

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS XI**

Wildan Maulana Ma'ruf¹, Agus Salim², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹wildanmruf@gmail.com, ²agus.salim@ulm.ac.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to develop an android-based learning media in English class XI subjects. Development of this media focuses on offer & suggestion material as well as opinion & thought. Furthermore, the type of research that is applied and utilized is in the form of research and development. The development model in this study is a 4D model with 4 main stages. The stages in this development model include define, design, development, and disseminate stages. This study used data collected as observations, questionnaires, and interviews. While the data analysis technique used is a descriptive quantitative technique using a Likert. Afterward, the results obtained from the validation of the feasibility of the material get a total score of 80% and get a "very feasible" assessment, while from the validation of the feasibility of learning, media get a total score of 91.18% and get a "very decent" assessment. Then the student response questionnaire assessment obtained a total score of 87.11% and received a "very good" interpretation assessment. The overall assessment was then averaged again so that it got a total score of 86.09% and was included in the "very decent" category. Android-based learning media that have been developed are highly recommended to be used in helping teachers carry out the online learning process in English subjects.

Keywords: *Development, Learning Media, Android, English, Model 4D.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris kelas XI. Pengembangan media pembelajaran berfokus pada materi offer & suggestion serta opinion & thought. Selanjutnya jenis penelitian yang diterapkan dan dimanfaatkan berupa penelitian dan pengembangan atau (Research & Development). Model pengembangan pada penelitian ini adalah model 4D dengan 4 tahapan utama. Tahapan dalam model pengembangan ini meliputi tahap *define, design, development, dan disseminate*. Pada penelitian ini pengumpulan data memanfaatkan angket, wawancara, dan observasi. Sementara teknik analisis data yang digunakan merupakan teknik analisis kuantitatif deskriptif menggunakan skala likert. Hasil penelitian yang didapatkan dari validasi kelayakan materi mendapatkan total skor sebesar 80% dan memperoleh penilaian "sangat layak", sementara dari validasi kelayakan media pembelajaran mendapatkan total nilai sebesar 91,18% dan memperoleh penilaian "sangat layak". Kemudian penilaian angket respon siswa memperoleh total skor 87,11% dan mendapatkan penilaian interpretasi "sangat baik". Dari keseluruhan penilaian kemudian dirata-rata kembali sehingga mendapatkan skor total 86,09% dan masuk kedalam kategori "sangat layak". Media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam membantu guru melaksanakan proses pembelajaran daring pada mata pelajaran bahasa inggris.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Android, Bahasa Inggris, Model 4D.

Pendahuluan

Perubahan metode pembelajaran konvensional (tatap muka) menuju pembelajaran daring tentunya membutuhkan perhatian dan adaptasi lebih lanjut. Sektor pendidikan terutamanya dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perubahan keadaan yang cepat. Adaptasi yang dimaksud berupa penggunaan media, metode, serta strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring.

Pembelajaran daring dapat dimaknai sebagai proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik tanpa melakukan tatap muka secara langsung, tetapi dilakukan secara online dengan memanfaatkan aplikasi video conference, e-learning maupun distance learning. Menurut Gikas & Grant dalam JPAP pelaksanaan dalam pembelajaran daring perlu adanya fasilitas penunjang, seperti *smartphone*, laptop, ataupun *tablet* untuk dapat digunakan mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Handarini & Wulandari, 2020, p.497). Beberapa mata pelajaran yang diajarkan secara daring tentunya membutuhkan *treatment* yang berbeda dari proses pembelajaran tatap muka. Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi lisan dan tulisan. Berkomunikasi dalam bahasa Inggris dimaksudkan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (Depdiknas, 2006, p.6). Mempelajari bahasa merupakan hal penting bagi perkembangan sosial dan kepribadian seorang individu. Sebagai bahasa yang banyak digunakan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, Bahasa Inggris berperan sebagai salah satu bahasa Internasional.

