

Pengembangan Aplikasi Tes Listening Di SMA Takhassus Al Qur'an Demak

Budiarso Alfian dan Hari Wibawanto ✉

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2016
Disetujui Agustus 2017
Dipublikasikan Desember 2017

Keywords:

*Learning Activity,
Learning Outcomes,
Snowball Throwing,
True Experiment Design*

Abstrak

Keterampilan listening akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan bahasa Inggris yang lain yaitu speaking (berbicara). Apabila siswa terbiasa dengan benar mendengarkan ujaran-ujaran bahasa Inggris maka siswa akan secara benar mengucapkannya. Oleh karena itu sistem pengembangan aplikasi tes listening, dapat digunakan sebagai media belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan sebagai salah satu cara dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dengan melihat nilai siswa dengan mengikuti tes listening secara online. Pembuatan aplikasi menggunakan metode waterfall dan pengujian sistem dilakukan dengan pengujian blackbox, yaitu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui fungsionalitas dari sistem berjalan dengan baik. Uji kelayakan dilakukan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan terhadap pengguna terkait dengan. Hasil dari tanggapan pengguna menggunakan kuesioner. Dengan mengambil sampel sebanyak 10 siswa dan 3 guru yang berperan sebagai pengguna sistem pengembangan aplikasi tes listening. Penilaian siswa dengan persentase 63.88% baik sedangkan guru 93.10% baik. Dari hasil kuesioner dapat diambil kesimpulan bahwa sistem pengembangan aplikasi tes listening layak untuk melatih kemampuan listening siswa di Sma Takhassus Al Qur'an Demak..

Abstract

Listening skills will greatly affect the other English skills of speaking (speaking). If the student is accustomed to properly listening to English utterances then the student will correctly pronounce them. Therefore, the listening application development system can be used as a learning media for students to improve their English skills and as a way to evaluate students' learning outcomes by looking at the students' score by taking online listening test. Making the application using waterfall method and system testing is done by blackbox testing, that is testing done to know the functionality of the system goes well. The feasibility test is performed using a questionnaire containing questions about the users associated with. Results from user responses using questionnaires. By taking a sample of 10 students and 3 teachers who act as users of application development system listening test. Assessment of students with a percentage of 63.88% both while teachers 93.10% good. From the results of the questionnaire can be concluded that the application development system for listening test is feasible to train students listening skills in the Takhassus Sma Al Qur'an Demak.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung E11 Lantai 2 FT Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: iputputra15@gmail.com

ISSN 2252-6811

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan tidak adanya IPTEK pekerjaan manusia akan sulit terselesaikan dengan efektif. Saat ini banyak berkembang berbagai macam ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satu contoh ilmu yang cukup berkembang adalah teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini dapat diaplikasikan di dalam berbagai segi kehidupan diantaranya bidang pemerintahan, ekonomi, pendidikan, sosial, dan lainnya. Dibidang pendidikan misalnya, terdapat aplikasi *e-learning* yang dapat membantu proses pembelajaran, dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa, bahkan dapat membantu pelaksanaan evaluasi belajar sehingga proses evaluasi menjadi efektif.

Sesuai dengan hasil observasi di sekolah proses ujian *listening* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA Takhasus Al Qur'an belum secara optimal menggunakan media pembelajaran di kelas.

Menurut Soekartawi (dalam Prasmono, 2010: 4). Setiap pengajar mempunyai cara tersendiri dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar. Hal ini dapat dimengerti karena setiap pengajar mempunyai kapasitas mengajar yang berbeda-beda. Selanjutnya juga dikatakan bahwa dalam melaksanakan

tugasnya, seorang pengajar memerlukan tiga hal penting, yaitu :

a) bagaimana cara mengajar yang baik dan benar, b) alat bantu mengajar apa yang digunakan, c) cara evaluasi apa yang digunakan.

Guru sebagai pengelola (*class manager*) dituntut untuk mampu merencanakan, merancang dan mengelola pembelajaran yang kondusif sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Davis (1986: 248 - 249)

Salah satu upaya meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran bahasa inggris khususnya dalam keterampilan *listening* dalam rangka meningkatkan prestasi belajar adalah dengan penggunaan media belajar *listening*. Aplikasi ini akan membuat suatu sistem yang dapat membantu siswa melatih kemampuan *listening* bahasa inggris dengan latihan-latihan soal berbasis komputer / internet secara *on line*

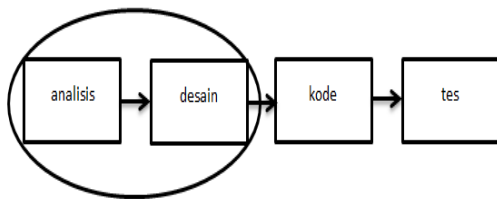
Berdasarkan uraian-uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul :
“PENGEMBANGAN TES *LISTENING* BERBASIS WEB”

METODE

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* yang merupakan pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahapan. Terdapat banyak model yang berbasis

SDLC, penulis menggunakan model *sekuensial linear* atau sering disebut *waterfall*. *Waterfall* dipilih karena dalam Pressman (2002:38) disebutkan bahwa model ini adalah rekayasa perangkat lunak yang paling luas dipakai dan paling tua, jadi sudah teruji kegunaannya dalam merancang sebuah perangkat lunak karena banyak yang sudah menggunakan.

