

Design and Build Android-Based English Learning Media on Descriptive Text Material

Sri Handayani^{1*}, Fera Ayu Martiyani², Alfonsa Maria Sofia Hapsari³,
Yudhistiro Pandu Widhoyoko⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi

Corresponding Author: Sri Handayani Jihandayani.2017@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Learning Media Design, Android, Descriptive Text

Received : 12, July

Revised : 02, August

Accepted: 20, August

©2022 Handayani, Martiyani, Hapsari, Widhoyoko: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This study aimed 1) to find out how to design Android-based English learning media on descriptive text material, 2) to determine the feasibility of Android -based English learning media on descriptive text material at MTS N 2 Surakarta. This study used research and development (R&D) research methods with the research procedure model proposed by Dick and Carey and the ADDIE model. Feasibility validation was carried out by media experts, material experts, and English teachers from MTs N 2 Surakarta. Data analysis was using a Likert scale to determine the percentage score of the media feasibility and passes black box testing. The results of this study were 1) to produce an Android-based English learning media on descriptive text material. The learning media could be operated properly on Android smartphones according to their needs and functions, 2) the feasibility of Android-Based English learning media on descriptive text material was to get a feasibility percentage of 76% with a feasible category, assessment from material experts was to get a feasibility percentage of 82% with a very decent category, and the feasibility assessment by ant English teacher at MTs N 2 Surakarta was to get a feasibility percentage of 80% with a decent category.

Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android pada Materi *Descriptive Text*

Sri Handayani^{1*}, Fera Ayu Martiyani², Alfonsa Maria Sofia Hapsari³,
Yudhistiro Pandu Widhoyoko⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi

Corresponding Author: Sri Handayani Jihandayani.2017@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Rancang Bangun, Media Pembelajaran, Android, *Descriptive Texts*

Received : 12, July

Revised : 02, August

Accepted: 20, August

©2022 Handayani, Martiyani, Hapsari, Widhoyoko: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui bagaimana perancangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android pada materi *descriptive text*, (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android pada materi *descriptive text* di MTs Negeri 2 Surakarta. Peneliti menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Dick and Carey. Teknik pengumpulan data menggunakan metode berupa wawancara, angket dan dokumentasi. Dengan validasi kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran bahasa Inggris dari MTs Negeri 2 Surakarta. Analisis data menggunakan skala likert untuk mengetahui skor persentase kelayakan media serta melewati pengujian blackbox testing. Hasil penelitian ini adalah (1) menghasilkan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android pada materi *descriptive text*. (2) Kelayakan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android pada materi *descriptive text* menurut penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 76% dengan kategori layak, oleh ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82% dengan kategori sangat layak, serta penilaian kelayakan oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris MTs Negeri 2 Surakarta mendapatkan persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah merasuk di segala aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memajukan dan mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu ilmu pendidikan yang lebih baik. Berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi guru dapat menggunakan berbagai teknologi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajarannya. Pembelajaran dapat dikatakan baik jika guru mampu menciptakan lingkungan belajar di mana semua siswa menjadi aktif di dalam proses pembelajaran dan mengalami perubahan perilaku dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa (Kaharuddin, 2020).

Dalam proses pembelajaran yang juga merupakan proses komunikasi, selalu ada tiga komponen utama. Komponen yang pertama yaitu Guru sebagai pesan, kedua adalah siswa sebagai penerima pesan, dan pesan itu sendiri yang berupa subjek. Kadang-kadang, dalam proses pembelajaran tersebut terjadi kesalahan komunikasi. Tidak dapat diterimanya materi pelajaran secara maksimal dari guru sebagai pembawa pesan kepada para murid sebagai penerima pesan adalah salah satunya. Hal ini jamak disebut miskomunikasi. Untuk menghindari itu, diharapkan guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran dengan media-media dan sumber-sumber belajar yang berbeda sebagai pelengkap pada saat pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran membutuhkan kemajuan teknologi agar dapat menyalurkan informasi dan memperluas jangkauan pembelajaran sebagai media pendukung siswa belajar tanpa ada batasan waktu dan tempat agar mendapat hasil yang optimal (Kularbphetong, 2015). Media tidak hanya alat atau bahan sebagai pengantar atau perantara dalam menyampaikan pesan saja, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan. Namun, dalam pemanfaatan media pembelajaran selama ini masih menggunakan media cetak berupa buku pengantar atau buku paket, rangkuman materi, dan materi penyajian dalam bentuk power point.

