

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris di MIS Cipelah

Ai Santi Septiawati<sup>1</sup>

Universitas Djuanda Bogor

---

---

## ABSTRAK

Tujuan dari proyek ini adalah untuk meningkatkan kurikulum Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Cipelah, yang bertujuan untuk membangun sumber belajar interaktif berbasis Android. Metodologi RnD digunakan dalam penelitian ini. Empat langkah yang membentuk model ini adalah sebagai berikut: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan mendistribusikan. Selama fase define (mendefinisikan), kami melakukan analisis kebutuhan yang mengungkap kendala yang paling signifikan, termasuk kendala materi pembelajaran dan kurangnya keinginan siswa. Pada tahap Design, aplikasi dirancang dengan antarmuka yang menarik dan fitur interaktif seperti latihan soal dan kuis. Pada tahap Develop, aplikasi yang dikembangkan melalui uji validasi ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan kelayakan yang baik. Pada tahap Disseminate, aplikasi diimplementasikan di MIS Cipelah, yang menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih termotivasi, dan 90% guru memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android untuk mengajar bahasa Inggris meningkatkan kinerja siswa dan mungkin menjadi pengganti yang baik untuk pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Android, Bahasa Inggris, Penelitian dan Pengembangan (RnD).

## PENDAHULUAN

Pendidikan modern berkembang dengan sangat cepat, seperti halnya sektor teknologi informasi dan komunikasi lainnya. Sumber daya pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi seluler adalah salah satu cara teknologi dimanfaatkan untuk meningkatkan pendidikan. Penggunaan aplikasi berbasis Android untuk mendukung proses pembelajaran telah menjadi solusi yang efektif, mengingat semakin tingginya penggunaan perangkat Android di kalangan masyarakat. Aplikasi mobile memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara interaktif, fleksibel, dan lebih membuat siswa tertarik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Budiarto, 2020; Rahmawati, 2019).

Pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan semakin dirasakan dengan munculnya berbagai tantangan yang dihadapi oleh para pendidik. Di tingkat pendidikan dasar, seperti yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Cipelah, pembelajaran Bahasa Inggris menghadapi hambatan seperti keterbatasan waktu, materi pendidikan yang kurang menarik dan antusiasme siswa yang kurang. Oleh karena itu, diperlukan strategi baru dalam pengajaran untuk mengatasi masalah ini (Sari & Fadilah, 2021).

Salah satu solusi potensial yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android. Aplikasi yang menyertakan kemampuan multimedia seperti musik, video, dan animasi dapat meningkatkan pembelajaran siswa, menjadikan teknologi ini kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menantang daripada metode tradisional yang hanya berupa teks (Julianto & Permana, 2020). Dengan pemanfaatan teknologi Android, Siswa dapat belajar secara independen di luar waktu pelajaran, memperkaya pengalaman belajar mereka dengan berbagai fitur yang interaktif dan mendalam.

Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android dapat memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif. Aplikasi ini dapat menyediakan berbagai fitur, seperti latihan soal interaktif, kuis, video pembelajaran, dan permainan edukatif yang mendukung penguasaan materi. Selain itu, aplikasi juga dapat membantu mengatasi perbedaan kemampuan belajar antar siswa dengan memberikan umpan balik yang langsung dan personal, sehingga memotivasi mereka untuk terus berusaha (Wibowo, 2018). Tentu saja, hal ini berpotensi untuk menginspirasi dan melibatkan siswa lebih penuh dalam pendidikan mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Tujuan utama dari proyek penelitian dan pengembangan ini adalah untuk meningkatkan pendidikan bahasa Inggris anak-anak di Sekolah Dasar Swasta (MIS) Cipelah dengan membuat media pembelajaran interaktif berbasis Android.

Pendekatan yang dipilih adalah penelitian dan pengembangan (RnD) dengan penekanan pada penciptaan konten untuk tujuan pendidikan. Menurut Sugiyono (2021), penelitian ini menggunakan metodologi RnD untuk pengembangan dan pengujian produk. Melvyn I. Semmel, Dorothy S. Semmel, dan S. Thiagarajan menciptakan model 4D pada tahun 1974. Model ini memiliki empat komponen utama: Penentuan, perancangan, pengembangan, dan penyebaran merupakan empat fase yang membentuk paradigma ini. Dalam perancangan, Anda membuat ide dan alat bantu pembelajaran. Dalam pengembangan, Anda membuat media dan menguji kepraktisannya. Terakhir, dalam penyebaran, Anda menerapkan produk pada target penelitian.