Pemahaman dan penerapan bahasa Inggris bagi siswa SMA merupakan hal yang perlu diperhatikan sebagai bekal bagi siswa dalam melakukan upaya interaksi dan komunikasi di tengah pergaulan masyarakat yang semakin berkembang. Berkaitan dengan hal itu, pemahaman terkait pembelajaran bahasa Inggris dapat didapatkan dengan berbagai *alternatif* pengajaran dan pembelajaran baik secara informal maupun formal di sekolah. Namun, berbagai hambatan

sering ditemukan dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Hambatan yang dimaksud berupa keterampilan dalam mempelajari Bahasa Inggris bagi peserta didik. Hambatan yang sering ditemukan pada keterampilan *reading* (membaca), *listening* (mendengarkan) dan *speaking* atau berbicara (Megawati, 2016, p.149). Permasalahan yang telah dipaparkan tentunya belum merangkum keseluruhan masalah yang ada. Sehingga, diperlukan sedikit inovasi dalam pembelajaran yang perlu dilakukan untuk membuat siswa memahami materi pembelajaran dengan baik.

Menyikapi perkara tersebut guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan inovatif selama proses pembelajaran daring berlangsung. Hal yang perlu dilakukan oleh guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran untuk mendapatkan perhatian dari siswa ketika pelajaran berlangsung. Kemudian perlu diingat bahwa media yang digunakan harus sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan dan juga Teknologi Pembelajaran (Nurseto, 2011, p.20). Urgensi penggunaan media pembelajaran ini tentunya perlu diperhatikan lebih lanjut oleh setiap tenaga pengajar.

Agar seorang guru dapat menggunakan media dengan baik, maka perlu bagi guru memahami media yang ingin digunakan. Dalam hal ini media dapat diartikan sebagai semua bentuk alat atau sarana fisik yang didesain khusus dengan terencana untuk menyampaikan sebuah informasi dan membentuk interaksi (Yaumi, 2018, p.7). Kemudian perlu diperhatikan keterkaitan antara media dan perkembangan TIK. Siswa tidak jarang berhadapan dengan perangkat *mobile* seperti *smartphone*.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh dalam Jurnal Inovasi Pendidikan IPA sistem operasi Android sangat populer dan hampir digunakan oleh seluruh kalangan, khususnya siswa SMA. Penggunaan *smartphone* ini hampir telah menyentuh 65% dari keseluruhan penduduk Indonesia (Yektyastuti & Ikhsan, 2016, p.89). Sudah sewajarnya pemanfaatan *smartphone* diarahkan oleh guru agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan *smartphone* sebagai salah satu bentuk perangkat *mobile* yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang *alternatif*

dalam pengembangan media pembelajaran (Ismanto, Novalia, & Herlandy, 2017, p.44). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dapat dijalankan di berbagai jenis *smartphone* menjadi hal penting yang perlu dipertimbangkan bagi guru dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini diperlukan terutama dimana pembelajaran daring diterapkan, sehingga benar-benar membutuhkan media pembelajaran berbasis android. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* dan tablet dapat merubah pengalaman belajar peserta didik. Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja dengan berbagai aplikasi yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal ketika peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 3 Banjarmasin pembelajaran telah sepenuhnya beralih menuju pembelajaran daring. Pembelajaran daring diterapkan sebagai tanggapan atas situasi pandemi yang sedang terjadi. Dari observasi yang dilakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan. Sebagian guru masih kesulitan dan belum begitu paham cara penggunaan media pembelajaran daring, terutama bagi guru yang sudah cukup berumur. Guru yang benar-benar paham akan teknologi-pun jumlahnya sangat sedikit. Selain itu, pembelajaran yang beralih dari tatap muka menuju daring membuat guru kesulitan melakukan proses pembelajaran seperti biasa. Setelah observasi dilaksanakan, wawancara kemudian dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 3 Banjarmasin.

