

Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Elen (*Enjoy Learning English*) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kosakata Bahasa Inggris Kelas V Semester II SD IT Al - Furqon Garu Baron Nganjuk

Laili Istiqomah¹, Denik Rohmah Inayati¹

^{1,2} Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia

Email: lailiistiqomahputri@gmail.com, denikrohmah@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Aplikasi pada *Smartphone* android yang dimiliki peserta didik juga dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Minimnya penggunaan android sebagai media pembelajaran melatarbelakangi penelitian ini. Selain itu kurangnya jam pelajaran dan kurangnya minat siswa untuk membaca buku menjadikan pengembangan media pembelajaran berbasis android akan sangat relevan. Maka, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada kosakata Bahasa Inggris kelas V di SD IT Al-Furqon.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada kosakata Bahasa Inggris kelas V di SD IT Al-Furqon Karangtengah Garu Baron Nganjuk tahun ajaran 2023/2024, bagaimana validasi media pembelajaran berbasis aplikasi android kosakata Bahasa Inggris kelas V, dan bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada kosakata Bahasa Inggris kelas V SD IT Al-Furqon.

Penelitian ini merupakan *research and development (RnD)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D dari Thiagarajan yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*). Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi dan soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif untuk mengukur validitas dan keefektifan produk.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi android bernama ELEN (*Enjoy Learning English*) yang memuat menu materi, video, dan kuis. Validasi produk dari ahli materi dan media mendapat hasil presentase rata-rata keseluruhan 98% yang menunjukkan produk telah valid. Hasil perhitungan skor dan rata-rata *n-gain* dari *pretest* dan *posttest* adalah 0,81 dan 81,5%. Menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori skor “tinggi” dan tingkat efektivitas “efektif”.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ Kegiatan pembelajaran merupakan proses kegiatan pokok yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.² Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak bisa ditinggalkan dalam bidang pendidikan, sehingga guru dituntut profesional dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung. Terlebih di zaman sekarang, di era yang serta digital kini kegiatan pembelajaran bisa memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menjadi salah satu hal yang dapat membantu proses pembelajaran bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.³ Media pembelajaran memiliki peran penting dalam sebuah kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran ini adalah sebuah alat atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar pembelajaran lebih mudah dipahami.

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang sangat penting untuk dikuasai. Bahasa Inggris juga salah satu bahasa yang dipergunakan di seluruh dunia. Menyadari kenyataan pentingnya bahasa Inggris di masa depan, maka pembelajaran Bahasa Inggris sedini mungkin harus diterapkan di sekolah-sekolah.⁴ Pembelajaran Bahasa Inggris terintegrasi dalam empat keterampilan yaitu mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading) dan menulis (writing) yang kesemuanya itu minimal harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.⁵ Pentingnya Bahasa Inggris saat ini dikarenakan zaman yang semakin modern dan untukantisipasi di era globalisasi. Dengan penerapan Bahasa Inggris sejak dini diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang mampu bersaing di kancah internasional.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat diskusi dengan kepala sekolah, wawancara, dan observasi, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia.

² Farida Farida, "Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Vcd" dalam *Al-Jabar*, Jurnal Pendidikan Matematika 6, No. 1 (2015), 26.

³ Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928-3936.

⁴ Cindy Febilia dkk, "Pengembangan Kemampuan Critical Writing Di SD Dengan Menggunakan Vocabulary Chart), Jurnal Pendidikan UPI 2016, h. 2.

⁵ Iriany Kesuma Wijaya, "Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar". (Penelitian Etnografi di SDSN Pondok Kelapa 03 Pagi, Jakarta Timur), h 120 – 128.

mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses belajar Bahasa Inggris khususnya pada materi menghafal dan pelafalan kosakata.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti ingin mengkaji **“Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android ELEN (*Enjoy Learning English*) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kosakata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Semester II SD IT Al- Furqon Garu Baron Nganjuk”**.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut: 1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ELEN (*Enjoy Learning English*) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas V di SD IT Al-Furqon? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ELEN (*Enjoy Learning English*) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas V di SD IT Al-Furqon? 3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran ELEN (*Enjoy Learning English*) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas V di SD IT Al-Furqon?

