

Optimalisasi *Adobe Flash* dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android

Insuriyani Nababan ^{1*}

Naeklan Simbolon ²

¹⁻² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email: insuriyaninababan@gmail.com

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Bahasa Inggris,
Android,
Adobe Flash

Keywords:

Learning Media,
English,
Android,
Adobe Flash

Received: April 2024

Accepted: May 2024

Published: June 2024

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui validitas praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran bahasa inggris berbasis Android menggunakan Adobe Flash. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) model penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 106809 Kolam yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan soal tes. Hasil dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan hasil validasi oleh validator ahli materi memperoleh skor 46 dengan persentase 92% kategori “sangat layak” , hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 85 dengan persentase 94,4% kategori “sangat layak”, serta hasil uji praktikalitas memperoleh skor 56 dengan persentase 93,3% kategori “sangat praktis”. Berdasarkan uji keefektifan media pembelajaran bahasa inggris berbasis android yang dikembangkan, nilai siswa mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan media pembelajaran, siswa mendapat nilai dengan rata-rata 48,53% meningkat menjadi 91,35%, nilai rata-rata meningkat sebesar 42,82%. Dari hasil penelitian dan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Abstract

The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and the effectiveness of Android-based English learning media using Adobe Flash. This type of research is research and development, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study were 26 students of grade v SDN 106809 Kolam. Data collection techniques in this study used observation, questionnaires, and the questions. The results of this learning media development research show that the validation results by the material expert validator obtained a score of 46 with percentage of 92% in the “very feasible” category, the validation results by the media expert obtained a score of 85 with a percentage of 94,4% in the “very feasible” category, and the results of the practicality test obtained a score of 56 with a percentage of 93,3% in the “very practical” category. Based on the effectiveness test of the android-based English learning media that was developed, students' scores increased from before using the learning media, students got scores with an average of 48,53% increasing to 91,35% the average score increased by 42,82%. From the results of the study and the data obtained, it shows that the development of this android-based English learning media is very feasible to be used in the learning process at school.



© 2024 Nababan, Insuriyani. Published by Faculty of Education - Universitas Negeri Medan. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

DOI: <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.60113>

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses esensial untuk memperoleh pengetahuan yang secara positif mempengaruhi pemikiran dan karakter individu. Menurut Syah (2017), belajar adalah aktivitas fundamental dalam pelaksanaan pendidikan pada setiap tingkat dan jenisnya. Simbolon (2014) menambahkan proses pembelajaran terjadi melalui interaksi antara sesama manusia atau manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu diharapkan satuan pengajar dapat melaksanakan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses dan evaluasi proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas sehingga tercapai kompetensi lulusan belajar. Efisiensi dan efektivitas pembelajaran dapat dicapai dengan berbagai cara, termasuk melalui pemanfaatan teknologi.

Bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan teknologi terus berkembang seiring dengan keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Perkembangan teknologi pendidikan melibatkan penanganan tantangan pembelajaran yang diidentifikasi melalui analisis kebutuhan untuk menemukan solusi. Berbagai jenis media dapat membantu siswa dalam mengatasi tantangan dalam pendidikan mereka. Misalnya, media pembelajaran berbasis Android memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dengan lebih nyaman, tanpa dibatasi waktu atau lokasi tertentu, serta tanpa perlu membawa buku atau laptop yang berat. Kristawan (2015) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi informatika sebagai sarana/media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar secepat saat, hal ini dikarenakan banyak fitur yang dapat digunakan seperti email, *e-library*, dan sebagainya.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan. Margarita (2014), pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut. Melihat banyaknya penggunaan android dalam kehidupan sehari-hari dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan smartphone atau tablet yang berbasis android sebagai sarana penyampaian materi. Menurut Putri (2021) variasi media yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah penting untuk mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam belajar. Maka dari itu peran media pembelajaran berbasis *Android* ini sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran aktif yaitu dengan pemanfaatan *adobe flash*.