Pesatnya perkembangan teknologi menciptakan sebuah sistem operasi Android yang digunakan untuk semua kalangan umur. Akibat dari berkembangnya teknologi, semua siswa diharuskan mampu mengoperasikan sistem Android khususnya pada handphone. Handphone memiliki pengaruh yang besar pada kehidupan manusia sehari-hari karena nyaman untuk digunakan dan sangat berguna dalam membantu sebagian besar kegiatan. Namun, sebagian besar penggunaan handphone hanya digunakan untuk penggunaan sosial media. Hanya sebagian kecil saja yang memanfaatkan handphone sebagai media pembelajaran maupun pekerjaan manusia. Android dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran sebagai bentuk kreatifitas guru serta dapat mengarahkan siswa untuk memanfaatkan teknologi ke arah positif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama kegiatan Asistensi Mengajar di MTs Negeri 2 Surakarta, pada proses pembelajaran beberapa guru menggunakan metode dan media konvensional atau yang

umum digunakan sebagai sumber belajar seperti modul, buku cetak, dan papan tulis. Terlebih pembelajaran saat ini dilakukan terbatas, akibat dari pandemi covid-19. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Hal inilah yang mendasari alasan mengapa peran media pembelajaran menjadi penting untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar yang berhasil optimal tanpa tekanan adalah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif yang memiliki desain dan inovasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Media pembelajaran menjadi jembatan penghubung antara guru dengan murid. Penggunaan media pembelajaran yang baik sebagai alat pembelajaran dapat mempengaruhi kondisi, situasi, dan lingkungan saat mengajar oleh guru. Sebelum menggunakan media pembelajaran, guru diharapkan dapat menyesuaikan pada materi yang akan dibahas dan karakteristik siswa agar dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta mampu mempengaruhi keaktifan siswa dan memaksimalkan potensi siswa untuk mengembangkan kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran dengan memanfaatkan handphone, atau umum disebut mobile learning (M-Learning), adalah pembelajaran yang bersifat bergerak serta tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini menjadikan media pembelajaran lebih efektif dan efisien sehingga berhasil optimal dengan melibatkan piranti bergerak lainnya seperti smartphone, laptop, dan tablet. Akibatnya, Siswa dapat mengakses materi pembelajaran beserta arahan guru tanpa ada batasan ruang dan waktu (Zahroni, 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah merupakan materi pokok. Kemahiran bahasa Inggris terdiri dari empat keterampilan dasar. Mereka adalah writing skill, reading skill, speaking skill, dan listening skill. Salah satu materi yang mencakup empat kecakapan bahasa Inggris yaitu descriptive text. Namun penggunaan media pembelajaran disekolah sangat terbatas, terutama dalam bentuk audio dan animasi yang memanfaatkan teknologi semakin maju dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan, peneliti ingin merancang media pembelajaran guna mempermudah untuk menjelaskan materi tentang descriptive text pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk media berbasis android untuk materi descriptive text sekaligus mengetahui kelayakan produk media tersebut untuk pembelajaran bahasa Inggris di MTs Negeri 2 Surakarta. Diharapkan produk media pembelajaran berbasis Android ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara lebih efektif dan efisien. Sehingga, ke depan, siswa terdorong untuk belajar secara mandiri.

TINJAUAN PUSTAKA

1. *Pengembangan Media*

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan bermakna proses, cara, perbuatan mengembangkan. Menurut Nana Syaodih pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah yang dapat dipertanggungjawabkan dalam mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dibuat ataupun disempurnakan harus sesuai dengan tujuan dari pembuatan produk (Sukmadinata, 2013).

Tahap pengembangan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Upaya kegiatan pengembangan media pembelajaran memerlukan prosedur pengembangan berupa langkah prosedural yang harus dilakukan oleh pengembang supaya produk yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Prosedur pengembangan media diantaranya penyusunan rancangan media, produksi media, dan evaluasi media (Sarastika, 2016).

2. *Media Pembelajaran*

Martin dan Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala perangkat keras dan perangkat lunak yang melingkupi semua sumber yang diperlukan agar terlaksananya komunikasi dengan pembelajar. Menurut H. Malik media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar untuk menyampaikan pesan, dalam hal ini adalah bahan pembelajaran, sehingga dapat menstimulasi perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Sumiharsono, 2017).

