

PENERAPAN HASIL PENELITIAN APLIKASI GAME LISTENING BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SMA MARDISISWA SEMARANG

Yani Parti Astuti¹, Egia Rosi Subhiyakto², Liya Umaroh³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

Email: yanipartiastuti@dsn.dinus.ac.id¹

Abstract. *The national education system has set lessons that must be followed by all students. Like English lessons. Indonesian is a compulsory subject from Junior High School (SMP) to Higher Education. Listening is a new skill in high school because in junior high school listening skills are not yet known. Because listening is a new thing at the high school level, students find it difficult to learn listening. This is because the voice actors who listen can come from within or outside the country who have different pronunciations. For this reason, this service will apply the results of the research in the form of English listening games. This application is very flexible to use because it can be accessed on Android smartphones. The use of foreign android smartphones for students today. So they can easily use it and understand it and can be used at any time. This listening game application will be applied to high school students who are the goal of this service. Students who will become partners are students of SMA Mardisiswa Banyumanik Semarang. This Mardisiswa High School has a problem that its students are not familiar with listening material. This is because there has been a pandemic, while listening material is material in the high school curriculum. For this reason, in order to be faster in delivering, in this service an application about listening is made. With this application, this application has filled in several forms of listening questions. However, for students' abilities, 29 listening questions will be given. Each question is given a weight of 3. And the results obtained are still unsatisfactory because the highest student points are 54. This can open up students' abilities to a maximum of only 62%.*

Keywords: *application, listening, english lesson*

Abstrak. Dalam sistem pendidikan nasional telah menetapkan pelajaran – pelajaran yang wajib diikuti oleh semua peserta didik. Seperti halnya pelajaran Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai dengan Pendidikan Tinggi. Listening merupakan ketrampilan yang baru di SMA karena saat SMP belum dikenalkan ketrampilan listening. Karena listening adalah hal yang baru pada jenjang SMA, maka siswa – siswa merasa kesulitan untuk belajar listening. Hal ini dikarenakan pengisi suara listening bisa berasal dari dalam maupun luar negeri yang mempunyai lafal yang berbeda – beda. Untuk itu pengabdian ini akan menerapkan hasil dari penelitian berupa aplikasi game listening Bahasa Inggris. Aplikasi ini sangat fleksibel digunakan karena bisa diakses di smartphone android. Penggunaan smartphone android tidaklah asing bagi peserta didik saat ini. Sehingga mereka bisa dengan mudah menggunakannya dan memahaminya serta bisa digunakan sewaktu waktu. Aplikasi game listening ini akan diterapkan pada siswa SMA yang menjadi tujuan dari pengabdian ini. Siswa yang akan menjadi mitra adalah siswa SMA Mardisiswa Banyumanik Semarang. SMA Mardisiswa ini mempunyai kendala bahwa siswa – siswanya belum pernah mengenal materi listening Hal ini disebabkan karena adanya pandemic, sementara materi listening merupakan materi yang ada di kurikulum SMA. Untuk itu, agar lebih cepat dalam penyampain, maka dalam pengabdian ini dibuat aplikasi tentang listening. Dengan aplikasi ini, Pada aplikasi ini telah diisikan beberapa bentuk soal listening. Namun untuk mengevaluasi kemampuan siswa akan diberikan 29 soal listening. Masing – masing soal diberi bobot nilai 3. Dan hasil yang didapat adalah masih kurang memuaskan karena poin tertinggi siswa adalah 54. Hal ini dapat disimpulkan kemampuan siswa maksimal hanya 62%.