Adobe Flash merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, permainan, dan aplikasi pelengkap internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan menggunakan *Adobe Flash Player*. Savitri (2020) berpendapat bahwa pemanfaatan *Adobe Flash* untuk tujuan pendidikan bermanfaat bagi pendidik sebagai sumber untuk membuat bahan ajar dan memudahkan pembelajaran. Rahmaibu (2016) mengatakan bahwa teknologi *Adobe Flash* ini mempunyai kemampuan untuk membangkitkan gairah siswa dalam memahami materi-materi yang sulit dimengerti. Selain itu media pembelajaran berbasis android ini menjadi pilihan yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Inggris, dikarenakan mampu mencakup empat kompetensi dasar bahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas lima, penulis menemukan bahwa kinerja siswa di kelas bahasa Inggris masih di bawah ekspektasi, hal ini terlihat dari nilai ulangan harian dan tugas mereka yang belum memenuhi nilai kelulusan minimal. Hasil pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas lima adalah sebagai berikut:

Table 1. Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pelajaran Bahasa Inggris

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa tidak mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Va	26	72	18	70%	8	30%

Berdasarkan table diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar bahasa inggris siswa kelas V SD Negeri 106809 Kolam yang kriteria belum tuntas berjumlah 8 siswa dengan presentase 30 % dan untuk siswa yang sudah melewati kriteria tuntas berjumlah 18 siswa dengan presentase 70%. Dari tabel diatas dapat dipastikan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran bahasa inggris.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat sebagai penghubung dalam penyampaian pesan dan gagasan yang merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat dan perhatian siswa sehingga terjadi proses pembelajaran diantara keduanya. Fatimah (2020) mengatakan bahwa keterbatasan penggunaan media di kelas diyakini menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas belajar peserta didik. Menurut Yusup (2016), pemanfaatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan hal yang penting dan tidak boleh diabaikan. Salah satu tindakan yang diperlukan adalah menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi proses pengalaman belajar di kalangan siswa. Dengan mengerahkan setiap sumber belajar yang ada dan memanfaatkan metode belajar yang efisien dan efektif.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Menurut Winkel dalam Kristanto (2018), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Menurut Nikmataussidah, (2021) pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang sebaik-baiknya. Peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran sangatlah penting dan kita tidak boleh mengabaikan fakta ini. Mangesa (2015), agar siswa dapat terlibat secara efektif dengan materi pendidikannya, mereka harus berinteraksi secara teratur dengan sumber belajarnya. Tanpa materi pembelajaran yang memadai, memfasilitasi pengalaman belajar yang menghasilkan hasil terbaik akan menjadi tantangan.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dan meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengajaran yang berdampak pada pengorganisasian dan penciptaan lingkungan belajar oleh guru. Fungsi media pembelajaran menurut Mailani (2020) yaitu: 1) Fungsi komunikasi. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk membantu pertukaran informasi dari pengirim ke penerima. 2) Fungsi motivasi. Fungsi motivasi adalah salah satu peran penting dalam kehidupan kita. Media pembelajaran dapat membantu kita untuk tetap fokus dan termotivasi untuk mencapai tujuan. 3) Fungsi kebermaknaan. Media pembelajaran berfungsi untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna dengan meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. 4) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan spesifik individu yang beragam dengan preferensi dan metode pembelajaran yang berbeda-beda.

Manfaat Media Pembelajaran menurut Wati (2018) adalah untuk meningkatkan dan membimbing fokus siswa, serta mengatasi kendala terkait indera, lokasi, dan waktu. merangsang dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan berbagai bentuk media dalam satu pembelajaran menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan dinamis bagi siswa. Semakin banyak perpaduan jenis media maka semakin efektif media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Salandanan dalam Cahyadi (2019) memaparkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yang baik, yaitu: "(1) Menawarkan kesempatan belajar langsung dan praktis kepada siswa sekolah dasar.(2) Dengan memahami konsep-konsep dan menghafal makna dari hal-hal dan peristiwa-peristiwa yang mereka amati, siswa akan meningkatkan pemahaman mereka., didengar, dialami dan saksikan bersama-sama".

Bahasa inggris adalah bahasa internasional yang dipakai di sebagian besar dari negara di seluruh dunia, tersebar di beberapa bidang seperti politik, informasi, perdagangan. Menurut Simbolon (2013) bahasa Inggris adalah bahasa terpenting kedua di Indonesia, yang diajarkan setelah anak berumur lima tahun namun bukan menjadi pelajaran wajib dalam kurikulum, sehingga pelajaran ini masih dalam tahap pengenalan di sekolah dasar. Untuk lebih memahaminya Bahasa Inggris sangat penting di era globalisasi,

karena bahasa Inggris digunakan di semua sistem, sehingga pengetahuan dasar bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah akan sangat membantu siswa mengakses teknologi. Misalnya, rata-rata komputer menggunakan bahasa Inggris dan informasi di internet menggunakan bahasa Inggris. Dengan kata lain jika siswa sekolah dasar tertinggal dalam pelajaran bahasa Inggris, akibatnya anak akan kehilangan rasa percaya diri dan kecil kemungkinannya memahami bahasa Inggris.