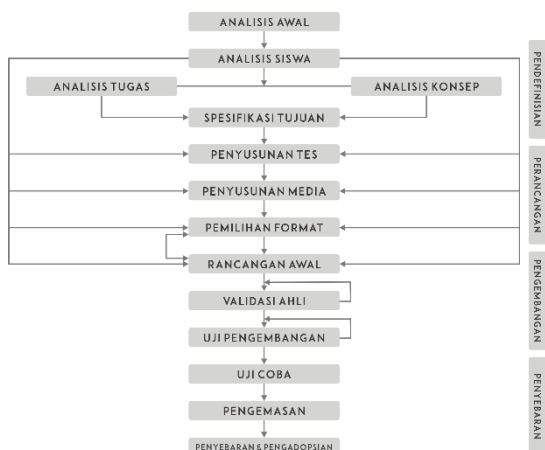
Hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa, penggunaan media oleh guru masih kurang, terutama media yang dapat membantu pembelajaran daring. Selain itu, guru mata pelajaran masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan berbagai keterbatasan, seperti keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan mengembangkan media. Selanjutnya, pemanfaatan media yang berbasis android sangat jarang ditemukan. Kemudian, pembelajaran online atau daring masih

mengalami berbagai kendala dalam pelaksanaannya, baik dari koneksi internet yang lelet dan tidak stabil, ketidakpahaman sebagian siswa maupun guru dalam memanfaatkan sebuah *software/aplikasi* daring, serta adanya siswa yang tidak mengerjakan tugas dikarenakan tidak memiliki *smartphone* untuk mengerjakannya.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI. Dengan media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi ini. Peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI di SMA Negeri 3 Banjarmasin” dengan harapan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran daring khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI di SMA Negeri 3 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk/hasil akhir kemudian menguji efektifitas produk tersebut (Sugiyono, 2011, p.297). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI dengan materi *offer & suggestion* serta *opinion & thoughts* yang nantinya dapat dijalankan di *smartphone* berbasis android. Model 4D kemudian digunakan dan diterapkan pada penelitian ini. Model penelitian jenis ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model 4D terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi: *Define* dimana pada tahap ini merupakan tahap awal, *Design* dimana pada tahap ini perancangan mulai dilaksanakan, *Develop* dimana pada tahap ini proses pengembangan media terjadi, dan terakhir *Disseminate* dimana produk final disebarluaskan (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM sebagai ahli media, guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 3 Banjarmasin sebagai ahli materi. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android yang akan dikembangkan. Waktu penelitian dilaksanakan kurang lebih 2 bulan di SMAN 3 Banjarmasin.

Pada penelitian ini terdapat tiga teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, kuesioner dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran yang berlangsung dan menemukan masalah yang perlu dipecahkan. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa inggris di SMAN 3 Banjarmasin. Angket kemudian digunakan pada tahap validasi dan ujicoba media pembelajaran. Analisis data validasi dan ujicoba lapangan kemudian melewati tahap sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian tiap butir indikator menggunakan skala likert.
2. Menghitung total skor tiap indikator angket dengan rumus $T \times P_n$.
3. Mencari nilai skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) item penilaian.
4. Menentukan nilai interval tiap skor menggunakan rumus:

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$
5. Menginterpretasikan skor dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1 Interpretasi Skor

Nilai (Likert)	Interval	Kriteria
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang Baik (Revisi Total)
2	20% - 39,99%	Kurang Baik (Revisi)
3	40% - 59,99%	Cukup Baik (Perlu Revisi)
4	60% - 79,99%	Baik (Tidak Revisi)
5	80% - 100%	Sangat Baik (Tidak Revisi)

6. Hasil nilai interpretasi kemudian dihitung menggunakan rumus index % sebagai berikut:

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

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris kelas XI. Metode penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan 4D. Tahapan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pada tahap pendefinisian dipecah kedalam tahapan kecil lagi. Dari beberapa tahapan kecil tadi kemudian ditarik kesimpulan. Hasil atau kesimpulan dari tahap pendefinisian ini ditemukan adanya masalah yang membutuhkan pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis android.

