

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INGGRIS DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN**

Hariadi Noor Ramadan, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama  
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat  
hariadinoor966@gmail.com, hamsi.masnur@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

**Abstract**

*A flexible learning media is needed can be used anywhere and anytime that can attract students' attention to enhance learning motivation. This research aims to find out the stages of learning media development and to test the validity of android-based learning media as a learning resource and to find out the enhance student motivation in VII grade English subject at SMP Negeri 6 Banjarmasin after used the learning media. This research uses the type of R&D with the Waterfall development model. The stages consist of the stages of analysis, design, implementation, testing, and deployment. The validity of learning media products is carried out through validation tests by material experts and media experts. The results showed that the validation test by material experts and media experts obtained a very good category. The enhance student learning motivation was measured before the media used and after the media used. The results showed that there was an enhancement in student learning motivation from before the learning media used and after used it. So, this Android-based learning media is very decent to use as a learning resource and can enhance the student learning motivation after use it. Educators are reccomended to utilize this learning media so the students' focus can be more focused on the learning process and if possible to the educators increasing the experience in the application and development of technology-based learning media.*

**Keywords:** *Learning Media, Android, English, Learning Motivation, Waterfall Models*

**Abstrak**

Diperlukannya sebuah media pembelajaran fleksibel bisa digunakan dimana saja dan kapan saja yang dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran dan menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis android sebagai sumber belajar serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 6 Banjarmasin setelah penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan Waterfall. Tahapan dalam pengembangan terdiri dari tahap analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan penyebaran. Kelayakan produk media pembelajaran dilakukan melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh kategori sangat baik. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis android ini sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa setelah penggunaan. Pendidik diharapkan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini agar fokus siswa bisa lebih tertuju terhadap proses pembelajaran dan jika memungkinkan pendidik juga menambah pengalaman dalam penggunaan serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Android, Bahasa Inggris, Motivasi Belajar, Model Waterfall*

## Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Saat berlangsungnya proses pembelajaran tentunya diperlukan berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran dan penyampaian materi. Hal ini dilakukan salah satunya bertujuan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang muncul dari dalam diri atau luar seseorang guna melaksanakan sebuah proses dan mencapai sebuah tujuan. Jika motivasi adalah sebuah dorongan yang muncul dari diri seseorang, maka motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Sardiman, 2018, p.75). Dengan meningkatnya motivasi belajar diharapkan siswa dapat lebih mudah menyerap materi, lebih aktif, dan meningkatnya kemampuan, pengetahuan, serta sikap siswa tersebut dalam pembelajaran.

Pentingnya peran motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris termasuk salah satu bahasa asing yang sulit untuk dipelajari. Pada dasarnya belajar bahasa asing bukanlah hal yang bisa dilakukan dalam waktu singkat, setiap orang memiliki jangka waktu dan kesulitan yang berbeda-beda dalam mempelajari bahasa, tidak terkecuali Bahasa Inggris. Karena kesulitan tersebut pada kenyataannya motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris masih kurang maksimal. Selain itu media pembelajaran yang digunakan juga berperan terhadap motivasi belajar siswa. Seperti yang peneliti temukan pada studi awal di SMP Negeri 6 Banjarmasin terkait mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan studi awal pendahuluan di SMP Negeri 6 Banjarmasin dengan metode melakukan wawancara ke salah satu pendidik yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris, didapatkan hasil bahwa (1) Pada mata pelajaran Bahasa Inggris, media pembelajaran sebagian besar merupakan media tepat guna; (2) Media tepat guna yang digunakan pendidik berupa *scrabble* dan sejenisnya tidak bisa