Dalam pelajaran bahasa Inggris siswa SD/MI termasuk ke dalam level mudah yang hanya membahas tentang *Vocabulary*, *Grammar*, dan lain sebagainya. Pembelajaran dimulai dari kelas satu hingga kelas 6, hal ini sesuai dengan ajaran persekolahan masing-masing. Tujuannya adalah untuk membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan mendengar, membaca, dan menulis dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian *Research & Development* (R&D). Metode *Research & Development* sering juga disebut dengan metode penelitian dan pengembangan. Menurut Budiyono (2017), metode R&D adalah metode penelitian yang nantinya akan menghasilkan suatu produk dalam lingkup keahlian khusus. Pada penelitian ini akan menghasilkan suatu pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis Android menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan kompetensi dasar membaca (*reading*) materi *Farm Animal*. Penelitian ini dilakukan di Gg. Pertiwi 8, Bandar Klippa, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara tepatnya di SD Negeri 106809 Kolam dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 26 orang siswa dalam satu kelas, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa Inggris dengan kompetensi dasar membaca (*reading*) materi *Farm Animals*. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu satu bulan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk aplikasi. Media pembelajaran berbasis android yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dari model pengembangan penelitian ADDIE. Rusmayana (2021) yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 melibatkan pengembangan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu 1) *Analysis*. Pada tahap ini kegiatan utama dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi, analisis siswa, dan analisis tujuan pembelajaran. 2) *Design*. Pada tahap ini dilakukan perancangan awal media pembelajaran berbasis android, dimana dalam tahap ini dilakukan penyusunan media ajar, merancang rencana pembelajaran, pengumpulan *background*, *background*, gambar, animasi dan teks. 3) *Development*. Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli media, dan ahli kepraktisan. 4) *Implementation*. Melakukan uji coba produk melibatkan siswa kelas V SD Negeri 106809 Kolam sebanyak 26 orang siswa sebagai responden uji coba. Untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan media pembelajaran. 5) *Evaluasi*. Tahap ini merupakan tahap akhir dimana pada tahap evaluasi yaitu menganalisis data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli kepraktisan media dan siswa.

Pengumpulan data bertujuan untuk mencari informasi data yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi berupa angket dan test dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis perolehan data yang diambil oleh peneliti terdapat 2 bagian yaitu pertama, analisis data kualitatif. Analisis kualitatif yaitu data proses yang diperoleh dari hasil wawancara terstruktur dan data dari saran, komentar, dan masukan dari berbagai ahli media dan ahli materi. Hardani, dkk (2020) menyatakan bahwa analisis data kualitatif adalah analisis berdasarkan data yang diperoleh, yang selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Kedua, teknik analisis data kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk analisis validitas, analisis praktikalitas data analisis

efektivitas. Analisis validitas menggunakan rumus *Skala Likert* yang dikemukakan oleh Subali (2012) berikut ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil analisis data kemudian dikategorikan berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 2. kualifikasi kelayakan berdasarkan Skala Likert

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Layak	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak	Perlu revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Tidak Layak	Revisi

Perolehan hasil pada uji praktikalitas dianalisis dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Setyawan (2022) sebagai berikut:

$$Vp = \frac{TSEp}{S - max} \times 100\%$$

Keterangan :

Vp = Validasi Kepraktisan

TSEp = Total Skor Empirik Kepraktisan

S-max = Skor maximal yang diharapkan

Perolehan data analisis kemudian dikategorikan kedalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Kategori Kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Praktis
68% < skor ≤ 84%	Praktis
52% < skor ≤ 68%	Cukup Praktis
36% < skor ≤ 52%	Kurang Praktis
20% < skor ≤ 36%	Tidak Praktis

Data yang diperoleh dari analisis efektivitas menggunakan rumus *N-Gain* oleh Arikunto (2019) sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Tuntas - Skor Pretest}$$

Hasil perolehan data yang telah dianalisis kemudian dikategorikan ke dalam tabel yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Kategori N-Gain

Skor N-Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$G \geq 0,7$	Tinggi

Hasil perolehan n-gain dalam bentuk persentase dapat dikategorikan ke dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Tafsiran Persentase Efektivitas Media

Persentase Gain	Tafsiran
> 76	Efektif
56-76	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash* untuk siswa kelas V dengan jumlah siswa 26 orang. Materi yang di ambil dalam penelitian ini adalah materi *Farm Animals*. Dalam penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat digunakan di *Android* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dan kemudian di terapkan dalam kelas untuk melihat keefektifan dan kepraktisannya. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan *reading* di kelas V SD Negeri 106809 Kolam.