Sedangkan tujuan pengembangan: 1. Mengembangkan media ELEN (*Enjoy Learning English*) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas V di SD IT Al-Furqon. 2. Mengetahui kelayakan media ELEN (*Enjoy Learning English*) dalam pembelajaran kosakata dan pelafalan Bahasa Inggris untuk siswa kelas V di SD IT Al-Furqon. 3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran ELEN (*Enjoy Learning English*) dalam pembelajaran kosakata dan pelafalan Bahasa Inggris untuk siswa kelas V di SD IT Al-Furqon.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan atau Research and development (R&D). R&D merupakan strategi riset yang menghasilkan produk dalam bidang pendidikan. Dan menggunakan model pengembangan 3D (Three- D). Model ini modifikasi dari model Thiagarajan yang meliputi 4 tahapan yang disebut model 4D (Four- D). Tahapan model 3D meliputi (1) Pendefinisian (Define), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Develop).

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SD IT Al – Furqon Garu Baron Nganjuk, yaitu lebih tepatnya pada kelas 5. Materi yang dikembangkan adalah kosakata Bahasa Inggris pada semester II. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024.

Produk akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD IT Al - Furqan. Sedangkan untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D sehingga akan mengacu pada tahapan berikut ini:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian disebut juga dengan analisis kebutuhan yang tujuannya untuk mendefinisikan syarat-syarat pengembangan serta menetapkan produk sesuai spesifikasinya.⁶ Tahap ini merupakan cara menghafal kosa kata Bahasa Inggris. Menurut Thiagarajan terdapat 5 analisis dalam tahap pendefinisian, yaitu:

a. Front and Analysis, atau analisa awal.

Analisis awal merupakan langkah dasar dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui kebutuhan apa yang akan digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ketika pelajaran Bahasa Inggris berlangsung, dilanjutkan dengan observasi lingkungan pembelajaran, kelas, perputakaan dll. Sedangkan untuk wawancara peneliti mewawancarai kepala sekolah sebagai narasumber yakni Bapak Moh. Sholihin, S.Pd.

b. Learner Analysis, atau analisis siswa.

Dalam perencanaan dan pengembangan media pembelajaran juga membutuhkan analisis karakteristik peserta didik, diantaranya meliputi minat, sikap, motivasi, gaya belajar, kemampuan berfikir, sehingga dapat diketahui karakteristik peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam proses analisis awal dan peserta didik nantinya akan digabung sehingga akan tersusun produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Task Analysis, atau analisis tugas.

Analisis tugas yang diberikan kepada peserta didik merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik ketika proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti meengunggah produk yang bisa membantu penghafal dan pelafalan kosa kata Bahasa Inggris, maka perlu menentukan tugas apa yang sesuai guna meningkatkan kualitas menghafal kosa kata Bahasa Inggris di kelas V SD IT Al-Furqon.

d. Concept Analysis, atau analisis konsep.

Pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang bersangkutan meliputi: Dukungan terhadap isi media pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan.

e. Specifying Instructional Objectives, atau perumusan tujuan pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu menghafalkan dan melafalkan kosa kata Bahasa Inggris dengan cara yang mudah dan menarik bagi peserta didik. Maka dengan itu produk yang

⁶ Hanna Haristah Al Azka, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab, 'Pengembangan Modul Pembelajaran', *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1.5 (2019), 224–36

akan peneliti kembangkan berupa aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) yang di dalam aplikasi tersebut peserta didik mampu menghafalkan kosa kata dengan lebih mudah.

2. Tahap Perancangan (Design)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes acuan ini didapat dari hasil perumusan tujuan pembelajaran, yang digunakan sebagai alat tolak ukur terjadinya perubahan kemampuan peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Pada tahap penyusunan tes, peneliti memulai dengan melakukan penyusunan kisi-kisi soal pretest dan posttest.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang belum hafal kosa kata Bahasa Inggris dan sulitnya menghafal tiap kosa kata yang disajikan. Menghafal kosa kata adalah hal yang harus dikuasai oleh peserta didik sebelum mengerjakan soal yang disajikan. Maka dari itu menghafalkan kosakata harus tetap dilakukan oleh pendidik namun peserta didik dapat menghafalkan kosa kata dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format media pembelajaran dengan format aplikasi diharap memudahkan subjek penelitian yakni peserta didik kelas V SD IT Al-Furqon. Pertimbangan menjadikan media pembelajaran menjadi aplikasi supaya memudahkan peserta didik dalam mengakses ketika proses menginstallan.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Sebelum diuji cobakan dilapangan diperlukan adanya validasi terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validitas adalah untuk mengetahui tingkat kelayakanmedia pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan sebelum media tersebut digunakan secara umum. Hasil dari kegiatan ini adalah masukan untuk perbaikan media pembelajaran berbasis Android.

a. Validasi model produk oleh ahli materi dan ahli media; bermaksud untuk menilai atau memvalidasi media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*). Pada penelitian ini evaluasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sehingga diketahui kelayakan produk layak dikembangkan atau tidak.

