruksi secara sekuensial. Oleh karena itu sebuah aplikasi lebih dikonsepsikan sebagai sebuah set komponen yang merespon event.



Gambar. 3. Alur program sekuensi

Berdasarkan gambar, pada saat event terjadi, aplikasi akan bereaksi dengan memanggil fungsi secara berurutan. Fungsi adalah sesuatu yang akan dilakukan dengan atau tanpa komponen. Event dan beberapa set fungsi yang dikerjakan pada sebuah respon disebut dengan event handler.

d. Event

Event adalah pengekseskuan perintah atau pemanggilan method berdasarkan perintah tertentu. Ada beberapa jenis event pada App Inventor, yaitu :

1. *User Initiated Event* : Adalah event yang paling sering terjadi. Pada input form biasa terdapat button yang memicu suatu respon terhadap sebuah aplikasi.
2. *Initialization Event* : Adalah penggunaan event ketika aplikasi mulai dijalankan oleh pengguna.
3. *Timer Event* : Adalah penggunaan event berdasarkan pada waktu dimana dapat mengatur pergerakan dari sebuah event dengan waktu tertentu.
4. *Animation Event* : Adalah pengaturan sebuah event dengan menggunakan objek grafis dengan perintah efek tertentu.
5. *External Event* : Adalah sebuah event yang kita dapat dari luar aplikasi, seperti informasi lokasi dari satelit GPS.

e. IDE

App Inventor pada dasarnya bekerja secara online melalui browser internet, tetapi diperlukan beberapa software pendukung paket Java untuk membuka block designer, emulator untuk menjalankan aplikasi yang dibuat, dan lainnya. Lingkungan kerja App Inventor memiliki dua bagian besar, yaitu :

a. Komponen Designer

Digunakan untuk memilih komponen yang akan dimasukkan pada aplikasi yang dibuat. Komponen designer terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu Palette, Viewer, Components, Properties, dan Main menu.

b. Block Editor

Block editor digunakan untuk merancang behavior pada aplikasi yang dibuat. Block editor terbagi menjadi beberapa bagian seperti main menu, block palette, block designer, dan zoom panel.[9] [10]

E. Kuis Interaktif

Quiz interaktif dapat dibuat dalam berbagai macam. Berikut ini adalah salah satu contoh quiz interaktif.

a. Short Answer

Dalam Short answer , siswa dalam menanggapi quiz jawabannya bisa menjadi angka atau huruf , untuk menjawab siswa harus menjawab jawaban dengan tepat. Ini adalah cara yang tepat untuk menjaga jawaban diperlukan sesingkat mungkin untuk menghindari kehilangan jawaban yang benar [7].

b. Multiple choice

Moodle menyediakan untuk guru fleksibilitas saat membuat jenis pertanyaan yang umum, guru dapat membuat satu jawaban dan pertanyaan multiple jawab, termasuk gambar , suara atau media lainnya di pertanyaan dan / atau pilihan jawaban (dengan menyisipkan HTML) dan berat jawaban individu. [9]

Guru dapat memilih " beberapa jawaban diperbolehkan " dalam Multiple choice jenis pertanyaan . " Beberapa jawaban " pertanyaan jenis dalam sebuah kuis memungkinkan satu atau lebih jawaban yang akan dipilih dengan menyediakan kotak pilihan di sebelah jawaban . Setiap jawaban mungkin membawa pilihan yang benar atau salah , sehingga memilih semua pilihan tidak akan selalu menghasilkan nilai yang baik.[9]

1.7. Corel Draw X7

Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh

karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

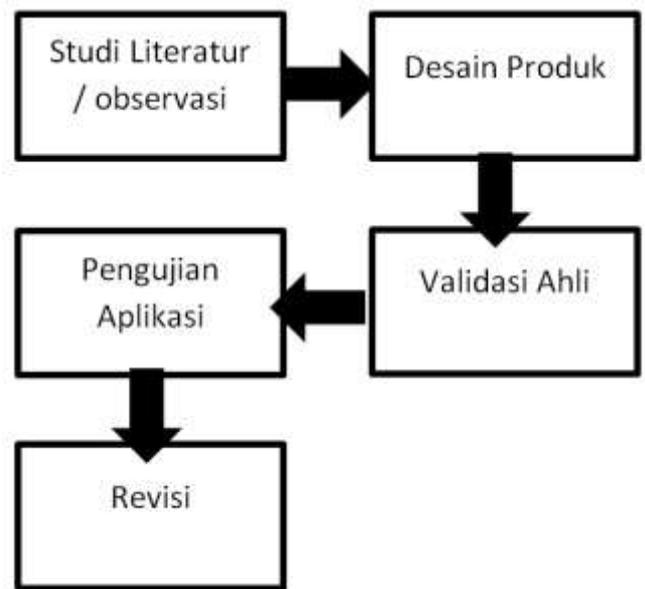
Seperti menciptakan desain logo atau simbol, terutama pembuatan logo dua dimensi karena kemudahannya dalam mengolah garis dan warna. Membuat desain undangan, brosur dan lain-lain. sebagai alat untuk mendesain. Membuat cover buku juga dapat dilakukan di Corel Draw. Pembuatan gambar ilustrasi juga dapat dilakukan dengan Corel Draw. Gambar yang dihasilkan lebih berkualitas, terutama ketika berhubungan dengan lengkungan, garis atau sudut. Ukuran yang diperoleh dijamin sangat akurat.