Beberapa tahapan yang dilakukan dalam metode ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1. Tahapan metode pengembangan Sistem *Waterfall*

1. Analisis Sistem

Tahap analisis dilakukan untuk memahami alur program/sistem yang dibutuhkan untuk memahami sifat program yang dibangun berdasarkan data dan informasi yang sebelumnya dilakukan pada pengumpulan data. Analisis sistem yang digunakan ialah metode analisis berorientasi pada objek atau OOA (*Object Oriented Analysis*) dengan menggunakan *toolsUML* (*Unified Modelling Language*). (Pressman, 2002:37).

2. Desain

Desain perangkat lunak merupakan suatu proses yang terdiri dari tahapan-tahapan sehingga perangkat lunak yang dibuat berjalan sesuai dengan tujuan perangkat lunak tersebut. Dalam design perangkat lunak penulis menggunakan metode perancangan perangkat lunak yaitu metode perancangan berorientasi object (OOD)

Perancangan Interface

Berikut adalah perancangan *interface* dalam Sistem Pengembangan Tes *Listening* Berbasis Web yang terdapat pada gambar 3.28 sampai gambar 3.28, dengan dilakukannya perancangan *interface*, maka akan memudahkan dalam tahap pengkodean.

Gambar 3. 2. Rancangan Desain *Login*

Rancangan desain *logintest* listening berbasis web terdiri dari tombol *login* dan dua *form entry* NIS / No. Pendaftar dan *Password* yang sudah terdaftar dalam sistem.



Gambar 3.29 Rancangan Desain Halaman *Administrator*

Rancangan halaman *administrator* yang terdiri dari beberapa menu diantaranya adalah : Ganti *Password*, Keluar, beranda, daftar ujian, daftar kelas, daftar guru, mengajar, daftar siswa, dan lihat nilai. Terdapat info singkat aplikasi dan tampil nama *administrator*.



Gambar 3.30 Rancangan Desain Halaman *Guru*

Rancangan halaman *Guru* yang terdiri dari beberapa menu diantaranya adalah : Ganti *Password*, Keluar, beranda, daftar ujian, dan lihat nilai. Terdapat info singkat aplikasi dan tampil nama *guru*.



Gambar 3.31 Rancangan Desain Halaman *Siswa*

Rancangan halaman *siswa* yang terdiri dari beberapa menu diantaranya adalah : Ganti *Password*, Keluar, beranda, ujian,. Terdapat info singkat aplikasi dan tampil nama *siswa*

3. Pengkodean

Tahap pengkodean ini merupakan tahap dimana penerjemahan dari desain perangkat lunak yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah kode di dalam program.

Dalam tahap pengkodean, penulis menggunakan berbagai alat diantaranya menggunakan Xampp versi 3.1.0 yang mencakup : Apache 2.4.3 dan php 5.4.7 untuk database menggunakan Mysql versi 5.5.27. Sedangkan untuk *software editor*-nya menggunakan Adobe Dreamweaver

4. Pengujian

Setelah tahap pengkodean, maka dilakukan tahap pengujian dengan tujuan untuk menguji sistem yang telah dirancang sebelumnya. Pengujian yang

dipakai penulis adalah pengujian *blackbox*, dimana pengujian *blackbox* adalah pengujian yang menguji fungsionalitas dari sistem yang sudah dirancang dan dibuat. Dilakukan pengujian fungsionalitas yang terdapat dalam sistem untuk mengetahui apakah masih terdapat kesalahan atau tidak dalam setiap fungsi yang ada pada sistem. Selanjutnya pengujian menggunakan kuesioner (angket) ditujukan untuk mengetahui pendapat atau penilaian pengguna terhadap penelitian yang dibuat baik dari segi tujuan penelitian maupun perangkat lunaknya.

4.1 UJI KELAYAKAN

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. (Sugiyono, 2012:199)

4.2 METODE ANALISIS DATA

Kuesioner digunakan peneliti sebagai analisis data untuk mengetahui pendapat pengguna apakah penerapan

Sistem Pengembangan Tes *Listening* Berbasis Web

Adapun tahapan analisis datanya adalah menentukan skor jawaban, dalam pengujian kuesioner ini, peneliti menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012 : 134).