- b. Revisi menurut saran serta masukan dari ahli media dan ahli materi saat validasi media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) yang telah dievaluasi kemudian direvisi oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan dari penilaian saat validasi.
- c. Tahap akhir; media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) yang telah direvisi. Pada tahapan ini terdapat validasi dari respon pendidik kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas V SD IT Al – Furqon.

Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menetapkan tingkat kevalidan dan kemenaraikan dari desain produk yang diteliti. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pada penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah tahap validasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan tahap kedua adalah uji coba produk pada peserta didik.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian kali ini yaitu siswa kelas V SD Islam Terpadu Al – Furqon, sebagai subjek uji coba produk. Jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba ini berjumlah 14 anak. Sedangkan untuk validator ahli media Alfi Nisaur Rosidah, M. Pd. dalam penelitian R&D media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) adalah seorang lulusan S2 yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Pemilihan ahli desain atau media ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan mampu meberikan masukan yang objektif terhadap produk media pemebelajaran. Untuk ahli materi Sri Wahyuni, M. Pd. Bertindak sebagai ahli materi adalah seorang adalah seorang lulusan S2 yang memiliki kompetensi di bidang materi pembelajaran. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memilki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan. Siswa Subjek yang di uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas V SD Islam Terpadu Al – Furqon Garu Baron Nganjuk.

Teknik Analisis Data

a. Analisis data validasi ahli

Data diperoleh melalui angket terkait validsi materi dan media. Angket memiliki 5 pilihan jawaban setiap konten pertanyaan. Masing-masing pilihan mengartikan tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Keterangan jawaban dan konversi skor dari setiap jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Keterangan jawaban dan konversi skor

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	5	Sangat layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	4	Layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan pada angket baik)
CL	3	Cukup layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan cukup baik)
TL	2	Tidak layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)
STL	1	Sangat Tidak layak (jika kelayakan aplikasi dengan pernyataan pada angket sangat tidak baik/jelek)

Sedangkan presentase rata-rata validitas media pembelajaran dapat dicari dengan rumus berikut:

$$x(\text{rata - rata}) = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil penilaian akhir kemudian dikonversi menjadi pernyataan untuk menentukan kevalidan media pembelajaran dengan kriteria:

Tabel 2. Tingkat validitas produk

Rentang presentase	Keterangan
$100\% < x \leq 75\%$	Valid
$74\% < x \leq 50\%$	Cukup valid
$49\% < x \leq 25\%$	Kurang valid
$24\% < x \leq 1\%$	Tidak valid

b. Analisis Respon Guru

Data yang didapatkan dari hasil instrumen respon guru diolah dengan ketentuan berikut:

- 1) Skor nilai yang ditetapkan pada instrumen angket:
 - a. Skor 1 = Tidak Baik
 - b. Skor 2 = Kurang Baik
 - c. Skor 3 = Cukup Baik
 - d. Skor 4 = Baik
 - e. Skor 5 = Sangat Baik

Nilai presentase dari respon guru ditentukan dengan cara di bawah ini:

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- 2) Respon guru yang sudah memberi jawaban pada angket ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

Skor	Tingkat Validasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
1 - 20%	Tidak Baik ⁷

c. Analisis Data Keefektifan Produk

Analisis keefektifan bahan ajar matematika berbasis android ini didasarkan dari pencapaian *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar peserta didik. Untuk menghitungnya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Hasil seluruh *n-gain* dijumlah dan dicari rata-ratanya. Hasil perhitungan rata-rata *n-gain* berupa skor dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori skor *n-gain*

Pembagian <i>n-gain</i> skor	
Nilai <i>n-gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 3$	Rendah

Untuk mengetahui keefektifan produk, skor rata-rata *n-gain* diubah kedalam bentuk presentase dan dikategorikan sebagai berikut:

⁷ Gogahu and Prasetyo

Tabel 5. Kategori keefektifan produk

Kategori keefektifan <i>n-gain</i>	
Presentase (%)	Kategori
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kelayakan Media Pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) menunjukkan bahwa, media secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil validasi serta evaluasi oleh ahli materi, ahli media, uji coba pengembangan dan rata-rata skor keseluruhan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, respon guru, respon siswa serta uji coba pengembangan. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Kelayakan materi pada media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) dibagi menjadi tiga aspek penilaian, yakni kelayakan materi, keakuratan materi, dan pemutakhiran materi.