Hasil penelitian ini mencakup 5 tahap utama yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan produk media pembelajaran berbasis android dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media serta ahli praktikalitas. Tahap validasi produk merupakan tahap penilaian media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Hasil desain produk media pembelajaran bahasa inggris berbasis *Android* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Android*

Validasi Media

Validasi kelayakan materi dilakukan uji validitas terhadap media pembelajaran berbasis *android* oleh ahli materi. Angket validasi materi dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan aspekpenilaian dan menggunakan skala 1 sampai 5 dengan keterangan dari sangat kurang layak sampai sangat layak. Hasil skor dari ahli materi pada aspek muatan materi memperoleh 13, hasil skor aspek penyajian materi memperoleh 19 hasil skor aspek penggunaan bahasa memperoleh 14 Sehingga jumlah rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 92%, dari hasil tersebut validator memberikan penilaian "Sangat Layak" terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran dan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dari segi materi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Uji validitas media pembelajaran berbasis *android* oleh ahli media memperoleh jumlah skor pada aspek konten atau isi memperoleh 20, jumlah skor pada aspek desain atau tampilan memperoleh 38, jumlah skor pada aspek penggunaan dan penyajian memperoleh 9, dan jumlah skor pada aspek bahasa memperoleh 18. Sehingga jumlah persentase rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 94,4%, dari hasil tersebut validator menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan "Sangat Layak" dan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Praktikalitas Media

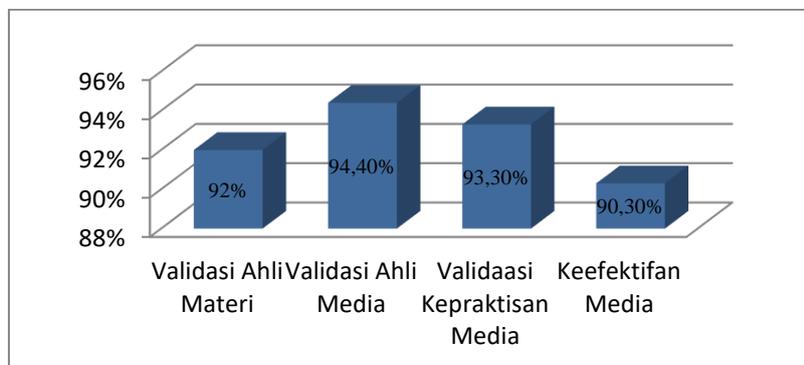
Uji praktikalitas dilaksanakan oleh ahli praktisi pendidikan. Adapun ahli praktisi yang dimaksud adalah guru bahasa inggris siswa kelas V SDN 106809 Kolum. Hasil skor kepraktisan yang diperoleh pada aspek media aplikasi berbasis *android* memperoleh 13, jumlah skor pada aspek penyajian materi memperoleh 18, jumlah pada aspek pembelajaran memperoleh 10, serta jumlah skor pada aspek bahasa memperoleh 15. Uji praktikalitas media dilakukan dalam satu tahapan dengan jumlah persentase rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 93,3%. Hasil persentase penilaian kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan ini mengkaji sumber oleh Setyawan (2022) yang menyatakan bahwa hasil ini termasuk ke dalam klasifikasi penilaian $84\% < \text{skor} \leq 100$ dengan katerangan “sangat praktis”. Untuk lebih jelasnya perolehan hasil validasi kepraktisan media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Evektivitas Media