Kelebihan terletak pada tool-toolnya yang lebih bersifat freehand, karenanya coreldraw pada dasarnya sebagai software grafis coreldraw bisa berdiri sendiri, Karena berbasis vektor dan bersifat freehand inilah, software ini bisa dijadikan pilihan utama untuk pembuatan sebuah logo. Hanya saja coreldraw juga memiliki kemampuan untuk dipadupadankan dengan editing foto, terlebih jika ingin menghasilkan suatu gambar grafis dari foto dengan penambahan atau editing tulisan dan karakter-karakter tertentu. Coreldraw juga mampu untuk mengimpor atau ekspor file menjadi file jpg, bmp atau lainnya.

Gambar yang dihasilkan vektor atau berbasis vektor bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah namun hasilnya tidak kalah dengan gambar yang berbasis bitmap atau raster. tool-tool yang ada di dalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya. Banyaknya pengguna Corel Draw, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini akan membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari Corel Draw lebih mendalam karena banyak ditemukan tutorial, tips dan trik.

III. METODE

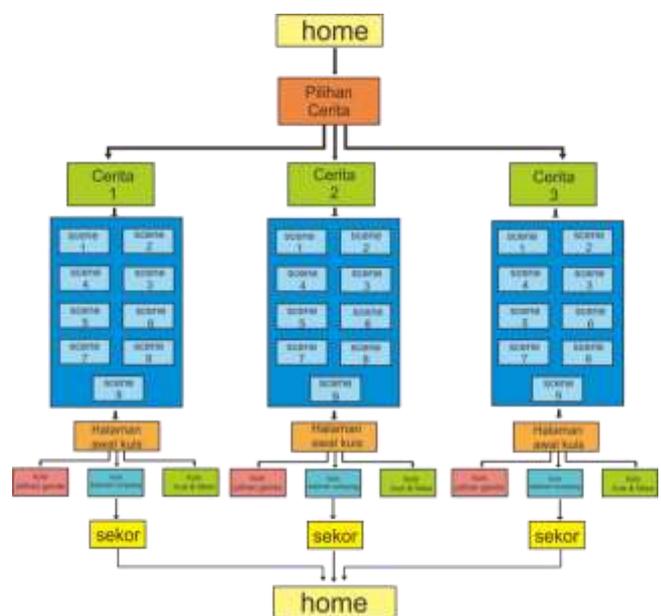
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D). Pengembangan aplikasi android untuk pembelajaran listening text narrative ini diawali dengan studi literature dan observasi di sekolah SMA dan wawancara dengan guru bahasa Inggris. Setelah diketahui permasalahan maka dilanjutkan dengan pembuatan desain aplikasi yang kemudian divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli media. Selain itu juga dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah berjalan dengan lancar. Kekurangan yang didapatkan kemudian direvisi untuk mendapatkan produk yang lebih baik. Secara umum, metode penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 4 Alur pengembangan

IV. HASIL

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi android yang menampilkan cerita narrative bergambar tentang beberapa legenda di Indonesia yang disampaikan dalam bahasa Inggris. Berikut adalah rangkuman aplikasi berupa diagram flowchart. Pada desain aplikasi terdapat 43 Scene yang terdiri dari 1 Scene home, 3 Scene Pilihan cerita, 27 Scene Cerita dari 3 cerita, 1 scene halaman kuis dan 3 Scene berisi soal-soal interaktif dan 1 scene skor.



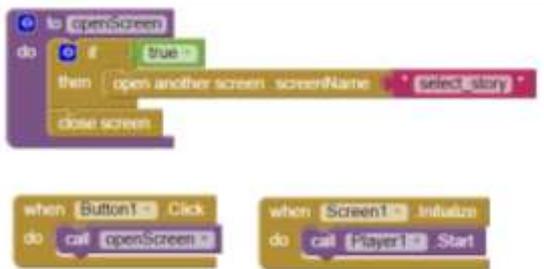
Gambar 5. Desain Aplikasi



Gambar. 6. Scene mulai

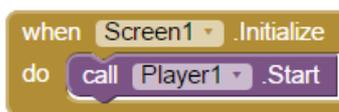
Gambar 6 merupakan tampilan dari background screene home. Pada ini terdapat 1 tombol yaitu tombol Mulai. Semua objek pada screene ini adalah static. Untuk interaksinya jika menekan tombol Mulai maka akan menuju Screene selanjutnya yaitu pilihan cerita.

Gambar 7 ditunjukkan bahwa terdapat tombol dengan variabel mulai Button. Jika tombol mulai ditekan maka akan menjalankan perintah open another screenName yang artinya akan menuju ke screene selanjutnya yaitu menuju ke pilihan cerita yang di beri nama select_story1. Selain terdapat button di awal cerita ini terdapat juga music intro di screene home ini.