3. *Android*

Android menurut Aritoning adalah sebuah sistem operasi yang ditanamkan di perangkat-perangkat canggih (*devices*) seperti smartphone ataupun tablet sebagai jembatan antar perangkat-perangkat tersebut beserta penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan yang lain menggunakan perangkatnya dengan cara menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada perangkatnya (Satyaputra A., 2014). Menurut Yeremias, Android berisi sistem operasi berbasis *linux* yang ditanamkan pada telepon seluler, menyediakan *platform* terbuka sehingga para pengembang dapat menciptakan sebuah aplikasi (Edward, 2012).

4. *Mobile Learning (M-Learning)*

Menurut O'Malley *mobile learning* berbasis Android yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang tidak diam pada suatu tempat, karena memanfaatkan perangkat teknologi bergerak. *Mobile learning* dipakai untuk melengkapi media pembelajaran yang sudah

ada. Salah satu manfaat dari media pelengkap ini adalah siswa dapat mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai kapan saja dan dimana saja. Karena tujuan dari *mobile learning* ini adalah akses tanpa batas ruang dan waktu, sehingga memungkinkan para siswa untuk tidak perlu menunggu waktu tertentu dan pergi ke suatu tempat tertentu untuk belajar (Purbasari R. J, 2013).

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian Research dan Development. Metode ini merupakan suatu proses kegiatan dalam mengumpulkan data yang digunakan untuk penelitian dengan tujuan menghasilkan produk-produk serta menguji validitas produk yang sudah dihasilkan (Sugiyono, 2019).

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah produk media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android pada materi descriptive text yang dibuat menggunakan Adobe Animate CC 2017 dan program pendukung lainnya.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Tahapan model tersebut meliputi: (1) tahap analysis yaitu menganalisis kebutuhan dan analisis data, (2) tahap design yaitu menyusun bahan rancangan media yang dibutuhkan, (3) tahap development yaitu penggabungan bagian-bagian media dalam program Adobe Animate CC 2017, (4) tahap implementation yaitu melakukan uji blackbox testing serta uji kelayakan media, (5) tahap evaluation yaitu mengevaluasi media yang sudah dibuat.

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, menyebar angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa instrumen penilaian untuk menilai kelayakan produk yang telah dirancang oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Inggris di MTs Negeri 2 Surakarta. Data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan deskriptif. Kemudian data tersebut akan divalidasi dan konversi menggunakan skala Likert (interval 1-5) dan dihitung menggunakan persentase dari semua aspek yang sudah ditentukan. Dalam perhitungan validasi ini menggunakan rumus (Abdullah & Yuniarta, 2018).

Selain menggunakan skala likert, penelitian ini juga menggunakan teknik blackbox testing untuk menganalisis data. Pengujian blackbox testing adalah teknik pengujian perangkat lunak dari segi fungsional dengan mengesampingkan uji desain dan program. Teknik ini hanya berfokus pada perangkat lunak dari sisi kebutuhan dan spesifikasi yang sudah ditentukan saat perancangan (Pressman, 2012).

HASIL

1. Perancangan Media Pembelajaran

Dalam merancang aplikasi media pembelajaran berbasis Android ini memakai metode penelitian *research and developement* (R&D) dengan

model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam merancang media pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dasar yang dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran. Peneliti memakai teknik pengumpulan data berupa wawancara. Dari hasil wawancara, siswa kurang memahami pada bagian *reading text* yaitu salah satunya pada materi *descriptive text*, serta media pembelajaran yang saat ini digunakan untuk proses pembelajaran masih menggunakan media seperti media cetak dan power point yang masih kurang menarik rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, kurikulum yang digunakan di MTs Negeri 2 Surakarta adalah kurikulum 2013 (K13) dimana K13 menuntut guru untuk dapat menggabungkan teknologi dengan pembelajaran. Kurangnya peran media pembelajara terutama dibidang teknologi membuat peneliti merancang media pembelajaran berbasis Android supaya pembelajaran dapat mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

b. Tahap Desain (*Design*)

Peneliti mulai merancang desain media pembelajaran berbasis Android dengan mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bahan acuan yang akan digunakan pada media. Bahan yang dibutuhkan meliputi materi pelajaran, soal latihan dan gambar. Peneliti menggunakan *software* CorelDraw X.7 untuk menyusun desain tampilan yang akan ditampilkan pada media, mulai dari logo, tampilan setiap scene, dan tombol yang akan digunakan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk aplikasi media pembelajaran dengan basis Android yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Proses pengembangan media yaitu dengan menggabungkan semua komponen yang telah disiapkan sebelumnya menjadi program yang dapat digunakan pada smartphone Android .