dipakai dalam pembelajaran jarak jauh; (3) sumber belajar yang bisa dipakai oleh siswa saat belajar mandiri maupun pembelajaran jarak jauh sangatlah terbatas; (4) fokus siswa yang terpaku kepada *handphone* dibandingkan menyimak penjelasan pendidik; (5) motivasi yang berkurang saat pembelajaran tatap muka karena kebiasaan siswa yang masih sangat melekat menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran jarak jauh. Untuk mengatasi permasalahan yang didapat bisa dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran termasuk kedalam salah satu bentuk sumber belajar yang dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). *Software* yang meliputi isi pesan dalam material dan *hardware* yang meliputi peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Adapun berbagai media pembelajaran yang diterapkan, contohnya proyektor film, video tape recorder, proyektor slide, proyektor filmstrip (Daryanto, 2013, p.17). Pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan melihat ketertarikan siswa yang melekat dalam kehidupan sehari-hari. Kehidupan sehari-hari siswa sekarang sudah melekat dengan perkembangan teknologi dikarenakan hampir setiap siswa memiliki *smartphone* untuk kebutuhan berkomunikasi, mencari informasi, mencari hiburan dan lainnya. *Smartphone* sekarang juga difungsikan untuk keperluan pembelajaran jarak jauh karena lebih praktis dan siswa selalu menggunakannya setiap hari. Sebagai alat pencari informasi, sebenarnya *smartphone* bukan hanya bisa difungsikan sebagai alat berkomunikasi tetapi juga bisa difungsikan sebagai sumber belajar. Sumber belajar di dalam *smartphone* yang dirancang khusus untuk pembelajaran.

Sumber belajar yang dirancang dan dipergunakan dalam bentuk aplikasi perangkat lunak di *smartphone* (android) adalah salah satu contoh penggunaan sumber belajar dalam ranah teknologi. Berbagai macam aplikasi yang terdapat di dalam android dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran. Aplikasi berbentuk game salah satunya. Pembelajaran melalui game ini biasa disebut dengan *Game Based Learning*. Pembelajaran

tipe ini dapat memberikan dukungan efek positif kepada siswa dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Jangkauan berbagai tipe genre dan elemen desain game dengan teori pembelajaran yang diintegrasikan kedalamnya memberikan dampak kearah pengembangan game pembelajaran. Salah satu tipe genre yang bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran adalah game bertipe *Role Playing Games* (RPG). *Role Playing Games* adalah game yang membuat pengguna memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia game dan mengandung unsur pengalaman dan menaikkan level dalam *gameplay*nya (Henry, 2010, p.8).

Alur cerita game dapat dimodifikasi sedemikian rupa dengan materi pelajaran yang disesuaikan dengan silabus sekolah. Konsep materi serta rumusan khususnya dari mata pelajaran Bahasa Inggris dapat dijadikan sebuah pesan ajaran dari kurikulum dalam bentuk sebuah game. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum (Arief, S. Sadiman, dkk, 2007, p.11-12). Media pembelajaran berbentuk game berbasis android ini bisa difungsikan sebagai penyampai pesan dalam proses pembelajaran pada pendidikan indonesia yang dimana pendidikan Indonesia kebanyakan masih menggunakan metode pembelajaran yang klasikal padahal pendidikan Indonesia di masa akan mendatang akan lebih cenderung menggunakan perangkat teknologi informasi interaktif, *sharing resource* dan berkembangnya pendidikan terbuka dan jarak jauh. (H. Hamzah dkk, 2011, 61, p.61).

Berdasarkan berbagai permasalahan yang didapat, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis android. Media ini memuat materi mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII Semester 1 di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Media ini diharapkan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, mengatasi permasalahan tempat, ruang dan waktu serta memberikan manfaat untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). *Research and Development* merupakan suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. (Seals, 1994, p.134). Produk pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa perangkat lunak (*software*) berbentuk game pembelajaran berbasis *smartphone* (android). Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan fokus dan motivasi siswa dalam belajar.

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model *Waterfall* yang. Model ini terdiri dari 6 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Implementation, Testing, Deployment, dan Maintenance*. Tahapan model *Waterfall* yang awalnya memiliki enam tahapan dimodifikasi menjadi lima tahapan pada penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mencapai efisiensi pada pengembangan dan penyesuaian terhadap produk media yang telah dikembangkan pada penelitian ini.

