

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “OUR BODY” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGIAN-BAGIAN TUBUH KELAS V SEKOLAH DASAR

Muhammad Daffa Alamsyah Sasongko

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(muhammad.18148@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat dan masif memicu manusia untuk memanfaatkan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu pemanfaatan teknologi di bidang Pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak merasakan pembelajaran yang bermakna. Penelitian ini berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran “Our Body” berbasis android pada materi “Part of Body” kelas V SDN Kanigaran 1 Probolinggo. Jenis Penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D yang merupakan kepanjangan dari Research and Development. dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas V-C SDN Kanigaran 1 Probolinggo. Berdasarkan hasil penelitian media “Our Body” mendapatkan 78,82% sedangkan untuk validasi materi dan 88,57% untuk validasi media. Kepraktisan diambil dari angket respon siswa sebesar 87,39%. Tingkat keefektifan dilihat dari ketuntasan *pretest* sebesar 50% dengan rata-rata nilai 63,87 sedangkan ketuntasan *posttest* meningkat sebesar 90% dengan rata-rata nilai 83,54 dengan N-Gain 0,61.

Kata Kunci: Teknologi, Media “Our Body”, android, pengembangan.

Abstract

The rapid and massive development of technology has triggered humans to utilize technology in various areas of life. One use of technology in the education sector is the development of learning media. The learning media created must be in accordance with students' needs and can attract students' interest in learning so that learning becomes more fun and makes children experience meaningful learning. This research focuses on developing learning media “Our Body” Android based on material “Part of Body” class V-C SDN Kanigaran 1 Probolinggo. The type of research applied in this research is R&D research which stands for Research and Development. with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were students in class V-C at SDN Kanigaran 1 Probolinggo. Based on the results of media research “Our Body” got 78.82% for material validation and 88.57% for media validation. Practicality was taken from the teacher response questionnaire which obtained 97.14% and the student response questionnaire results were 87.39%. The level of effectiveness is seen from the completeness of pretest as big as 50% with The average score was 63.87 while the posttest mastery increased by 90% with an average score of 83.54 with N-Gain 0.61.

Keywords: Technology, Media “Our Body”, android, development.

PENDAHULUAN

Abad 21, kemajuan teknologi berlangsung secara cepat dan signifikan. Pemanfaatan Teknologi sudah menggapai semua bidang yang ada dalam kehidupan manusia. Adanya globalisasi menyebabkan interaksi dan pertukaran informasi semakin cepat. Persaingan di era globalisasi menimbulkan persaingan antar bangsa, sehingga diperlukan adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing dalam konteks global. Aspek penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia adalah sistem pendidikan.

Pendidikan memegang peran fundamental dalam proses kehidupan manusia. Melalui proses pendidikan diharapkan dapat mengoptimalkan pengembangan potensi dan membebaskan masyarakat dari keterbelakangan dan kebodohan. Guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Sehingga dibutuhkan penggunaan teknologi yang efektif sesuai kondisi lapangan dan keadaan siswa agar mampu mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien. Para pendidik harus mempunyai kecakapan adaptasi yang tinggi sehingga proses mengajar dapat berjalan dengan baik yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya efektif dan inovatif, tetapi juga untuk mengembangkan tenaga pendidik yang mempunyai tingkat kompetensi tinggi dan keahlian yang kompeten.

Perkembangan teknologi android memunculkan kebiasaan baru di masyarakat. Yaitu maraknya penggunaan smartphone di dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan smartphone sangat digandrungi oleh semua kalangan di seluruh negara, seperti Indonesia. Dengan hadirnya smartphone telah membawa dampak positif yang signifikan pada kehidupan manusia. Namun, sampai hari ini masih banyak ditemukan penggunaan smartphone hanya dimanfaatkan untuk mengakses media sosial saja, seperti Instagram, Facebook, Tiktok dll. Dikarenakan Kurangnya kesadaran masyarakat menggunakan smartphone sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran maupun pekerjaan manusia.