Kata kunci: *aplikasi, listening, bahasa inggris*

PENDAHULUAN

Pada Sistem Pendidikan Indonesia, Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang wajib diikuti sejak Sekolah Menengah Pertama hingga Pendidikan Tinggi. Hal ini telah diatur pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (INDONESIA, 2021). Untuk itu setiap siswa maupun mahasiswa harus bisa berbahasa Inggris dengan benar. Dalam pelajaran Bahasa Inggris berisi tentang *reading, speaking, listening dan writing*. Keempat materi tersebut harus dikuasai oleh siswa maupun mahasiswa karena keempat-empatnya akan dijadikan bahan ujian baik ujian semester maupun ujian akhir sekolah (Megawati, 2016)

Untuk mewujudkan hal di atas maka setiap satuan pendidikan akan melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbagai cara metode (Nuramala, 2019), (Rizki Maylan Yosinta Liana, Dinn Wahyudin, 2018). Seperti halnya pada lembaga pendidikan yaitu sekolah. Pada setiap sekolah akan menyiapkan segala media untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris agar mudah dalam mempelajari dan memahami. Hal ini dilakukan karena banyak siswa yang merasakan sulit dalam belajar Bahasa Inggris (Ramadhani & Lestari, 2018). Salah satu contoh dalam belajar ketrampilan *listening* yang merupakan salah satu materi penting dalam Bahasa Inggris (Megawati, 2016) (Mandarani, 2016). Untuk memudahkan pelajaran Bahasa Inggris terutama *listening*, perlu dibutuhkan aplikasi yang menarik dan mudah dipahami (Wakhidah et al., 2019) (Aisa & Akhriana, 2019).

Untuk itu pengabdian ini akan menerapkan hasil penelitian tentang Aplikasi game *Listening* Bahasa Inggris ke siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini diperuntukkan agar siswa – siswa SMA lebih tertarik dan menyenangkan pelajaran Bahasa Inggris (Suparti, 2018). Selain itu siswa – siswa SMA akan mendapatkan nilai baik pada setiap ujian. Mengingat dalam mencari pekerjaan, penguasaan Bahasa Inggris juga sangat dibutuhkan.

Untuk mewujudkan penerapan aplikasi game *listening* tersebut, maka pada pengabdian ini ditujukan pada salah satu SMA yang akan menjadi mitra. SMA tersebut adalah SMA Mardasiswa Banyumanik Semarang. SMA ini selama pandemic tidak mengenal adanya pelajaran *listening*. Sementara dari kurikulum yang ada, mata pelajaran *listening* harus diberikan pada siswa SMA. SMA tersebut merupakan SMA swasta yang ada di Banyumanik Semarang. Karena SMA ini adalah SMA swasta maka sebagian besar berasal dari siswa – siswa yang tidak diterima di SMA negeri. Sehingga kualitas siswa – siswanya kurang dibanding dengan SMA negeri. Untuk itu setiap guru atau pihak sekolah akan berusaha semaksimal mungkin agar siswa – siswanya bisa bersaing dan tidak kalah dengan siswa – siswa SMA negeri dalam meraih prestasi. SMA ini setiap tahun bisa menampung 4 kelas dengan masing – masing kapasitas minimal 25 siswa dan maksimum 32 siswa. Sehingga pada SMA tersebut terdapat 12 kelas yang terdiri dari 4 kelas X, 4 kelas XI dan 4 kelas XII.

Berkaitan dengan SMA swasta yang di bawah Yayasan Catur Praya Tunggal, maka semua guru dan tenaga pendidikan mendapatkan honor dari yayasan yang didapat dari SPP siswa. Karena SPP dari siswa relatif tidak mahal maka dibuat efisiensi jumlah guru bidang studi. Semua guru mempunyai status guru tidak tetap, sehingga banyak guru yang pindah ke sekolah lain untuk mendapatkan kesejahteraan. Tapi tidak sedikit guru yang tetap bertahan dan berjuang untuk memajukan kualitas sekolah dan siswa – siswanya. Dengan situasi seperti itu maka guru bidang studi tidak mempunyai jumlah banyak. Sebagai contoh bahwa SMA tersebut hanya mempunyai satu guru Bahasa Inggris. Hal ini dimaksudkan agar guru tersebut mempunyai kesejahteraan yang layak. Tapi dari sisi lain akan mengalami kesulitan bila guru tersebut berhalangan hadir, maka tidak ada penggantinya. Sehingga siswa – siswa kurang mendapatkan materi Bahasa Inggris yang cukup.