Gambar. 7. Tampilan app inventor

Gambar 8. Adalah script audio intro pada aplikasi Narrative Text ini. Music intro akan berbunyi ketika screene 1 di buka dan music intro akan berbunyi sekali saja.



Gambar. 8. Tampilan app inventor

Gambar 9. adalah tampilan layout dan display home aplikasi Interaktive Narrative Text pada designer app inventor. Tampilan awal ini menggunakan layout utama verticalArrigment dan di tambahkan 3 layout horizontalArrigment untuk meletakkan button play yang sesuai dengan letak yang diinginkan pada tampilan home.



Gambar. 9. Tampilan app inventor

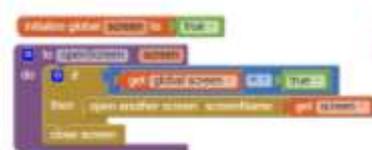


Gambar 10. Tampilan Background Pilihan Cerita

Gambar 10 merupakan tampilan dari menu pilihan cerita. Pada screene ini terdapat 3 button yang masing masing button menuju ke cerita narrative text dengan judul yang berbeda yaitu ada batu menanggapi, malin kundang dan danau toba.



Gambar 8 Script Button pilihan cerita



Gambar 11 Script Button pilihan cerita

Gambar 11 merupakan script button pilihan cerita. Ketika button di klik pada story 1 maka akan menuju ke screene story 1. Ketika button di klik pada story 2

maka akan menuju tampilan ke screen story 2. Ketika di klik pada button story 3 maka akan menuju tampilan ke screen story 3.



Gambar 12 Tampilan script background

Gambar 12 Adalah tampilan script background color pada pilihan cerita. Warna dasar biru dan terdapat warna putih di sela-sela button pilihan cerita.



Gambar 13 Tampilan designer pada app inventor

Gambar 13. adalah tampilan layout dan display pilihan cerita aplikasi Interaktif Narrative Text pada designer app inventor. Tampilan awal ini menggunakan layout utama verticalArrigment. Terdapat 3 layout horizontalArrigment. Pada horizontal yang pertama di gunakan utuk layout button home. Pada horizontal yang ke dua di gunakan untuk image title tampilan dan pada HorizontalArrigment yang ke tiga di bagi menjadi 3 bagian lagi layout Horizontal yang berfungsi untuk button pilihan cerita yang menggunakan background image yang telah di sediakan sebelumnya.

A. Pembuatan Cerita Narrative Text

Pada pembuatan aplikasi Interaktif Narrative Text ini terdapat 3 pilihan cerita narrative text, yaitu :

- 1) Cerita Narrative Batu Menanggis
- 2) Cerita Narrative Danau Toba
- 3) Cerita Narrative Malin Kundang

Pada screen story ini akan di terangkan pada salah satu screene story saja karena pada dasarnya dua script story yang lainnya memiliki alur kerja yang sama.



Gambar 14 Tampilan Narrative text setiap scean

Pada tampilan Narrative text setiap scane terdapat button home, button sound, button mute, button prev, button next. Dan elemen tambahan berupa teks cerita narrative dalam bentuk bahasa inggris dan juga voice dubber atau storytelling yang sesuai dengan teks narrative. Selain itu terdapat juga storyboard yang sesuai dengan narasi cerita yang sekaligus berfungsi sebagai background.

Background dan teks narrative bersifat stastic. Interaksi pada screene story ini terdapat pada button next, button prev, button mute dan button sound. Ketika button next di klik maka akan menuju ke scean cerita selanjutnya. Ketika button prev di tekan maka akan menuju scean sebelum nya. Ketika button home di tekan maka akan menuju ke home. Ketika button sound di tekan maka voice dubber akan berbunyi begitupun sebaliknya jika di mute maka suara akan berhenti.



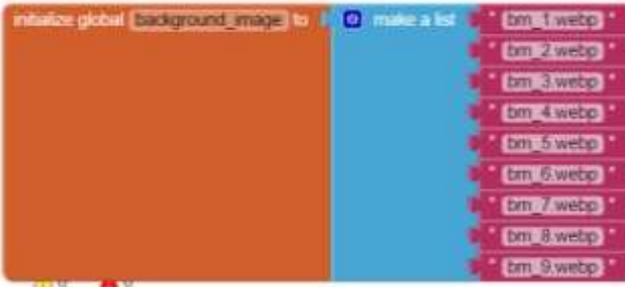
Gambar 15 Tampilan designer pada app inventor

Pada Gambar 15. adalah tampilan layout dan display pilihan cerita aplikasi Interaktif Narrative Text pada designer app inventor. Tampilan awal ini menggunakan layout utama verticalArrigment. Terdapat 2 layout horizontalArrigment didalamnya. Pada horizontal yang pertama di gunakan utuk layout button home, button sound, button mute dan juga teks narrative. Pada horizontal yang ke dua di gunakan untuk tampilan button next dan prev.