Peneliti menggunakan *software* Adobe Animate CC 2017 digunakan untuk membuat media yang menarik. Hasil desain dari *Software* Adobe Animate diekspor menjadi aplikasi berupa file extension (*.apk) sehingga memudahkan dalam menjalankan media pembelajaran di Android tanpa memerlukan *software* Adobe Animate.

Berikut merupakan hasil dari perancangan dari media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti, yang terdiri dari halaman yang saling terhubung menggunakan tombol:

1. Halaman awal

Saat meluncurkan aplikasi, akan muncul intro sebelum masuk ke menu utama aplikasi media pembelajaran. Kemudian, pada menu intro

terdapat logo UNISRI, MTs Negeri 2 Surakarta, dan logo media pembelajaran ini.

2. Halaman menu utama



Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran

Menu merupakan tampilan utama dari media pembelajaran. Dalam halaman menu utama terdiri dari tombol KI/KD, Materi, Quiz, Bantuan, dan profil.



Gambar 2. Tampilan menu utama

3. KI/KD

Halaman KI/KD berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berlaku di MTs Negeri 2 Surakarta dengan menggunakan kurikulum 2013 (K-13).



Gambar 3. Tampilan isi menu KI/KD

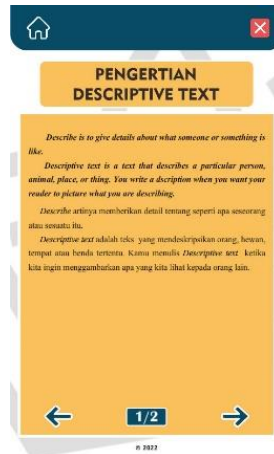
4. Materi

Halaman materi memiliki sub menu materi yang berisi materi pembelajaran tentang *descriptive text* yang terdiri dari pengertian, struktur *descriptive text*, karakteristik *descriptive text*, dan contoh *descriptive text*.



Gambar 4. Tampilan menu sub bab materi

Pada menu sub bab materi terdapat materi yang disusun sesuai dengan referensi yang terkumpul dan materi yang disusun sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar materi *descriptive text*.



Gambar 5. Tampilan isi menu materi

5. Quiz

Pada halaman quiz terdapat 20 soal tentang materi *Descriptive Text* dalam bentuk pilihan ganda. Satu pertanyaan per halaman, dengan 4 dan 2 pilihan jawaban di bawah setiap pertanyaan yang harus dijawab dengan memilih nama yang dianggap benar. Setelah menyelesaikan pertanyaan, akan muncul nilai. Ada 20 pertanyaan, jadi setiap pertanyaan memiliki nilai 5.



Gambar 6. Tampilan menu quiz

6. Bantuan

Pada halaman bantuan terdapat informasi mengenai aplikasi dan fungsi dari tiap tombol yang ada pada media pembelajaran.



Gambar 7. Tampilan menu bantuan

7. Profil

Pada halaman profil terdapat informasi mengenai pengembang media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android ini.



Gambar 8. Tampilan menu profil

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini, merupakan tahapan mengimplementasikan hasil produk rancangan media pembelajaran yang sudah dibuat. Rancangan media pembelajaran yang telah dibuat kemudian diterapkan. Sebelum hasil produk media pembelajaran berbasis Android diujikan, peneliti melakukan uji *blackbox testing*. *Blackbox testing* merupakan tahap pengujian mengenai cara kerja dan kebutuhan yang sudah ditentukan saat perancangan.

Setelah uji *blackbox testing* dilakukan, peneliti dapat melakukan proses implementasi. Namun pada tahap ini, peneliti hanya melaksanakan uji coba produk sampai dengan ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran bahasa Inggris.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Karena penelitian ini hanya mencakup pengujian terbatas, maka evaluasi disini adalah evaluasi terhadap pelaksanaan implementasi. Hasil evaluasi diperoleh dari saran para ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Inggris selama uji coba kelayakan dilakukan.