Menurut Ruhimat, dkk (2011:128), Pembelajaran adalah metode yang dilaksanakan oleh seorang individu guna memberikan pengetahuan kepada para siswa yang sedang dalam proses belajar. Kerangka konseptual pendidikan mendefinisikan proses belajar mengajar mempunyai makna sebagai usaha yang disusun secara sadar untuk mengelola lingkungan dengan tujuan membentuk individu secara positif dalam kondisi lingkungan yang khusus (Miarso, 2004). Dalam pelaksanaan pembelajaran di Lembaga pendidikan, disarankan untuk membentuk suasana belajar yang tidak monoton, mendorong imajinasi

siswa serta mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Bahasa merupakan sarana dalam berkomunikasi. Di Indonesia, Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap tingkat pendidikan yang bertujuan membantu siswa mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris sejak usia dini dan memiliki kemampuan yang memadai saat melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Melalui pembelajaran bahasa Inggris, siswa mampu menguasai keterampilan berbahasa sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah harus mampu menjadikan proses pembelajaran bahasa Inggris bermakna dan menarik, sehingga menciptakan kebiasaan positif yang tertanam dalam diri siswa. Namun kenyataannya, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam berbicara dan membaca kosakata bahasa Inggris. Hal ini selaras dengan survey yang dilakukan oleh EF (education first) pada tahun 2023 yang menyatakan bahwa Indonesia masih tergolong rendah dalam kecakapan berbahasa Inggris dan menempati peringkat 79 dari 113 negara dengan rata-rata 473.

Khusus di Sekolah Dasar, Khusus di Sekolah Dasar, Terdapat beberapa aspek esensial yang mendapat penekanan dalam kurikulum merdeka, terutama pada kurikulum merdeka tingkat Sekolah Dasar (SD). Salah satu fokus utama adalah penunjukan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan yang diajarkan di SD. Hal ini menjadi sorotan utama bagi sejumlah sekolah dasar, mengingat banyak di antaranya yang kekurangan tenaga pengajar Bahasa Inggris. Keadaan ini muncul akibat kurikulum sebelumnya, yaitu kurikulum 2013, yang tidak mencantumkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib hanya sebagai ekstrakurikuler di tingkat SD. Dalam konteks ini, Bahasa Inggris di SD disajikan sebagai muatan lokal yang tidak diwajibkan untuk diajarkan. Ketidakhadiran pengajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar menyebabkan kekurangan tenaga pengajar yang memiliki keahlian dalam mengajarkan Bahasa Inggris di SD. Situasi ini meluas di hampir seluruh wilayah di Indonesia. Salah satunya di SDN Kanigaran 1.

Peningkatan kemampuan kosakata anak-anak dapat dicapai melalui paparan visual yang memungkinkan mereka memahami konsep dengan lebih baik, khususnya dengan menggunakan gambar yang menggambarkan benda atau objek nyata yang dapat diidentifikasi. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan elemen visual seperti gambar atau animasi saat mengajar bahasa Inggris, untuk memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat direspon dengan lebih baik dan lebih mudah dipahami.

Menurut Kustandi (2011), perantara yang menghantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan disebut media. Secara spesifik, dalam konteks proses pembelajaran, media diinterpretasikan sebagai sarana-sarana yang digunakan untuk menstimulasi informasi secara visual maupun verbal. Sedangkan Media pembelajaran adalah suatu sarana yang berguna untuk memberikan informasi dari pengajar kepada murid. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis teknologi Android. Pendekatan ini dianggap memadai karena memiliki berbagai keunggulan, seperti kemampuan untuk menampilkan suara, animasi, gambar, video, dan fitur lainnya, serta popularitas penggunaan perangkat berbasis Android di berbagai kalangan Masyarakat sangat tinggi. Namun, penting untuk mencatat bahwa seringkali terdapat kurangnya minat dalam pembelajaran Bahasa Inggris di antara peserta didik karena pelajaran tersebut sering dianggap membosankan dan tidak menarik. Dalam konteks ini, pemilihan media pembelajaran menjadi faktor krusial yang dapat memengaruhi proses belajar siswa. karenanya, diperlukan pemilihan media yang dapat memfasilitasi kegiatan proses belajar mengajar dengan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Adobe Animate merupakan software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Software ini merupakan salah satu aplikasi yang bertujuan untuk membuat halaman web interaktif dalam bentuk animasi yang menggunakan standar CSS3, HTML5, dan Javascript. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi ini akan mencakup materi ajar dan latihan kuis yang dirancang dengan sebaik mungkin, mengintegrasikan gambar, animasi, dan elemen suara, sehingga siswa dapat mengaksesnya melalui perangkat ponsel Android mereka. Pendekatan pembelajaran berbasis aplikasi Android ini dipergunakan untuk memperkaya presentasi materi, memudahkan transfer informasi, mengumpulkan informasi yang akan disampaikan, dan meningkatkan pemahaman siswa.