Dengan melihat situasi di atas, maka pada pengabdian ini akan menerapkan aplikasi game *listening* di SMA Mardasiswa Banyumanik

Semarang. Aplikasi ini disajikan ke dalam android yang bisa diakses setiap siswa yang mempunyai *smartphone* android. Dengan begitu siswa bisa mengaksesnya setiap saat dan bisa belajar dengan mudah. Siswa akan mengerjakan soal – soal yang ada pada aplikasi ini dengan variasi soal yang sudah ada pada aplikasi tersebut. Aplikasi ini akan diterapkan untuk kelas XI di SMA Mardisiswa. Dengan aplikasi ini diharapkan bisa membantu siswa dalam belajar dan memahami pelajaran Bahasa Inggris khususnya *listening* (Loren, 2017). Hal ini juga diharapkan akan membantu guru Bahasa Inggris memudahkan mengajar materi *listening*. Sehingga saat guru berhalangan hadir, maka siswa bisa diberi tugas untuk game *listening*. Dan juga akan membuat siswa lebih tertarik belajar Bahasa Inggris terutama *listening*.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian diawali dengan survei ke tempat pengabdian yaitu di SMA Mardisiswa Semarang. Bapak Yakobus selaku kepala sekolah yang didampingi oleh wakil kepala sekolah Bapak Eko Riyanto menerima tim pengabdian dengan antusias. Tim pengabdian mengemukakan program yang akan diberikan pada siswa – siswa kelas 12 di SMA tersebut. Semua ini diberikan berdasarkan latar belakang yang telah terjadi di masa pandemi sekarang ini. Mengetahui hal tersebut, maka Bapak kepala sekolah langsung menyetujui program yang tim pengabdian tawarkan. Program yang ditawarkan adalah penerapan game aplikasi tentang *listening*. Tim pengabdian memberikan metode yang akan dilakukan, yaitu :



Gambar 1: Metode Pengabdian

Metode dalam pengabdian ini adalah metode standart yang diawali dengan koordinasi dengan sekolah sampai pelaksanaan dan praktikum dari aplikasinya. Tahapan di atas dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisa dan Menentukan masalah. Masalah didapatkan di SMA Mardisiswa Semarang. Pada SMA ini siswa – siswanya belum mengenal tentang *listening*. Hal ini dikarenakan adanya pandemic selama dua tahun. Sementara pada kurikulum disampaikan bahwa pelajaran bahasa inggris terdapat materi *listening*
2. Menetapkan tujuan. Tujuan dari pengabdian ini adalah mengenalkan dan juga memberi materi *listening* kepada siswa SMA Mardisiswa Semarang
3. Merancang materi. Materi yang diberikan adalah materi *listening* dan juga aplikasi yang dibuat sangat mudah, karena bisa diakses lewat HP android yang sebagian besar siswa punya
4. Pelaksanaan Pendampingan pada siswa. Pendampingan diawali dengan memberi materi kepada siswa sampai mempraktekkannya dalam aplikasi
5. Analisa dan Hasil Pelatihan. Siswa diberikan praktikum sebelum dan sesudah mendapatkan pendampingan
6. Pelaporan. Laporan berupa laporan akhir hasil dari pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat di SMA Mardiswa Semarang dilaksanakan pada Hari Selasa, 26 Oktober 2021 tentang uji coba game aplikasi listening. Pengabdian dilakukan secara daring karena SMA tersebut belum mengadakan PTM (Pembelajaran Tatap Muka). Pengabdian berawal dari pemaparan tentang *listening* yang ada pada *toefl*. Setelah selesai materi, siswa – siswa

download aplikasi ke *handphone* masing – masing. Dari 65 siswa yang mengikuti materi, ada 29 siswa yang berhasil mengunduh aplikasinya. Hal ini karena memori pada HP siswa penuh. Uji coba dilakukan selama 30 menit, karena soal yang diberikan hanya 29 soal dengan skor masing – masing soal 3. Hasil tes uji coba tersebut, didapatkan skor sebagai berikut :