Validasi oleh pakar materi pelajaran, spesialis media, dan umpan balik guru serta siswa memungkinkan evaluasi kepraktisan media pembelajaran. Pedoman untuk observasi, wawancara terbuka, lembar validasi dengan masukan dari spesialis media, bahasa, dan konten, serta survei yang diberikan kepada siswa dan pendidik semuanya merupakan bagian dari perangkat penelitian. Wawancara terbuka dan protokol observasi digunakan untuk mengumpulkan data awal. Penggunaan lembar validasi dan kuesioner memungkinkan pengujian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kelayakan media dinilai menggunakan kombinasi algoritma Azwar dan skala Likert dari 1 hingga 5, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android**

<b>Interval</b>	<b>Interpretasi Kelayakan</b>
$M_i + S_i < X$	Sangat Layak
$M_i + 0,5S_i < X \leq M_i + 1,5S_i$	Layak
$M_i - 0,5S_i < X \leq M_i + 0,5S_i$	Cukup Layak
$M_i - 1,5S_i < X \leq M_i - 0,5S_i$	Kurang Layak
$X \leq M_i - 1,5S_i$	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini memberikan pencerahan pada investigasi yang sedang berlangsung mengenai cara terbaik untuk membuat dan menguji aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk perangkat Android. Langkah-langkah berikut merupakan prosedur yang dilakukan.

1. Define (Analisis Kebutuhan)

Selama fase Define, kami mengidentifikasi tantangan yang dihadapi mahasiswa MIS Cipelah saat mencoba belajar bahasa Inggris dengan melakukan penelitian persyaratan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru serta analisis terhadap kurikulum yang berlaku, ditemukan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu kendala utama. Selain itu, kurangnya motivasi siswa dan keterbatasan waktu untuk belajar di luar jam pelajaran juga teridentifikasi sebagai masalah yang perlu diatasi. Hasil dari tahap ini adalah pemahaman yang jelas mengenai kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka belajar Bahasa Inggris secara mandiri (Sugiyono, 2021).

2. Design (Perancangan Media Pembelajaran)

Tahap Desain difokuskan pada pembuatan materi pendidikan untuk digunakan siswa saat belajar bahasa Inggris menggunakan perangkat Android. Desain aplikasi ini mencakup tampilan antarmuka yang menarik, penggunaan animasi dan audio untuk memperjelas materi, serta fitur interaktif seperti latihan soal, kuis, dan permainan edukatif. Premis aplikasi ini adalah bahwa pembelajaran harus menyenangkan dan dapat diakses setiap saat. Saat menyusun aplikasi ini, kami mempertimbangkan sumber belajar bahasa Inggris yang selaras dengan kurikulum MIS Cipelah yang relevan setelah desainnya selesai (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

3. Develop (Pengembangan dan Uji Validasi)

Aplikasi yang dimaksud dibangun dan divalidasi melalui pengujian pada tahap Pengembangan. Untuk memastikan aplikasi mengikuti persyaratan

pembelajaran yang ditetapkan, pengujian validasi dilakukan oleh spesialis media, pakar bahasa, dan spesialis konten. Setelah beberapa penyesuaian kecil pada tata letak dan konten, uji validasi mengonfirmasi bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan. Aplikasi ini kemudian diuji coba pada sekelompok siswa untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Inggris. Uji coba ini menunjukkan bahwa aplikasi berhasil menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pembelajaran secara interaktif (Wibowo, 2018).

#### 4. Disseminate (Implementasi dan Evaluasi)

Pada tahap Disseminate, aplikasi yang telah dikembangkan dan diuji coba diimplementasikan pada kelompok siswa yang lebih besar di MIS Cipelah. Implementasi ini dilakukan untuk mengukur efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru melalui angket dan wawancara. Perangkat lunak tersebut diterima dengan baik oleh siswa, menurut temuan implementasi; 85 persen siswa melaporkan merasa lebih terinspirasi untuk belajar bahasa Inggris setelah menggunakan aplikasi tersebut. Guru juga memberikan respons positif, dengan 90% guru menyatakan bahwa aplikasi ini membantu dalam meningkatkan interaksi dan kualitas pembelajaran (Julianto & Permana, 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa kelas Bahasa Inggris MIS Cipelah telah diuntungkan dengan terciptanya aplikasi media pembelajaran berbasis Android berdasarkan konsep 4D. Siswa akan lebih terlibat dan lebih menikmati pembelajaran dengan aplikasi ini karena bersifat menghibur dan interaktif (Rahmawati, 2019).