2. Uji Kelayakan Media Pembelajaran

a. Data hasil uji kelayakan dari ahli materi

Pengujian media pembelajaran dilaksanakan oleh satu ahli yang menguasai materi pembelajaran bahasa Inggris merupakan guru bahasa Inggris dari MTs Negeri 2 Surakarta.

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

Aspek	No	S	N	Per Aspek	Persentase Kelayakan	Keterangan
Kurikulum	1	4	5	12	80%	Layak
	2	4	5			
	3	4	5			
Isi Materi	4	4	5	20	80%	Layak
	5	5	5			
	6	5	5			
	7	3	5			
	8	3	5			
Media	9	4	5	9	90%	Sangat Layak
	10	5	5			
Jumlah skor			50	41	82%	Sangat Layak

Evaluasi media pembelajaran dari ahli materi di MTs Negeri 2 Surakarta berdasarkan aspek kurikulum didapat skor persentase kelayakan 80% masuk kategori sangat layak, aspek isi materi didapatkan skor persentase kelayakan 80% masuk kategori layak, dan terakhir aspek media didapatkan skor persentase kelayakan 90% masuk kategori sangat layak. Secara keseluruhan, penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase kelayakan 82% dengan kategori **sangat layak**.

b. Data hasil uji kelayakan oleh ahli media

Pengujian media pembelajaran dilaksanakan oleh seorang ahli media yang menguasai bidang media pembelajaran, merupakan dosen pendidikan teknologi informasi dari Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

Aspek	No	S	N	Per Aspek	Persentase Kelayakan	Keterangan
Visual	1	4	5	20	80%	Layak
	2	4	5			
	3	4	5			
	4	4	5			
	5	4	5			
Pemograman	6	4	5	18	72%	Layak
	7	3	5			
	8	4	5			
	9	3	5			
	10	4	5			
Jumlah skor			50	38	76%	Layak

Evaluasi ahli media terhadap media pembelajaran yang berdasarkan aspek visual mendapatkan skor persentase kelayakan 80% masuk kategori layak, dan aspek pemograman mendapatkan skor persentase kelayakan 72% masuk kategori layak. Secara keseluruhan, penilaian oleh ahli media mendapatkan skor persentase kelayakan 76% masuk kategori **layak**.

c. Data hasil uji kelayakan oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris

Pengujian media pembelajaran dilakukan oleh satu guru mata pelajaran bahasa Inggris yang merupakan seorang guru bahasa Inggris di MTs Negeri 2 Surakarta.

Tabel 3. Hasil validasi guru mata pelajaran bahasa Inggris

Aspek	No	S	N	Per Aspek	Persentase Kelayakan	Keterangan
Desain	1	3	5	14	70%	Layak
	2	3	5			
	3	4	5			
	4	4	5			
Aksesibilitas	5	4	5	8	80%	Layak
	6	4	5			
Komunikasi Visual	7	5	5	18	90%	Sangat Layak
	8	5	5			
	9	4	5			
	10	4	5			
Jumlah skor			50	41	80%	Layak

Evaluasi media pembelajaran dari guru bahasa Inggris berdasarkan aspek desain mendapatkan skor persentase kelayakan 70% masuk kategori layak, aspek aksesibilitas mendapatkan skor 80% masuk kategori layak, dan terakhir aspek komunikasi visual mendapatkan skor persentase kelayakan 90% masuk kategori sangat layak. Secara keseluruhan dari guru bahasa Inggris didapatkan skor persentase kelayakan 80% masuk kategori **layak**.

PEMBAHASAN

1. Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android pada Materi Descriptive Text

Smartphone Android menggunakan sistem operasi *linux*. Sistem operasi ini menyediakan platform terbuka yang memungkinkan bagi para pengembang untuk membuat aplikasi. Android merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam penerapan *mobile learning*. Dengan adanya Android, pengembang dapat leluasa memanfaatkan dan menciptakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru untuk pelengkap pembelajaran yang dapat diakses setiap saat (Purbasari R. J, 2013).