Gambar 16 Script narrative text

Pada gambar 16 merupakan block script narrative text yang telah disusun mulai dari urutan pertama hingga urutan terakhir dengan menggunakan variabel dan list.



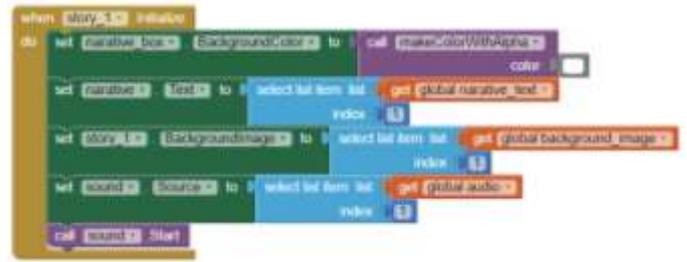
Gambar 17 Script Background atau storyboard

Gambar 17. Merupakan block script untuk background atau storyboard yang telah di save dalam bentuk image dengan format .webp. penyusunan storyboard atau background image sama dengan penyusunan teks narrative, yaitu menggunakan variabel dan list di urutan dari storyboard pertama hingga terakhir. Penamaan dan format image harus sesuai dengan aset yang telah di upload di media app inventor. Aset storyboard sebelumnya sudah di upload pada media app inventor



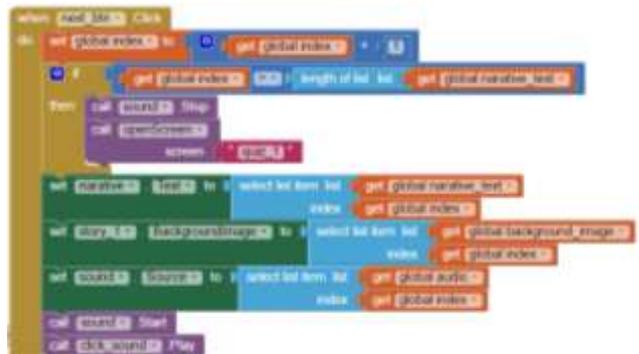
Gambar 18 Script audio atau voice dubber

Gambar 18. Merupakan block script untuk audio dubber atau storytelling. Pada pembuatan script audio juga sama dengan script sebelumnya yaitu menggunakan variabel dan list yang telah di urutan dari audio pertama hingga yang terakhir. Penamaan audio dan format audio harus sama dengan media yang telah di upload pada media app inventor.



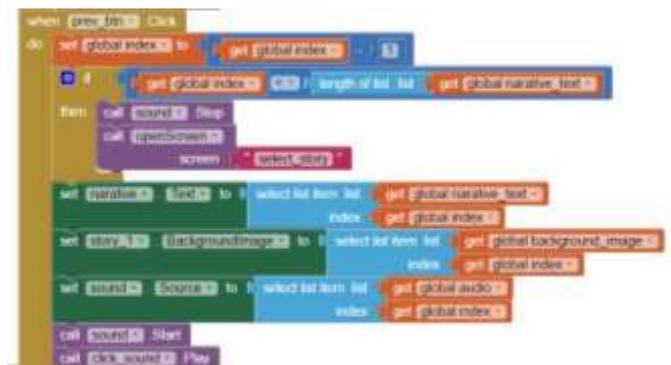
Gambar 19 Script pada story

Gambar 19. Pada script story kita tinggal menggabungkan variabel-variabel yang telah kita buat sebelumnya hingga menjadi sebuah aksi. Jika kita masuk ke dalam story cerita maka di dalam screen tersebut akan ada tampilan teks narrative, background image, audio dubber atau storytelling yang telah disusun sedemikian rupa pada variable sebelumnya. Sehingga menjadi sebuah tampilan cerita yang lengkap dengan storyboard, narrative text dan storytelling yang sesuai dengan urutan list atau sekenaryo cerita.



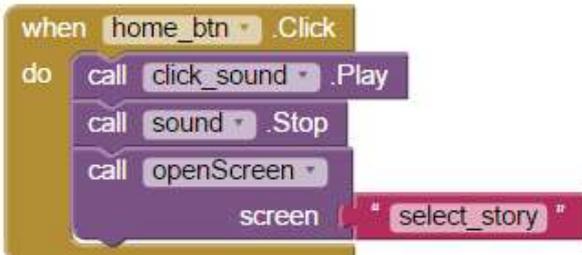
Gambar 20 script Next Button

Gambar 20. Adalah script next button yang terdapat pada tampilan Screene story. Next button ini berfungsi untuk menjalankan fungsi list yang telah di buat sebelumnya, yaitu fungsi list storyboard, list fungsi narrative teks dan juga voice dubber atau storytelling. Voice dubber atau sound akan secara otomatis play ketika masuk ke list berikutnya. Ketika button next di tekan maka akan menuju ke list berikutnya. Dan jika list cerita narrative, voice dan storyborad telah habis ketika di tekan button next maka akan menuju ke Screene selanjutnya yaitu pilihan kuis.