Pengukuran dengan skala likert ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.13 Skor Skala Likert (Sugiyono : 2012)

No	Pernyataan	Skor
1	A	4
2	B	3
3	C	2
4	D	1

Keterangan:

- a) Sangat Setuju / selalu / sangat positif diberi skor 4
- b) Setuju / sering / positif diberi skor 3
- c) Tidak setuju / hampir tidak pernah / negatif diberi skor 2
- d) Sangat tidak setuju / sangat negatif diberi skor 1

Kemudian menghitung jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item.

skor tertinggi x jml responden x jml item

Selanjutnya menghitung presentase tingkat persetujuan.

$$\frac{jml\ skor\ yg\ diperoleh}{jml\ skor\ ideal\ (kriterium)} \times 100\%$$

Digambarkan dalam *rating scale* untuk hasil penghitungan akhirnya, dan kemudian dapat ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil beberapa *user* sebagai penguji diantaranya, admin, guru di sekolah dan siswa di SMA TAKHASSUS AL QUR'AN DEMAK. Penelitian ini menggunakan pengujian *blackbox* dan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengetahui tanggapan *user* tentang sistem yang dibuat.

Pada pengujian *blackbox*, seluruh fungsi yang ada dalam sistem sudah berjalan sesuai dengan skenario. Pengujian *blackbox* dibutuhkan untuk mengetahui seberapa layak seberapa sistem yang dibuat, dan untuk memastikan fungsi yang ada dalam sistem sudah berjalan dengan baik.

Kuesioner dibutuhkan untuk mengetahui tanggapan *user* terhadap penelitian dan sistem yang dibuat. Pertanyaan yang ada dalam kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada responden dengan tujuan mengetahui tanggapan responden terhadap penelitian yang dibuat dengan maksud mencapai tujuan dari penelitian yang dibuat. Dari hasil pengujian kuesioner yang ditujukan kepada admin / guru berisi 13 pernyataan yang diberikan kepada responden setelah dibuat persentase admin / guru menilai tidak baik berjumlah 0%, kurang baik 3.44%, baik 93,10%, dan sangat baik 3,44%. Dengan melihat persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi dinilai baik untuk digunakan disekolah, dengan perolehan persentase 93,10% admin / guru menilai baik. Selanjutnya pada kuesioner siswa berisi 7 pernyataan yang diberikan kepada responden setelah dibuat persentase siswa menilai tidak baik berjumlah 0%, kurang baik 8,33%, baik 63,88%, dan sangat baik 27,77%. Dengan melihat persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi dinilai baik untuk digunakan disekolah, dengan perolehan persentase 63,88% siswa menilai baik. Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden admin / guru dan siswa masuk kedalam kategori “baik”, dapat dikatakan bahwa Sistem Pengembangan Aplikasi Tes *Listening* bersifat efektif dan efisien. Mengembangkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ari Prasmono pada tahun 2010 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komputer Multimedia dan Digital Video

Disc Terhadap Prestasi Belajar Listening Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Wonogiri” dimana media belajar listening dapat meningkatkan prestasi belajar listening ditinjau dari motivasi belajar siswa disekolah dengan menggunakan media pembelajaran komputer dan video disc. Didalam penelitian ini terdapat kekurangan yaitu dalam pengacakan soal dan penghitungan nilai ujian yang masih manual dilakukan oleh guru. Pengembangan aplikasi tes *listening* sudah dikembangkan dalam bentuk web sehingga dapat diakses dimana saja dalam lingkungan internet. Adapun beberapa fitur dalam aplikasi antara lain pengacakan soal, penghitungan nilai ujian, serta beberapa fitur manajemen kelas ujian, peserta ujian, dan fitur remediasi

DAFTAR PUSTAKA

- Bartram, Dave SHL Group plc, Thames Ditton, Surrey, UK dan Hambleton, Ronald K. 2001. *Computer-Based Testing and the Internet*. University of Massachusetts at Amherst. USA
- Connolly, Thomas M., Begg, Carolyn E. 2005. *Database System : A Practical Approach to Design, Implementation, and Management, fourth edition*. England: Addison-Wesley.
- Ichsan, Nur. 2010. Metode Waterfall (Kelebihan dan Kelemahan). Online at : <http://nurichsan.blog.unsoed.ac.id/> (diakses pada hari Selasa, 7 April 2015).
- Jogiyanto. 2008. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Prasmono, Ari. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komputer Multimedia dan Digital Video Disc Terhadap Prestasi Belajar Listening Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Wonogiri*. Wonogiri: Skripsi. perpustakaan.uns.ac.id
- Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak :Pendekatan Praktisi (Buku 1)*. Yogyakarta : Andi
- Sudijono , Anas 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta : Rineka Cipta.