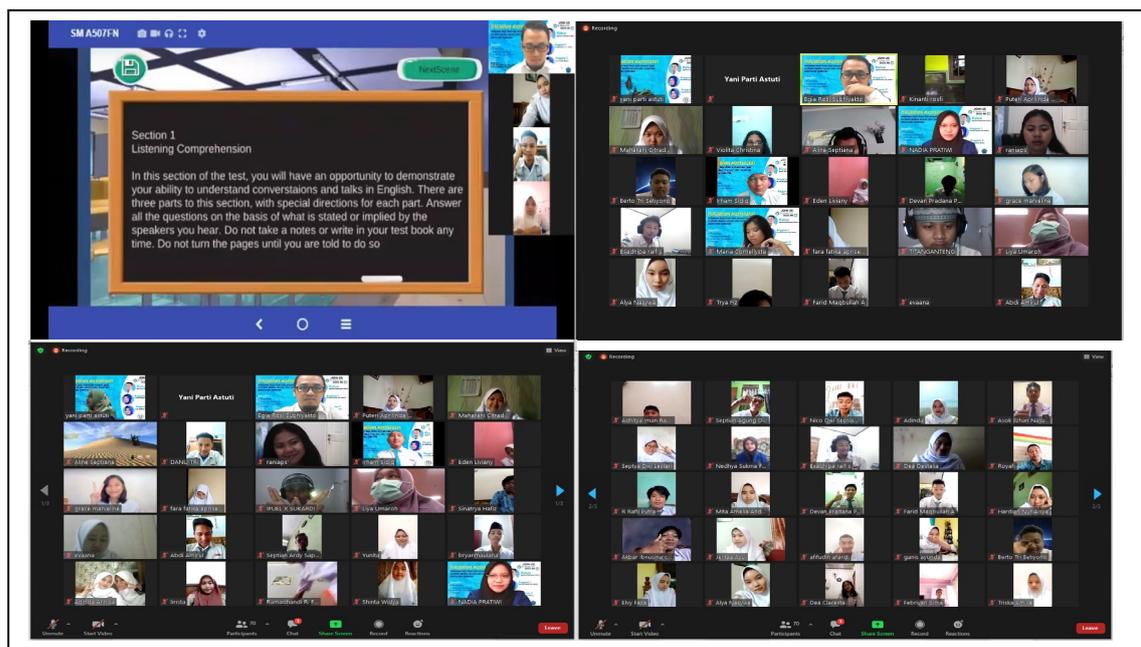
Tabel 1. Hasil Uji Coba Sebelum dan Sesudah Pelatihan

NO	NAMA	KELAS	HASIL PRA	HASIL POST
1	baskoro mulia luhur	12 IPS 1	15	15
2	BRYAN YASYID MAULANA	12 IPS 1	21	27
3	Fatid Maqbullah Ahnaf	12 IPS 1	30	33
4	Muhamad aji pangestu	12 IPS 1	27	30
5	Reistanvika Dina A	12 IPS 1	24	24
6	septian agung	12 IPS 1	24	27
7	Septya Dwi Lestari	12 IPS 1	42	54
8	Handiko ikhsan	12 IPS 2	42	48
9	R.Rafli Putra Pratama Herinandi	12 IPS 2	30	39
10	Rania Putri Safira	12 IPS 2	30	33
11	Ria Dwi Anggreni	12 IPS 2	21	21
12	Rizki Kurniawan	12 IPS 2	45	52
13	Royafi Ahmad	12 IPS 2	30	33
14	Shayna Alethea Rengganis	12 IPS 2	15	15
15	Sinatrya Hafiz	12 IPS 2	24	30
16	Nico dwi septiawan	12 IPS 2	24	21
17	Abdi Amirul	12 MIPA 1	21	24
18	Ariq Farhan Althaf	12 MIPA 1	39	42
19	IRHAM SIDIQ	12 MIPA 1	30	39
20	Muhammad Agung Senoaji	12 MIPA 1	42	51
21	Puteri Aprilinda Dewi	12 MIPA 1	21	12
22	Selfany Yohandoko	12 MIPA 1	21	21
23	Teuku firdaus satria	12 MIPA 1	24	24
24	Akbar ibnusina caesar	12 MIPA 2	30	39
25	Anisa Ayunda Kintasari	12 MIPA 2	21	18
26	Dea Destalia Nanar	12 MIPA 2	27	36
27	Maria Cornellysta	12 MIPA 2	21	24
28	Sandy cahyo utomo ilham	12 MIPA 2	30	36
29	Titan proxy pj	12 MIPA 2	21	27