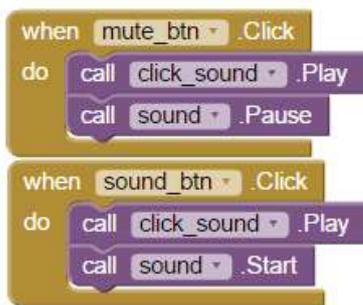
Gambar 21 Tampilan script Prev Button

Gambar 21. Adalah script button prev yang terdapat pada screene story. Prev button ini berfungsi menuju ke halaman sebelumnya. Prev button adalah kebalikan dari next button pada pembuatan script tidak jauh berbeda dengan next button yang membedakan adalah pada aksi yaitu menuju halaman sebelumnya, yang semula menggunakan tanda (+) di ganti menggunakan tanda (-) yang menunjukkan bahwa menuju halaman sebelumnya. Jika list prev button telah habis maka akan menuju ke halaman pilihan cerita dan juga sound dubber akan berhenti.



Gambar 22 Script Button Home

Gambar 22. Adalah tampilan script home yang terdapat pada screene story. Ketika button home di tekan maka akan menuju ke halaman awal aplikasi.



Gambar 23 Script Button mute dan sound

Gambar 23. Adalah tampilan script button mute dan sound atau storytelling. Ketika button mute di klik maka sound akan berhenti dan ketika button sound di tekan maka suara akan kembali mulai berbunyi.

B. Tampilan dan Script Block pada Kuis



Gambar 24 tampilan pilihan kuis

Dalam aplikasi Interaktif Narrative text ini juga terdapat kuis yang menuntut user untuk memilih jawaban yang benar dari kuis yang telah di sediakan. Setelah user menyelesaikan cerita narrative teks maka

selanjutnya user masuk ke tahap berikutnya yaitu mengerjakan kuis, terdapat tiga macam kuis yang berbeda pada aplikasi ini yaitu :Kuis pilihan ganda, Kuis kalimat rumpang, Kuis True & Flase .



Gambar 25 Tampilan designer kuis pada app inventor

Gambar 25. Adalah tampilan designer layout pada app inventor. Pada tampilan pilihan kuis ini di bagi menjadi 3 layout utama yaitu 1 horizontalArragment dan 2 vertikalArragment. Pada horizontal Arragment di bagi menjadi dua lagi yaitu untuk tampillan button home dan image kuis title. Sedangkan untuk vertikalArragment dibagi menjadi dua bagian juga untuk penempatan button pilihan kuis, bagian pertama di bagi menjadi 2 button dan bagian kedua di bagi menjadi 1 button.

Semua soal dalam kuis berkaitan dengan cerita narrative teks yang telah di simak sebelumnya. Berikut penjabaran secara rinci mengenai kuis tersebut :

Pada kuis ini user diberikan sebanyak 5 pertanyaan yang berkaitan dengan cerita narrative yang telah di simak sebelumnya. Di setiap pertanyaan di berikan 4 pilihan. Dalam menjawab pertanyaan user melakukan aksi dengan cara klik pilihan jawaban yang benar.



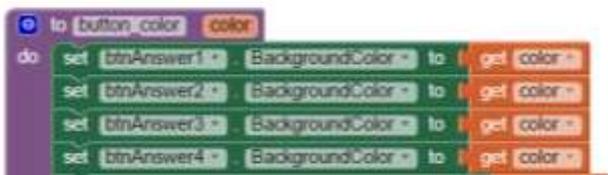
Gambar 26 Tampilan kuis pilihan ganda

Gambar 26. Adalah tampilan kuis multiple coice atau kuis pilihan ganda. Terdapat 4 pilihan jawaban dalam kuis pilihan ganda ini. Ketika user memilih jawaban, maka soal akan berganti ke soal berikutnya sampai soal terakhir. User dapat melakukan klik untuk memilih jawaban yang benar. Setelah menyelesaikan kuis user dapat mengetahui hasil nilai dari kuis tersebut. Setiap jawaban benar berbobot 20 jadi kalau berhasil menjawab 5 soal dengan benar maka mendapatkan nilai 100.



Gambar 27 Visibility kuis

Gambar 27. Merupakan tampilan block kuis pilihan ganda ketika button di tekan. Dari fungsi visibility ini di pilih sesuai kebutuhan di tentukan mana yang di visibility dan di unvisibility. Block ini juga berfungsi untuk kuis kalimat rumpang dan true & false.



Gambar 28 Button color kuis pilihan ganda

Gambar 28. Adalah tampilan script background dari button pilihan ganda. Pembuatan program menggunakan procedure yang kemudian di set button pertama hingga terakhir yang kemudian di berikan warna dengan memasukkan variable.



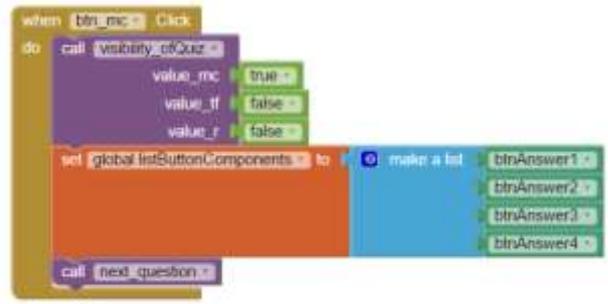
Gambar 29 Background color

Gambar 29. Merupakan tampilan script program pada background kuis. Pada hal ini kita menggunakan control untuk membuat warna background kuis dan kita tinggal memanggil procedur untuk warna button kuis.