##### 1. Validasi Materi

Langkah berikutnya adalah menilai bahasa dan substansi media berbasis Android untuk melihat apakah dapat digunakan dalam uji lapangan dengan beberapa penyesuaian.

**Tabel 2 Hasil Validasi Kelayakan Produk Buku Cerita Fantasi Anak Oleh Ahli Materi dan Bahasa**

<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>
Pembelajaran	30
Materi	16
Evaluasi Belajar	15
Bahasa	24
<b>Skor Total</b>	<b>85</b>
<b>Rentang Skor</b>	<b>X &lt; 90</b>
<b>Kategori</b>	<b>Layak</b>
<b>Simpulan</b>	<b>Layak Digunakan</b>

Hasil validasi dari pakar bahasa dan konten pada pembelajaran berbasis Android menghasilkan skor total 85, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Fakta bahwa angka ini masuk dalam kategori "layak" menunjukkan bahwa media yang dimaksud telah divalidasi oleh dosen yang ahli dalam materi pelajaran dan bahasa. Meskipun demikian, umpan balik dan rekomendasi dari profesor yang ahli dalam materi pelajaran dan bahasa tersebut perlu dimodifikasi lebih lanjut.

## 2. Validasi oleh Ahli Media

Kuesioner dengan skala Likert mulai dari 1 hingga 5 digunakan untuk penilaian. Ada total 10 pertanyaan dalam validasi media yang menguji desain tampilan, kegunaan, dan kualitas media.

**Tabel 3 Hasil Penilaian Oleh Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>
Manfaat Media	23
Desain	20
Tampilan	
Pengoperasian	19
Skor Total	42
Rentang Skor	X < 70
Kategori	Layak

Simpulan	Layak digunakan
----------	-----------------

Berdasarkan data pada tabel, skor akhir validasi kelayakan yang dilakukan oleh pakar media adalah 62, kurang dari kisaran target 70. Meskipun pembelajaran berbasis Android dinilai praktis untuk digunakan, namun masih perlu penyesuaian berdasarkan masukan dan rekomendasi dari pakar media. Survei untuk guru Kelas

Tabel 4 Angket Respon Guru

<b>Skor Total</b>	<b>63</b>
Rentang Skor	$X < 70$
Kategori	Layak
Simpulan	Layak Digunakan

Hasil balasan guru sebesar 63 dengan rentang skor  $X$  kurang dari 70 yang masuk dalam kategori dapat diterima untuk digunakan, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di atas.

### 3. Lembar Angket Respon Siswa

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Skor Total Rerata</b>	<b>Kategori</b>
10	30	45,25	Layak

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari respon siswa dinyatakan valid dan layak digunakan dengan nilai akhir 45,25 dengan kategori layak digunakan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif untuk Android adalah sebagai berikut:

1. Pengembang media pembelajaran interaktif untuk Android dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan kemampuan bahasa Inggris siswa MIS Cipelah dengan menggunakan paradigma 4D untuk membuat aplikasi terbaik. Berdasarkan hasil validasi dari pakar media, materi, dan bahasa, aplikasi yang dihasilkan memenuhi persyaratan kelayakan. Selain itu, baik siswa maupun guru telah memberikan umpan balik yang sangat baik terhadap aplikasi tersebut.
2. Keterlibatan siswa dengan materi pelajaran dan tingkat dorongan intrinsik untuk belajar yang dilaporkan sendiri meningkat setelah menggunakan aplikasi ini. Meskipun demikian, materi pelajaran berbasis Android ini mungkin dapat menjadi pengganti yang baik untuk meningkatkan standar pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Budiarto, I. (2020). Pemanfaatan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa Inggris di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 89-101.
- Julianto, T., & Permana, R. (2020). Penerapan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45-58.
- Rahmawati, L. (2019). Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(3), 134-142.
- Sari, D., & Fadilah, R. (2021). Tantangan pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah: Pendekatan dan solusi melalui teknologi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 65-75.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A manual for team members*. Indiana University.

Wibowo, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9(4), 234-245.