Tahapan pertama yaitu *analysis* (analisis), merupakan tahapan awal untuk mencari persyaratan keperluan perangkat lunak. Tahapan kedua yaitu *design* (desain), merupakan proses perancangan perangkat lunak, dimana semua informasi yang didapat dari analisis dirancangan menjadi sebuah *blueprint* atau *storyboard*. Tahapan ketiga yaitu *implementation* (implementasi), merupakan tahapan dimana proses perubahan sebuah rancangan dari *storyboard* ke bentuk sebuah produk yang dapat dilihat ataupun dimainkan. Tahapan keempat yaitu *testing* (pengujian), merupakan tahapan untuk verifikasi sistem dan validasi produk perangkat lunak untuk menentukan apakah sudah memenuhi persyaratan dan kelancaran yang telah ditentukan. Tahapan kelima yaitu *deployment* (penyebaran) merupakan tahapan dimana produk yang telah lolos pengujian dapat disebarakan kepada pengguna.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Banjarmasin dan objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android yang memuat

materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP pada semester pertama.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dan penyerahan angket atau kuesioner. Teknik wawancara dilakukan terhadap pendidik di SMP Negeri 6 Banjarmasin, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Penyerahan angket ditujukan kepada para ahli media dan materi serta subjek penelitian kelas VII di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Skala penilaian peneliti gunakan adalah skala likert. Dari data yang didapatkan dalam angket menggunakan skala 4 dengan pilihan 4 jawaban pada setiap pertanyaan. Pilihan pertanyaan terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Terkait skala likert lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Sumber: (Sugiyono, 2018, p.146)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif. Penggunaan statistik deskriptif dilakukan terhadap data yang didapat dari instrumen hasil penelitian yang telah dibuat dan dibagikan. Data kuantitatif didapatkan dari skor kuesioner yang di isi oleh responden ahli materi, media dan uji coba

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk perangkat lunak berupa aplikasi berbentuk game pembelajaran berbasis android (*smartphone*) berjudul *Knowledge Seeker*. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan pemikiran dan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Jenis penelitian yang dipakai adalah R&D (Research and Development) dengan model pengembangan Waterfall yang telah dimodifikasi menjadi lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Implementation, Testing, dan Deployment*.

lapangan lalu dideskripsikan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Berikut merupakan rumus skor perhitungan untuk mendapatkan persentase dari data instrumen:

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

(Y) = skor tertinggi likert x jumlah responden

Selanjutnya persentase yang didapat dari perhitungan diinterpretasikan ke dalam kriteria pencapaian media.

Tabel 2. Interpretasi Skor Skala Likert

Persentase	Interpretasi
0% - 25%	Sangat Kurang Baik
25% - 50%	Kurang Baik
50% - 75%	Baik
75% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Arikunto, 2018, p.35)

Setelah mengetahui persentase dari skor data yang didapat, persentase ini sebagai acuan apakah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan sebagai sumber belajar atau tidak layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Sangat baik artinya dapat digunakan tanpa perbaikan, baik artinya dapat digunakan dengan perbaikan terlebih dahulu, kurang baik artinya dianjurkan untuk tidak digunakan karena memerlukan perbaikan besar, dan sangat kurang baik artinya tidak boleh digunakan.

Pengembangan yang serupa juga dilakukan oleh Rasyid & Gaffar (2019) dalam penelitiannya yang juga membuat media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan engine yang sama. Wakhid (2016) dalam penelitian sebelumnya juga menggunakan model waterfall yang sejalan dengan penelitian ini, ia mengungkapkan bahwa metode atau model waterfall sangat cocok untuk penelitian pengembangan yang fokus kepada pengembangan aplikasi.

Tahapan pertama model *Waterfall* yaitu *analysis* (analisis). Tahapan ini terdiri dari analisis pendahuluan, fungsional, dan non-fungsional. Analisis pendahuluan dilakukan melalui wawancara terhadap pendidik di mata

pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Banjarmasin untuk menganalisa terkait permasalahan di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara didapati permasalahan utama seperti, kurangnya pengembangan media berbasis teknologi pada mata pelajaran bahasa inggris, fokus siswa yang lebih tertuju terhadap *smartphone*, kurangnya sumber belajar yang bisa dipakai oleh siswa saat belajar mandiri maupun pembelajaran jarak jauh. Analisis fungsional dilakukan untuk mengetahui kesesuaian kebutuhan pengguna terhadap media yang dikembangkan, dari hasil analisis pendahuluan didapatkan persyaratan kebutuhan fungsional sebagai berikut, media pembelajaran memiliki splash screen, main story untuk menarik fokus siswa, penghargaan untuk meningkatkan semangat belajarnya dan misi yang harus diselesaikan untuk menarik rasa penasaran siswa. Analisis non-fungsional dilakukan untuk mengetahui persyaratan apa saja yang harus dipenuhi untuk mengembangkan serta menjalankan media. Adapun media ini memerlukan *software* utama untuk pembuatan bernama *RPG Maker MV*, Photoshop untuk membuat desain *item* dalam media dan tentunya sebuah *smartphone* untuk menjalankan meddia dengan RAM minimal 2 GB.

Tahapan kedua yaitu *design* (desain). pada tahap *design* semua informasi dari analisis disusun menjadi sebuah *storyboard* yang mencakup pembukaan (*opening*), materi (*chapter*), dan penutup (*credit*). Penyusunan isi materi mata pelajaran Bahasa Inggris ini berdasarkan silabus yang didapatkan dari sekolah.

Tahapan ketiga yaitu *implementation* (implementasi). Tahapan ini merupakan tahapan penerapan dari acuan *storyboard* kedalam *software* utama menggunakan *software* *RPG Maker MV* dimana hasil akhir atau *outputnya* berupa format .apk yang dapat dioperasikan dengan sistem android. Format .apk ini nantinya diinstall di perangkat *smartphone* untuk bisa dijanlakan. Media ini merupakan hasil dari tahapan implementasi dan merupakan produk akhir dari pengembangan media pembelajaran sebelum di ujicobakan nantinya apakah terdapat hal yang perlu diperbaiki atau tidak.

Tahapan keempat yaitu *testing* (pengujian). Pada tahap *testing*, uji coba produk dilakukan melalui verifikasi sistem,

validasi ahli dan uji coba lapangan. Verifikasi sistem dengan percobaan kepada tiga perangkat keras yang berbeda spesifikasi dan didapatkan media pembelajaran sudah bisa berjalan dengan semestinya. Validasi para ahli dilakukan melalui ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media didapatkan beberapa saran maupun masukan dari para ahli untuk dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi produk media pembelajaran agar benar-benar valid atau layak digunakan sebagai sumber belajar. Selanjutnya adalah uji coba lapangan dimana produk akhir yang sudah di perbaiki dibawa kelapangan untuk diujicoba sebagai keperluan penelitian yaitu ada tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk media pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Title Screen



Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan



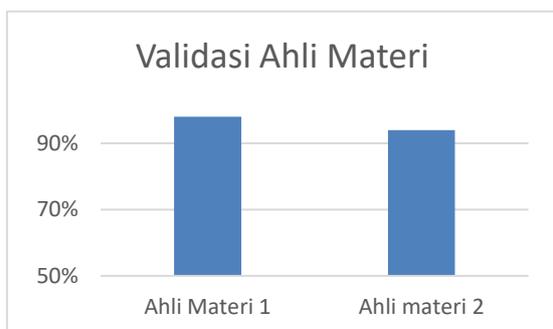
Gambar 3. Tampilan Materi Evaluasi

Tahapan kelima yaitu *deployment* (penyebaran). Tahapan ini merupakan proses penyebaran terhadap produk akhir media yang telah dikembangkan berupa aplikasi berbentuk game pembelajaran berbasis android

(*smartphone*). Setelah melalui proses pengujian baik oleh ahli maupun uji lapangan, media pembelajaran ini disebarluaskan kepada pengguna. Pada penelitian ini, peneliti mengemas media pembelajaran dalam bentuk kepingan DVD disertai dengan sampul pada bagian depannya. Di dalam kepingannya akan terdapat petunjuk penginstallan, *link download* dan produk media pembelajaran dari peneliti ini. Media pembelajaran ini diserahkan kepada tenaga pendidik yang memerlukan terutama di SMPN 6 Banjarmasin.