Tabel 6. Hasil angket validasi ahli materi

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Kelayakan materi	29	30
2.	Keakuratan materi	30	30
3.	Pemutakhiran materi	29	30
4.	Kebahasaan materi	15	15
Jumlah		103	105
Hasil		98%	

Jumlah skor dari hasil validasi ahli materi dihitung menggunakan rumus presentase rata-rata dan hasilnya adalah 98% (sangat layak). Maka, hasil presentase rata-rata menunjukkan bahwa produk telah valid dari segi materi.

b. Ahli Media

Kelayakan media pada media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) dibagi menjadi empat aspek penilaian, yakni desain dan warna, tampilan menyeluruh, kepraktisan, dan kemenarikan.

Tabel 7. Hasil angket validasi ahli media

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Desain dan Warna	10	10
2.	Tampilan Menyeluruh	20	20
3.	Kepraktisan	19	20
4.	Kemenarikan	40	40
Jumlah		89	90
Hasil		98%	

Jumlah skor dari hasil validasi ahli materi dihitung menggunakan rumus presentase rata-rata dan hasilnya adalah 98% (sangat layak). Maka, hasil presentase rata-rata menunjukkan bahwa produk telah valid dari segi media.

c. Respon Guru

Angket respon guru terbagi menjadi enam aspek yang merupakan gabungan dari angket ahli materi dan media, yaitu kelayakan materi, keakuratan materi, pemutakhiran materi, desain dan warna, tampilan menyeluruh, kepraktisan, dan kemenarikan.

Tabel 8. Hasil respon guru

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Kelayakan Materi	14	15
2.	Keakuratan materi	9	10
3.	Tampilan Desain	10	10
4.	Kemenarikan	15	15
Jumlah		48	50
Hasil		97%	

Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah dilakukan oleh 1 guru dalam uji coba pengembangan, diperoleh nilai rata-rata skor total sebesar 97%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan oleh peserta didik.


Berikut adalah tabel revisi oleh para validator terhadap media media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*):





Tabel 9. Revisi

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terlihat perbedaan warna dari biru menjadi hijau yang menyala 2. Jika diperhatikan terdapat tambahan <i>icon</i> atau fitur kuis dalam aplikasi
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Pada logo aplikasi yang sesudah revisi terdapat gambar panda

Adapun pengembangan hasil produk akhir media media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*) berikut:

. Tabel 10. Desain Aplikasi

NO.	Icon	Desain
1.	Icon Kosa Kata	

2.	Icon Video	
3.	Icon Kuis	
4.	Icon Game	
5.	Kosa kata Unit 6	

6.	Video Pembelajaran	
----	--------------------	--

Media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran ELEN (*Enjoy Learning English*) yang mana media ini sendiri merupakan media yang disuguhkan dalam bentuk aplikasi dalam *playstore*, lalu aplikasi tersebut dapat dibagikan kepada siswa menggunakan aplikasi.



Gambar 1. Tampilan di Google PlayStore

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan usaha sebaik mungkin dengan prosedur yang ada, namun masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Peneliti mengalami kesulitan ketika proses *upload* aplikasi, hal ini dikarenakan proses review dari *Playstore* membutuhkan waktu satu bulan, akibatnya aplikasi belum bisa muncul di *PlayStore* pada saat proses penelitian. Namun setelah ini aplikasi ELEN (*Enjoy Learning English*) sudah bisa di akses oleh seluruh pendidik dan peserta didik di seluruh Indonesia.
2. Dalam aplikasi ELEN (*Enjoy Learning English*) hanya mencakup materi kelas V semester II yaitu berupa keseluruhan kosa kata dari kelas V. Dalam aplikasi tersebut hanya terdapat 5 unit kosa kata, 3 video pembelajaran, 3 video game, dan 5 kuis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi android ELEN (*Enjoy Learning English*), maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada kosa kata Bahasa Inggris kelas V dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan. Prosedur yang dimaksud meliputi 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*). Hasil akhir dari pengembangan berupa aplikasi android bernama “ELEN (*Enjoy Learning English*)” dengan format yang dapat diinstal melalui *Playstore*.
2. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis aplikasi android pada kosa kata Bahasa Inggris kelas V mendapat nilai 98% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli media terhadap kosa kata Bahasa Inggris berbasis aplikasi android mendapat nilai 98% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasilnya dari perhitungan rata-rata secara keseluruhan adalah 98% secara keseluruhan. Maka, secara keseluruhan produk dinyatakan telah valid.
3. Hasil analisis keefektifan yang diukur dengan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *n-gain* adalah 0,81 untuk skor *n-gain* dan 81,5% untuk presentase skor *n-gain*. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam skor kategori “efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Farida, Farida. 2015. 'Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Vcd' dalam *Al-Jabar*, Jurnal Pendidikan Matematika
- Hanna Haristah Al Azka, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab. 2019. 'Pengembangan Modul Pembelajaran', *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education 5*