Selanjutnya total skor angket yang juga diberikan kepada 26 siswa kelas V SD Negeri 106809 Kolum dengan jumlah 10 butir pernyataan adalah 1.174, jika skor akhir di bagi dengan skor ideal yaitu 1.300 maka hasil yang diperoleh yaitu 0,903 kemudian dikali dengan 100% untuk mendapatkan hasil dalam bentuk persen, sehingga hasil yang didapatkan dari validasi praktikalitas yaitu 90,3% dengan kategori “Sangat Praktis”. Perolehan hasil respon peserta didik terhadap media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 106809 Kolum Medan pada pembelajaran bahasa inggris dengan materi *farm animal* menggunakan media yang telah di kembangkan maka peneliti memberikan soal test berupa *pre-test* dan *post-test*. Dari kegiatan tes hasil belajar diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Dimana data yang diperoleh dari nilai *pretes* atau sebelum menggunakan media adalah 48,53%, dan sesudah media di terapkan atau *post-test* adalah 91,35% dengan adanya peningkatan hasil uji media maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* memenuhi kriteria keefektifan.

Berdasarkan uji validitas, praktikalitas, dan evektivitas media yang telah dilaksanakan adapun penilaian akhir media dirangkum pada grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas

Diagram rangkuman penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* sudah sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif. Sehingga tidak diperukan adanya revisi media tersebut dan telah selesai menjadi produk akhir dalam penelitian dan pengembangan ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis *android* yang telah diuraikan, hasil validasi dan analisis kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *android*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* yang

dikembangkan layak digunakan untuk media pembelajaran di sekolah. Media tersebut layak dipergunakan karena telah selesai dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji praktikalitas oleh praktisis pendidikan dan memperoleh hasil penilaian media pembelajaran berbasis *android* termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiyono, Saputro. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Pressindo: Yogyakarta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Jurnal*, 3(1), 35-43, doi: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fatimah, D. (2020). Pengembangan Media Katela Untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526-532. Doi: <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.29741>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang: Surabaya.
- Kristawan, M. (2015). A Model Of Educational Character in Hight School Al.Istiqamah Simpang Empat, West Pasaman, West Sumatera. *Research Journal of Education*, 1(2), 15-20. Doi: <https://doi.org/10.31219/osf.io/2q3we>
- Hardani, dkk. (2020). *Motode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Mailani, Elvi., Yusnadi & Betty, S. (2020). CD Pembelajaran Interaktif Solusi Pembelajaran di Masa Pandemic. *Jurnal Handayani Pgsd Unimed*, 11(2), 38-45. Doi: <https://doi.org/10/24114/jh.v11i2.21951>
- Mangesa, R. T. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi Bidang Kelistrikan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(3), 401-411. Doi: <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3>
- Margarita, L., Wahyuno, E. (2014). Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas II SDLB. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasaa*, 1(2), 137-139. Doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um029v1i22014p137-139>
- Nikmatussaidah, N. (2021). Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebuah Literasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Literasiologi*, 5(1), 36-49. Doi: <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v5i1.175>
- Putri, M., Simbolon, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Activities di Kelas II SD Swasta Tunas Harapan Islma Kecamatan Medan Amplas T.A 2020/2021. *Jurnal Guru Kita*, 5(4), 36-44. Doi: <https://doi.org/10.24114/jgk.v5i427840>
- Rahmaibu, Farida, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*, 7(1) 1-10. Doi: <https://doi.org/10.15294/kreatif.v7i1.9362>
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. Widina Bhakti Persada: Bandung.
- Savitri, Dini. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Statistik*, 1(2), 63-75. Doi: <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Setyawan, M. G. A., Sahari, S., & Permana, E.P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash Pada Tema 7 Subtema 2 Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 103-108. Doi: <https://doi.org/10.31..4/jpdk.v4i1.3447>
- Simbolon, N. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14-19. Doi: <https://doi.org/10.24114/esjpsgd.v1i2.1323>
- Simbolon, N. (2013). The Effect Of Instructional Approach and Verbal Reasoning On Strudents' English Speaking Competence, SMA Negeri 14 and 21 Medan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(4), 73-83. Doi: <https://doi.org/102411/esjpsgd.v1i1.321>
- Subali, B., Idayani & Handayani. (2012) Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan fisika Indonesia*, 8(1), 26-32. Doi: <https://doi.org/10.15294/jpfi.v8i1.1191>
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wati, E. R. (2018). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena

Wati, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS3 Profesional Dalam Pembelajaran IPa Berbasis Integrasi Islam-SAINS di SD/MI Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Ke-SDan*, 3(3), 129-138. Doi: <https://doi.org/10.30738/trihayu.v3i3.1874>

Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K.D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *iLearning Journal Center*, 1(1) 126-138. Doi: <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i1.8>