Berdasarkan validasi oleh ahli materi didapatkan skor sebesar 108. Skor ini didapatkan karena media pembelajaran berbasis android yang dinilai oleh ahli materi sudah memenuhi aspek dari kriteria validasi mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi secara berurutan, mudah dipahami oleh pengguna, meningkatkan motivasi siswa, memberikan pengalaman belajar pengguna, dapat meningkatkan konsentrasi pengguna, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara mandiri serta pemilihan teks, gambar dan bahasa sudah tepat. Total skor sebesar 108 tersebut kemudian diubah kedalam bentuk persentase dengan menggunakan perhitungan skala likert. Skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, maka akan didapatkan persentase dari skor tersebut. Persentase sebesar 96% didapatkan dari hasil validasi ahli materi. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kelayakan media dan termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Jadi, berdasarkan penilaian dari ahli materi diketahui bahwa materi di dalam media pembelajaran aplikasi ini sangat layak untuk digunakan.

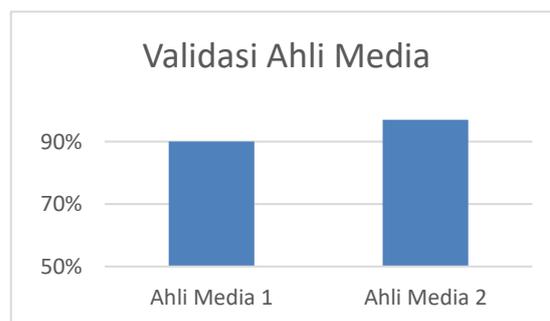
Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi



Berdasarkan validasi oleh ahli media didapatkan skor total sebesar 143 dari skor maksimal sebesar 152. Skor ini didapatkan

karena media pembelajaran berbasis android yang dinilai oleh ahli media sudah memenuhi aspek dari kriteria validasi mencakup kualitas gambar yang baik dan jelas, teks dan tata letak yang terdapat dalam media cukup mudah untuk dibaca, gerakan karakter dalam media pembelajaran sudah baik, kesesuaian warna pada tampilan sudah tepat dan menarik, penggunaan musik instrumental dan efek suara yang cukup tepat, kualitas suara yang baik, dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam penyampaian materi, pengoperasian media yang sudah terbilang cukup mudah, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa serta dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun mandiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Total skor sebesar 143 tersebut kemudian diubah menjadi bentuk persentase dengan rumus skala likert, yaitu skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal dan kemudian dikalikan 100%. Hasil tersebut mendapatkan persentase sebesar 94%. Hasil tersebut diinterpretasikan kedalam tabel kriteria kelayakan media dan didapatkan kategori “sangat baik”. Jadi, berdasarkan penilaian validasi ahli media yang melibatkan dua orang ahli media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini sangat layak untuk digunakan.

Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media



Hasil dari kelayakan uji validasi para ahli menghasilkan bahwa media pembelajaran berbasis android pada penelitian ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Hasil yang menunjukkan kelayakan melalui validasi para ahli ini juga diperkuat dalam penelitian relevan Swadyaya (2019) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis RPG pada penelitiannya

dengan menggunakan kelayakan uji validasi para ahli. Nadifah (2018), dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa perangkat pembelajaran akan valid dan dinyatakan layak jika terdapat kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan penilaian yang diberikan. Hal tersebut sudah sesuai dengan hasil validasi para ahli yang telah dilakukan dalam penelitian ini.

Penilaian motivasi belajar terbagi menjadi delapan aspek, yaitu aspek ketekunan, aspek keuletan, aspek minat pembelajaran, aspek kemandirian, aspek ketertarikan, aspek ketertarikan, aspek mempertahankan pendapat, aspek pendirian kuat, dan aspek pemecahan masalah. Penilaian motivasi belajar ini dilakukan terhadap 31 siswa kelas VII SMP Negeri 6 Banjarmasin pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil total keseluruhan dengan perbandingan data sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran didapati adanya peningkatan motivasi belajar sebesar 4% dari total persentase awal yang didapat. Hasil uji coba lapangan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis android yang berjudul Knowledge Seeker berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Diagram 3. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa



Hasil peningkatan motivasi pada penelitian ini selaras dengan penjabaran karakteristik media pembelajaran menurut Hannafin dan Peck (1988: p.14-28) bahwa salah satu karakteristik media pembelajaran yaitu mampu menjaga ketertarikan siswa dan memiliki daya motivasi bagi penggunaannya. Peningkatan motivasi sejalan juga dengan penelitian relevan sebelumnya oleh Shofa &

Surjono (2018), hasil yang ia peroleh ialah bahwa media pembelajaran berbasis game RPG efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan produk media pembelajaran. Faturahman (2018) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis RPG Maker mv dengan Game berbasis android mampu membuat siswa termotivasi dalam belajar dan timbul rasa senang.

Dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan peningkatan motivasi yang telah dilakukan pada penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran game pembelajaran berbasis android (*smarphone*) berjudul *Knowledge Seeker* pada mata pelajaran Bahasa Inggris sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri maupun jarak jauh dan dapat meningkatkan motivasi belajar dari sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Banjarmasin dikembangkan menggunakan model Waterfall yang sudah dimodifikasi menjadi beberapa tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *implementation* (implementasi), *testing* (pengujian), dan *deployment* (penyebaran).

Media pembelajaran berbasis android yang berbentuk game pembelajaran ini dinyatakan telah layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Kelayakan dari media pembelajaran ini dibuktikan melalui uji validasi ahli materi dan ahli media dengan perolehan kategori sangat baik yang artinya media pembelajaran sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sumber belajar. Media pembelajaran berbasis android ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini dibuktikan dari peningkatan perolehan data hasil uji coba lapangan melalui 31 siswa kelas VII SMP Negeri 6 Banjarmasin.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai penambah pengetahuan dan wawasan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Media ini juga diharapkan dapat membantu guru meringankan tugas dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan semaksimal mungkin agar menambah pengetahuan belajar, meningkatkan pemahaman terhadap materi, memberikan inspirasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan menambah pengalaman belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Bagi peneliti, diharapkan untuk lebih menambah wawasan, ketelitian dan memperdalam kemampuan menggunakan engine utama yang dipakai untuk membuat aplikasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firmansyah, Y., & Jamilah, J. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia” Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2).
- Jembari, Ida A.T., dkk. (2015). Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1.
- Kristiyanto, Wahyu Hari dkk. (2020). *A to Z Pembuatan dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Berbasis RPG Maker*. Yogyakarta: Gava Media.
- Lt, G. D., & Fatmawati, M. J. R. (2006). *Badan Standar Nasional Pendidikan*.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37-48.
- Mukarto dkk. (2017). *English on Sky 1*. Jakarta: Erlangga.
- Musni, Musni (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pembangkit Tenaga Listrik Prodi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nadifah, L. U. (2018). *Pengembangan game “PADUKA. exe” berbasis RPG Maker MV sebagai media belajar mandiri pada materi Fungsi Komposisi (Doctoral dissertation, Uin Sunan Ampel Surabaya)*.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Rahayu, W. A., & Riska, S. Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran game kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 37(1), 85-96.
- Rasyid, A., & Gaffar, A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Model Games “Antibody vs Antigen” Menggunakan RPG Maker MV pada Pembelajaran Biologi Konsep Sistem Imun: Development of Mobile Learning Model Games Application” Antibody vs Antigen” Using RPG Maker MV on the Immune System material. *BIODIK*, 5(3), 225-238.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Seels, Barbara B & Rita C. Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. (Dewi S. Prawiradilaga dkk, Terjemahan). Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

- Shofa, H., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis role playing games (RPG) pada materi lingkaran untuk siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 151-164.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafnidawaty. (2020). Metode Waterfall. <https://raharja.ac.id/2020/04/04/metod-e-waterfall> (diakses tanggal 05 November 2022).
- Suratman, B., Soesatyo, Y., & Soejoto, A. (2014). Analisis Faktor Yang Memengaruhi Ketimpangan Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2).
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Yuliyanto, Nanang. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf L.N., Syamsu & Nani M. Sugandhi. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.