Dari skor yang didapatkan siswa, bisa dianalisa sebagai berikut :

1. Siswa masih merasa asing dengan pelajaran *listening*, karena mereka tidak dapat materi *listening* selama pandemi
2. Hasil yang didapatkan siswa tergolong masih rendah, karena pemberian materi yang diberikan saat pengabdian sangat terbatas. Hasil yang dicapai siswa maksimal hanya
3. Aplikasi yang dibuat telah membuat siswa senang dan mau terus berlatih, agar bisa bersaing dalam mendapatkan pekerjaan, mengingat bahasa inggris merupakan hal yang fundamental dalam dunia kerja
4. Bukti kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut :

62%. Hal ini dilihat dari nilai maksimal siswa hanya 54, yang harusnya adalah 87.



Gambar 2 : Foto kegiatan

SIMPULAN DAN SARAN

Dari paparan di atas, bisa disimpulkan bahwa siswa – siswa SMA Mardisiswa Semarang masih perlu banyak belajar bahasa Inggris terutama *listening*. Dari hasil yang didapatkan, adanya peningkatan hasil dari sebelum dan sesudah diadakan pelatihan. Namun hasil tersebut mmasih dirasa kurang memuaskan karena pendampingan hanya dilakukan sehari. Hasil yang didapat maksimal hanya 62%, karena nilai tertinggi siswa hanya 54. Yang mana nilai tertinggi bila benar semua adalah 87. Saran yang dianjurkan adalah selalu berlatih dengan aplikasi game *listening* dengan menambahkan soal – soal segala tipe yang ada pada *toefl* dan harus sering dilakukan latihan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Tim pengabdian internal Universitas Dian Nuswantoro, 2) Kepala Sekolah, wakil Kepala Sekolah, Guru – guru, siswa – siswa kelas 12 SMA Mardisiswa Semarang, 3) LPPM Universitas Dian Nuswantoro

DAFTAR PUSTAKA

Aisa, S., & Akhriana, A. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal*

- Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*), 82(2), 100–110. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v8i2.611>
- INDONESIA, P. P. R. (2021). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Standar Nasional Pendidikan, 102501*, 1–49. [https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan PP Nomor 57 Tahun 2021.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan_PP_Nomor_57_Tahun_2021.pdf)
- Loren, F. T. A. (2017). the Use of Learning Media on Listening Skill in Teaching Indonesian To Speakers of Other Language (Tisol). *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa, 11*(1), 1. <https://doi.org/10.24036/ld.v11i1.7625>
- Mandarani, V. (2016). Peningkatan Kemampuan Listening Comprehension Melalui Strategi Top-Down dan Bottom-Up. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 5*(2), 189. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.250>
- Megawati, F. (2016). KESULITAN MAHASISWA DALAM MENCAPAI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SECARA EFEKTIF Fika. *Jurnal Pedagogia, 5*(2), 147–156. <https://doi.org/10.1007/s00381-016-3174-3>
- Nuramala, D. (2019). Penerapan Media Film Berbahasa Inggris Dalam Pembelajaran Listening. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 4*(1), 403.
- Ramadhani, A., & Lestari, E. (2018). *Efektivitas*

- Pelatihan Listening for Fun Learning Untuk Guru Taman Kanak-Kanak. 01(02), 87–91.*
- Rizki Maylan Yosinta Liana, Dinn Wahyudin, R. N. H. (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi “Hello English” Berbasis Smartphone Android Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smp. 2(2), 2–7.*
- Suparti. (2018). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO BAHASA INGGRIS UNTUK PEMBELAJARAN MENYIMAK A Needs Analysis on Developing English Audio Media for Listening Skills. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 06(01), 1–22.* <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/47>
- Wakhidah, R., Maftuh, M. F., & Maaliah, E. (2019). Pengembangan Aplikasi Listening Test Berbasis Android. *Journal of Applied Informatics and Computing, 3(2), 47–53.* <https://doi.org/10.30871/jaic.v3i2.1181>