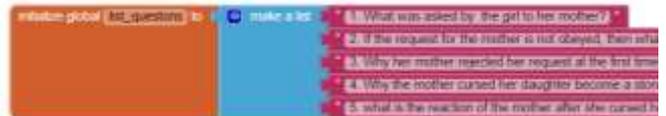
Gambar 30 Script button home

Gambar 30. Merupakan tampilan script home. Ketika kita klik button home maka akan kembali ke screen pertama. Pembuatan program menggunakan control.



Gambar 31 Block kuis pilihan ganda

Gambar 31. Merupakan tampilan block utama kuis pilihan ganda. Hal yang pertama adalah mengabungkan semua block dengan menggunakan control. Di dalam control terdapat visibility kuis yang telah di buat sebelumnya kemudian di panggil menggunakan procedure. Kemudian kita set variable button dengan menggunakan list.



Gambar 32 Script list soal kuis pilihan ganda

Gambar 32. Merupakan tampilan block program list soal dari kuis pilihan ganda. Yang di buat menggunakan variable dan juga list untuk data soalnya.

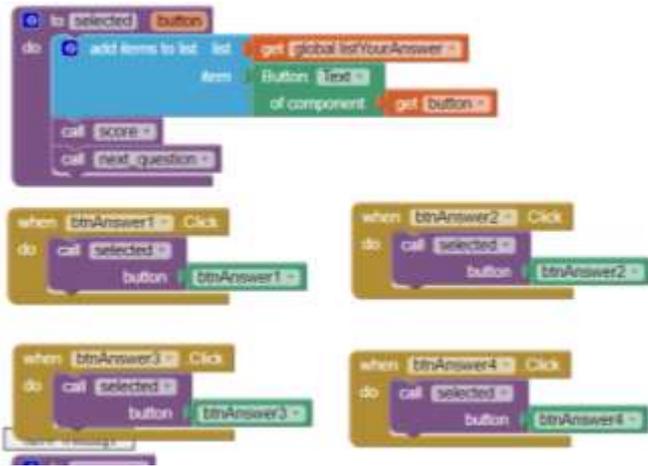


Gambar 33 Script jawaban pilihan ganda

Gambar 33. Merupakan tampilan block program list jawaban dari kuis pilihan ganda. Yang di buat menggunakan variable dan juga list untuk data jawabnya. Jawaban benar terdapat pada list terdepan.

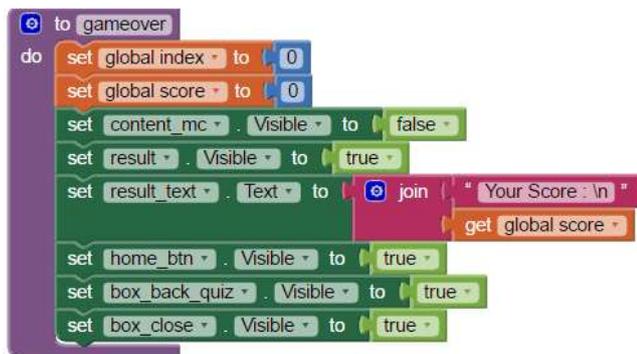


Gambar 34 Script kuis logika pengerjaan



Gambar 35 Button pilihan jawaban

Gambar 35. Merupakan tampilan block program untuk pilihan jawaban dan aksi ketika setelah memilih jawaban. Pilihan jawaban menggunakan variable yang kemudian di masukkan procedure untuk peilihan jawaban dan kemudian di masukkan input logic button answer. Pilihan benar terdapat pada button answer 1. Tata letak button dapat di ubah dan di ganti.



Gambar 36 Script kuis selesai menjawab soal

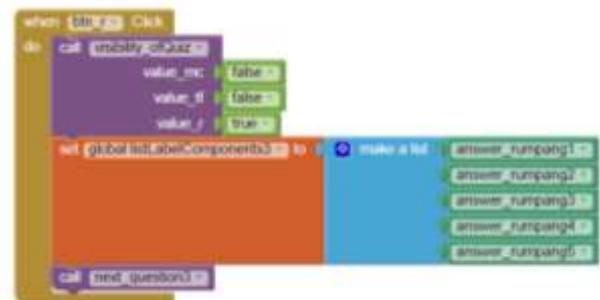
Gambar 36. Mrupakan tampilan block program ketika selesai mengerjakan kuis. Langkah selanjutnya adalah terdapat beberapa pilihan button di antaranya adalah kembali ke home, kembali ke pilihan kuis atau keluar dari aplikasi. Terdapat juga penghitungan nilai dari kuis pilihan ganda yang telah di kerjakan.