Pada penelitian ini membuat aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android dengan materi *descriptive text*. Media pembelajaran tersebut telah melewati tahap uji *blackbox testing* yang ditujukan untuk menguji apakah aplikasi tersebut sesuai dengan hasil analisis dan perancangan. Hasil dari pengujian *blackbox testing* sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji *blackbox testing*

No	Skenario Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Icon Launcher	Muncul pada device Android	Valid, sesuai harapan
2.	Menekan ikon launcher aplikasi Learndash	Aplikasi terbuka dan menampilkan screen intro, selanjutnya masuk ke menu utama yang terdiri dari 5 pilihan	Valid, sesuai harapan
3.	Menekan tombol menu KI/KD	Tampilan berpindah ke halaman yang berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	Valid, sesuai harapan
4.	Menekan tombol menu Materi	Tampilan berpindah ke halaman yang berisi menu sub bab materi <i>descriptive text</i>	Valid, sesuai harapan
5.	Menekan tombol menu Quiz	Tampilan berpindah ke halaman yang berisi quiz	Valid, sesuai harapan

		dengan topik sesuai dengan materi <i>descriptive text</i>	
6.	Menekan tombol menu Bantuan	Tampilan berpindah ke halaman yang berisi tentang media dan keterangan fungsi tombol	Valid, sesuai harapan
7.	Menekan tombol menu Profil	Tampilan berpindah ke halaman yang berisi tentang profil pengembang aplikasi	Valid, sesuai harapan
8.	Menekan tombol navigasi sesuai dengan icon	Tampilan berpindah sesuai dengan pilihan icon yang telah ditentukan serta dapat mengeluarkan suara	Valid, sesuai harapan

Berdasarkan hasil pengujian *blackbox testing* diatas, maka aplikasi media pembelajaran berbasis Android ini bekerja pada sistem operasi Android dengan baik sesuai kebutuhan dan fungsinya, dan didesain untuk smatphone. Aplikasi ini perlu diinstal di smartphone Android terlebih dahulu, sehingga dapat digunakan bagi guru maupun siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Jumasan, 2016) pada aplikasi terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar, beberapa petunjuk, uraian materi, rangkuman, kuis dan evaluasi. Sedangkan aplikasi media pembelajaran berbasis Android disusun secara proporsional sesuai kompetensi yang dikembangkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dimiliki oleh MTs Negeri 2 Surakarta, ini mencakup Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI dan KD), materi, soal, bantuan, dan profil. KI/KD berisikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Materi terdiri dari 4 sub bab materi dari *descriptive text*. Quiz bagian dari evaluasi terdiri dari 20 pertanyaan, yang hasilnya dapat dilihat setelah soal selesai dikerjakan. Bantuan berisikan informasi tentang fungsionalitas aplikasi dan tombol di dalam aplikasi. Profil berisikan informasi mengenai pengembang aplikasi.

a. Fungsionalitas Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android pada Materi *Descriptive Text*

Aplikasi ini dirancang supaya mudah untuk digunakan melalui smartphone Android, sehingga digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru mata pelajaran bahasa Inggris di MTs Negeri 2 Surakarta pada materi *Descriptive Text*. Hal ini sejalan dengan aturan media pembelajaran yang ditetapkan oleh (Sumiharsono, R, 2017) yaitu media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dipakai untuk menyalurkan informasi dan pesan berupa bahan pembelajaran, sehingga dapat menstimulasi perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dalam kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android pada Materi *Descriptive Text*

Sebelum pembelajaran dimulai, file Learndash.apk dikirim kepada siswa melalui pesan instan seperti bantuan bluetooth, SHAREit atau WhatsApp. File dapat dibuka dan diinstal langsung di smartphone atau melalui file manager. Aplikasi ini memiliki kapasitas file dengan ukuran 19Mb, sehingga aplikasinya dapat berjalan pada perangkat Android yang mempunyai spesifikasi rendah. Aplikasi dapat dijalankan dengan baik pada API level 23 (Android 6.0 Marshmallow) hingga API level 30 (Android 11 Red Velvet Cake).

2. *Kelayakan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android pada Materi Descriptive Text*

Kelayakan aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android untuk materi *descriptive text* dievaluasi berdasarkan oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran bahasa Inggris. Berikut hasil dari uji kelayakan media pembelajaran oleh para ahli dan guru:

- a. Dari seorang ahli materi, di MTs Negeri 2 Surakarta kelayakan aplikasi media pembelajaran dapat dinilai berdasarkan tiga aspek yaitu aspek kurikulum, isi materi dan media. Penilaian berdasarkan aspek kurikulum didapat skor persentase kelayakan 80% kategori sangat layak, aspek isi materi didapatkan skor persentase kelayakan 80% kategori layak, dan terakhir aspek media didapatkan skor persentase kelayakan 90% kategori sangat layak. Secara keseluruhan, penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor persentase kelayakan 82% kategori **sangat layak** sebagai media pembelajaran yang memadai di MTs Negeri 2 Surakarta.
- b. Dari seorang ahli media, penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran didasarkan dua aspek yaitu aspek visual dan pemrograman. Penilaian berdasarkan aspek visual mendapatkan skor persentase kelayakan 80% kategori layak, dan aspek pemrograman mendapatkan skor persentase kelayakan 72% kategori layak. Secara keseluruhan, penilaian oleh ahli media mendapatkan skor persentase kelayakan 76% kategori **layak** sebagai media pembelajaran di MTs Negeri 2 Surakarta.
- c. Dari seorang guru di MTs Negeri 2 Surakarta, penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran didasarkan tiga aspek yaitu aspek desain, aksesibilitas, dan komunikasi visual. Penilaian berdasarkan aspek desain mendapatkan skor persentase kelayakan 70% kategori layak, aspek aksesibilitas mendapatkan skor 80% kategori layak, dan terakhir aspek komunikasi visual mendapatkan skor persentase kelayakan 90% kategori sangat layak. Secara keseluruhan, penilaian oleh guru bahasa Inggris mendapatkan skor persentase kelayakan 80% kategori **layak** sebagai media pembelajaran di MTs Negeri 2 Surakarta.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Hermawan, 2016) dengan simpulan yang sama bahwa aplikasi Android dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android pada materi *descriptive text*. Hasil dari pengujian *blackbox testing* adalah valid, dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan dan fungsionalitas yang diharapkan. Sehingga aplikasi dapat berjalan lancar di smartphone Android yang memiliki kapasitas file 19Mb. Proses penelitian menggunakan prosedur pengembangan media pembelajaran menurut Dick dan Carry, yang telah menghasilkan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android pada materi *descriptive text* dengan melalui beberapa tahap, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tetapi dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai uji kelayakan media pembelajaran oleh para ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Inggris MTs Negeri 2 Surakarta.

Media pembelajaran berbasis Android diujikan kelayakannya menggunakan sistem pengujian kelayakan media dengan penilaian, diperoleh dari skor persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 82% dengan kategori **sangat layak**, dari ahli media mendapatkan skor persentase kelayakan sebesar 76% dengan kategori **layak** dan dari guru mata pelajaran bahasa Inggris di MTs Negeri 2 surakarta mendapatkan skor persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori **layak**.

PENELITIAN LANJUTAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan di atas, disarankan agar guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang beragam dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi dikelas maupun pembelajaran secara mandiri, Siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi peneliti diharapkan dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan versi terbaru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Slamet Riyadi dan MTs Negeri 2 Surakarta yang telah memberikan fasilitas dan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Manurung, F. (2021). Rancang Bangun Smart Home System Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Teknik Elektro*, 1.
- Purwito, P., Noor, N. A., Ruslan, L., & Shidiq, A. M. (2021). Modul Praktikum Smarthome Instalasi Penerangan. *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*, 1-5.
- Puspabhuana, A., & Arliyanto, P. Y. D. (2022). Rancang Bangun Purwarupa Aplikasi Kendali Lampu Rumah (Smart Home) Berbasis Iot Dan Android Yang Terkoneksi Dengan Firebase. *Jurnal Inkofar*, 5.
- Rahmat, S., Nurdiasari, A., & Zaenurrohman, Z. (2022). The Implementation of NodeMCU ESP8266 for Smart Lamp in the Cilacap State Polytechnic Campus Area. *Jurnal Jaringan Telekomunikasi*, 12(2), 95-99.
- Samsumar L.D., Wili Wize Ananda, Z. (2016). Konsep, Strategi, Dan Implementasi Teknologi Informasi Berbasis Cloud computing Pada Institusi Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Explore*.
- Simarmata, J., Muttaqin, M., Karim, A., Rismayani, R., Angriawan, R., Nurzaenab, N., ... & Jamaludin, J. (2022). Dasar-Dasar Teknologi Internet of Things (IoT). *Journal of Applied Smart Electrical Network and Systems*, 1(02), 42-46.
- Zaenudin, Beni Iskandar Firdaus Lubis, Samsumar, L. D. (2021). Design and Build a Web-Based Medical Record Information System Using Codeigniter and Bootstrap. *Jurnal Mantik*, 5(3), 2045-2052.