Pada tahap perancangan media terdapat ada beberapa langkah yang perlu dilakukan. Pertama, penyusunan tes perlu dilakukan untuk menentukan evaluasi pada media. Pemilihan media merupakan tahapan dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis pada tahap pendefinisian. Kemudian, pemilihan format dimaksudkan untuk menentukan format rancangan media setelah jenis media ditentukan. Selanjutnya, tahap desain awal dilakukan dengan membuat *flowchart* media dan *storyboard* media sebelum media diproduksi/dikembangkan.

Pada tahap pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis android. Media kemudian melalui proses revisi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya validasi perlu dilakukan ke ahli materi serta ahli media. Tahap selanjutnya media divalidasi

dan diberi komentar/saran oleh para ahli kemudian dilakukan revisi. Tahap revisi didasarkan pada komentar dan saran para ahli untuk memperbaiki kekurangan media. Setelah tahap revisi selesai dilakukan media kemudian diujikan ke kelompok kecil siswa untuk mendapatkan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan.



Gambar 2 Tampilan Awal Media

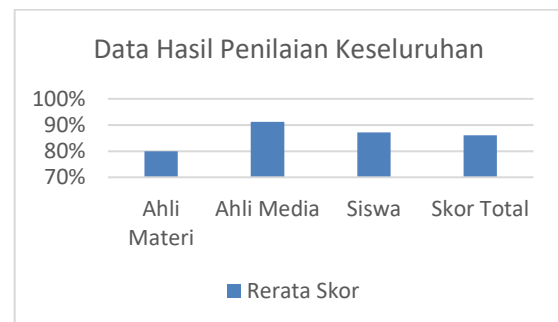


Gambar 3 Tampilan Beranda Media

Terakhir, setelah semua tahapan selesai dikerjakan media disebarluaskan. Penyebaran media pembelajaran berbasis android ini dilakukan dengan membagikan media kepada guru di SMAN 3 Banjarmasin dan Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Penyebarluasan ini dilakukan secara *online* dan *offline*.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran berbasis android mendapat rerata skor dari ahli materi sebesar 80% dari nilai maksimal 100%. Skor rerata total ahli media sebesar 91,18% dari maksimal penilaian 100%. Sedangkan skor rerata total yang didapatkan dari angket respon siswa sebesar 87,11% dari nilai maksimal 100%. Dari ketiga hasil penilaian tersebut kemudian dirata – rata kembali dan dipatkan skor total sebesar 86,09% dari nilai maksimal 100%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada umumnya. Detail lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah.

Diagram 1 Data Hasil Penilaian Keseluruhan



Simpulan

Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan mengikuti tahapan model pengembangan 4D dengan tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa sebesar 86,09% dimana masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas sebelumnya, peneliti menyarankan:

1. Bagi Peneliti selanjutnya, penulis menyarankan agar media pembelajaran berbasis android yang telah dihasilkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan berbagai fitur yang masih kurang pada penelitian ini, kemudian hasil pengembangan di uji cobakan lagi kepada kelompok besar. Selanjutnya, media dapat dievaluasi lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana kekurangan dan kelebihan media pembelajaran ini.
2. Bagi sekolah, media pembelajaran yang telah diteliti dan dikembangkan dapat disosialisasikan kepada siswa dan seluruh guru mata pelajaran agar dapat dimanfaatkan baik. Kemudian media yang telah disosialisasikan dapat di kembangkan kembali oleh guru-guru disekolah untuk mata pelajaran lainnya.
3. Bagi guru, peneliti menyarankan agar media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam membantu bapak dan ibu guru menyampaikan proses pembelajaran.
4. Bagi siswa, peneliti menyarankan media ini digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, terumanya pada pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*

Administrasi Perkantoran (JPAP), VIII(3), 496-503.

Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Untuk Mu Negeri*, I(1), 42-47.

Megawati, F. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif. *Jurnal Pedagogia*, V(2), 147-156.

Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, VIII(1), 19-35.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Thiagarajan, S., & dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Prenadamedia Group.

Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, II(1), 88-99.