Pada kuis ini user di berikan sebanyak 5 pertanyaan. Pertanyaan yang di berikan adalah berkaitan dengan susunan kalimat yang benar atau grammar. Dalam menjawab pertanyaan user telah di berikan 5 pilihan jawaban, user tinggal memasukkan jawaban yang benar dengan cara mengetik jawaban atau short answer.



Gambar 37 Tampilan kuis kalimat rumpang

Gambar 37. Merupakan tampilan layout dari kuis mengisi kalimat rumpang. Terdapat 5 soal kalimat rumpang. Pada kuis ini user di suruh menentukan kata gabung yang tepat untuk melengkapi kalimat. Terdapat 5 pilihan kata dan user harus mengetikkan kata yang benar untuk melengkapi kuis dengan cara input kata tersebut.



Gambar 38 Script boxes kuis kalimat rumpang

Pada kuis ini user di berikan sebanyak 5 pertanyaan juga. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan isi dan alur cerita narrative teks yang sebelumnya telah di simak. Cara menjawabnya adalah menentukan isi kalimat apakah sesuai dengan cerita atau tidak. Jika sesuai maka user menekan button true dan jika salah user menekan button false.



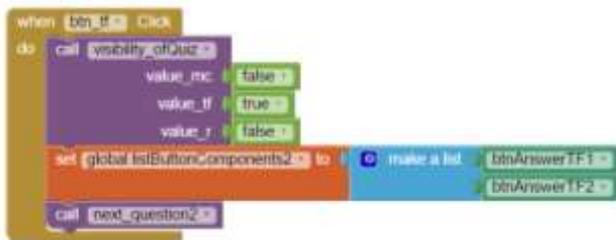
Gambar 39 Tampilan kuis True & false

Gambar 39. Merupakan tampilan awal pada kuis true & false. Terdapat dua pilihan jawaban yaitu true dan false. Ketika susunan kalimat dan pernyataan di anggap benar maka user mennekan button true. Ketika susunan kalimat dan pernyataan di anggap salah maka user menekan button false. Terdapat 5 pertanyaan pada

TABEL I
PENGUJIAN ALPHA

No	Kasus / Pengujian	Seknario uji	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian (Benar/Salah)
1	Tampilan Awal	Memilih button masuk	Masuk ke pilihan cerita	Benar
2	Pilihan cerita	Memilih button pilihan cerita	Masuk ke cerita narrative	Benar
3	Memulai cerita narrative	menekan button next	Masuk ke slide cerita narrative selanjutnya	Benar
4	cerita narrative	menekan button prev	Masuk ke slide cerita narrative sebelumnya	Benar
5	cerita narrative	Menekan button mute	Sound mati	Benar
6	Cerita narrative	Menekan button sound	Sound berbunyi kembali	Benar
7	Cerita narrative text	Menekan button home	Masuk ke slide home tampilan awal	Benar
8	Akhir cerita narrative	Menekan button next	Masuk ke pilihan kuis	Benar
9	Pilihan kuis	Memilih kuis pilihan ganda	Menjawab pertanyaan kuis	Benar
10	Kuis pilihan ganda	Menjawab pertanyaan kuis	Menjawab dengan cara di klik	Benar
11	Akhir kuis	Scoring	Kalkulasi nilai	Benar
12	Scoring	Menekan button back to kuis	Kembali ke pilihan kuis	Benar
13	Pilihan kuis	Memilih kuis true & false	Mulai pertanyaan kuis	Benar
14	Kuis true & false	Menjawab pertanyaan kuis	Menjawab dengan cara di klik	Benar
15	Akhir kuis	Scoring	Kalkulasi nilai	Benar
16	scoring	Menekan button back to kuis	Kembali ke pilihan kuis	Benar
17	Pilihan kuis	Memilih kuis kalimat rumpang	Mulai pertanyaan kuis	Benar
18	Kuis kalimat rumpang	Menjawab pertanyaan kuis	Menjawab dengan cara input text	Benar
19	Akhir kuis	Scoring	Kalkulasi nilai	Benar
20	scoring	Menekan button home	Kembali ke menu awal	Benar
21	Scoring	Menekan button close program	Keluar dari aplikasi	Benar

kuis true & false.



Gambar 40 Script button kuis true & false

Pada akhir kuis terdapat penilaian dari hasil kuis yang telah di kerjakan pada sebelumnya. Penilaian kuis berdasarkan jawaban benar dan salah pada masing-masing kuis. Di setiap kuis memiliki block program untuk scoring namun pada dasarnya susunan fungsi dan logic nya sama perbedaan hanya terdapat pada pemanggilan variable nya saja yang menggunakan title masing-masing.

C. Pengujian Dan Analisa

Pada pengembangan aplikasi android ini dilakukan tiga pengujian yaitu pengujian alpha, validasi ahli media, dan validasi ahli materi.

Pengujian alpha ditujukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah dapat dijalankan dengan baik dan benar. Untuk mengetahuinya, maka aplikasi ini diuji berdasarkan kasus, skenario uji, hasil yang diharapkan, dan hasil pengujian seperti yang ditampilkan pada table I. Berdasarkan hasil pengujian di atas maka penyusun menarik kesimpulan bahwa Aplikasi Mobile Interaktif Narrative text ini secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam tahap Validasi Ahli ini terdapat 2 macam ahli, yang pertama adalah ahli dalam media pembelajaran dan aplikasi yang ke dua adalah ahli materi pembelajaran. Terdapat beberapa point yang akan di nilai oleh kedua ahli tersebut. Dengan adanya validasi ahli akan menjadikan aplikasi media pembelajaran ini bisa berfungsi secara maksimal.

TABEL II
PENGUJIAN AHLI MEDIA

No	Poin Validasi	Nilai		
		A	B	C
1	Manfaat Navigasi	v		
2	Ketepatan Button Navigasi		v	
3	Kemudahan Pengoprasian	v		
4	Tata Layout aplikasi keseluruhan	v		
	Tata Layout button		v	
5	Kualitas audio			v
	Kualitas teks	v		
6	Interaksi dengan user		v	
6	Ketepatan Jenis font	v		
8	Kesesuaian Tampilan	v		
9	Ketetapan penggunaan tema	v		
10	Penempatan konten	v		
11	Kualitas tampilan desain		v	
12	Keruntutan alur	v		
13	Kesesuaian warna tulisan dengan background			v

TABEL III
VALIDASI AHLI MATERI

No	Poin validasi	Nilai		
		A	B	C
1	Kesesuaian materi dengan standart kompetensi	v		
2	Pemilihan cerita narrative text		v	
3	Kesesuaian kuis dengan materi narrative text	v		
4	Penulisan Narrative text	v		
5	Kesesuaian storytelling	v		
6	Tingkat kesulitan kuis narrative text		v	

Berikutnya dilakukan pengujian berupa validasi oleh ahli materi pembelajaran. Pada tahap ini ahli materi pembelajaran adalah guru Bahasa Inggris SMA. Karena materi yang di sampaikan pada media pembelajaran adalah untuk proses penunjang belajar Bahasa Inggris anak-anak SMA khususnya materi narrative text, maka pengujian ahli di lakukan oleh guru bahasa inggris oleh Ibu CoirunNissa, S.pd.

Dari tabel di atas dapat di perinci Point nilai A adalah 82-100, Point Nilai B adalah 69-82, Point Nilai C adalah 52-69. Hasil nilairata-ratadari uji coba ahli yang dilakukan olehIbu Coirun Nissa S.p dadalah 96,67 atau A. Maka dapat disimpulkan bahwa materi yang ada pada aplikasi sudah sesuai dengan kurikulum dan pelajaran yang ada di SMA dan sedrajatnya. Hasil pengujian ditunjukkan pada tabel III.

D. Kesimpulan dan Saran

Setelah melakukan tahap perancangan, pemb uatan dan analisa Aplikasi Interaktif Narrative Text & Storytelling Bahasa Inggris yang kemudian dilanjutkan dengan tahap pengujian dan analisa maka dapat diam bil kesimpulan sebagai berikut .

- Aplikasi dikembangkan berdasarkan materi yang ada di kurukulim bahasa inggris kelas XI dan XII SMA dan sedrajatnya
- Berdasarkan hasil survei 90 % responden menjawab bahwa penggunaan aplikasi Interaktif Narrative Text & Storytelling Bahasa Inggris mudah digunakan dan berdasark an hasil survei 85 % responden setelah menggunakan aplikasi narrative text ini menjawab bahwa aplikasi interaktif ini membantu siswa dalam memahami materi narrative text dan storytelling .
- Aplikasi Interaktif Narrative Text & Storytelling Bahasa Inggris dapat digunakan seba gai media pembelajaran penunjang untuk siswa namun d

engan penambahan cerita narrative dan juga ditambahkan pembahasan evaluasi soal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Grossman, G.; Huang, E. 2006. ActionScript 3.0 Overview. http://www.adobe.com/devnet/ActionScript/articles/ActionScript3_overview.html. Diakses pada 1 Juli 2015.
- [2] <http://www.optimaks.com/2013/03/game-edukasi-paladin-randel.html>. Diakses pada 1 Juli 2015
- [3] <http://www.bbc.co.uk/education/guides/zbktyrd/activity>. Diakses pada 12 Januari 2015.
- [4] <http://www.amazingedu.com/>. Diakses pada 7 Juli 2015
- [5] Griffith Chris. 2012. Real World Flash Game Development Second Edition. : Focal Pressdobe Flash
- [6] Kemdikbud. 2014. Matematika Kelas VII SMP/MTS Semester II Edisi Revisi 2014: Buku Siswa. Jakarta: Puskurbuk.
- [7] https://docs.moodle.org/19/en/Short-Answer_question_type , Diakses pada 7 Juli 2015
- [8] Drag and Drop Matching Quest
- [9] https://docs.moodle.org/29/en/Drag_and_drop_matching_question_type. Diakses pada 7 Juli 2015
- [10] https://docs.moodle.org/29/en/Multiple_Choice_question_type#Multiple-answer_questions . Diakses pada 7 Juli 2015
- [11] http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs5_createfla.html. Diakses pada 7 Juli 2015