Mengacu pada konteks dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang berfokus dengan topik “Pengembangan Media Pembelajaran Our Body Menggunakan Adobe Animate Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Bagian-Bagian Tubuh Kelas V Sekolah Dasar”. Media pembelajaran yang dikembangkan ini mampu memfasilitasi proses pembelajaran mandiri bagi siswa, memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi pelajaran dengan lebih baik, khususnya terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris.

METODE

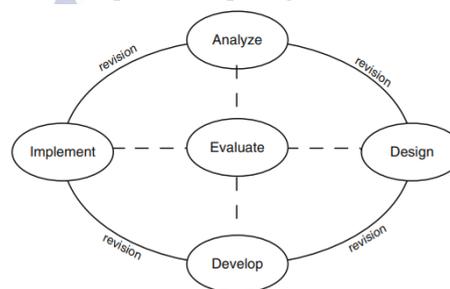
Jenis Penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D yang merupakan kepanjangan dari Research and Development, yaitu penelitian untuk mengembangkan produk dan mengkaji keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2010: 407). Metode penelitian dan pengembangan ini biasa digunakan dalam dunia pendidikan untuk menciptakan berbagai produk seperti materi pembelajaran, modul, kurikulum, buku, alat penilaian, dll. Penelitian ini berguna untuk menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi android yang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pelajaran bahasa inggris khususnya pada materi nama bagian tubuh.

Metode penelitian ini menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Pendekatan metodologi penelitian ini dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan utama penelitian, yaitu mengembangkan metode pendukung pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan serta relevan dengan kebutuhan peserta didik. Keuntungan utama menggunakan metode ini adalah tahapan penelitian yang sistematis dan terstruktur. Tahapan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu:

1. Analysis (Analisis),
2. Design (Desain),
3. Development (Pengembangan),
4. Implementation (Implementasi),
5. Evaluation (Evaluasi).

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis Android yang akan diuji pada siswa kelas V SDN Kanigaran 1 Probolinggo. Media ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada dan memenuhi kebutuhan siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris khususnya pada nama bagian tubuh.

Penjelasan tahapan penelitian ADDIE menurut (Branch, 2009) dapat dilihat pada gambart:



Gambar 1. Tahapan Penelitian ADDIE

Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan penelitian dalam proses pengembangan media pembelajaran “Our Body”:

Tahap Analisis. Pada tahap ini, peneliti menganalisis untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar yang perlu diatasi ketika mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dengan melakukan studi pendahuluan dan wawancara.

Hasil dari studi pendahuluan dan wawancara menunjukkan bahwa metode pembelajaran di sekolah kurang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Tahap Desain. Setelah menganalisis permasalahan yang ada, langkah berikutnya adalah Menyusun tujuan, materi, tampilan, animasi dan rancangan desain produk. Desain yang akan dibuat harus menarik sehingga memunculkan pembelajaran yang menyenangkan dan disesuaikan dengan siswa sekolah dasar. Peneliti menggunakan program adobe animate dalam merancang produk media pembelajaran.

Tahap Development/Pengembangan. Pada tahap ini proses evaluasi terhadap desain produk media pembelajaran. evaluasi dilakukan oleh sejumlah ahli yang mempunyai pengetahuan dan pengalaman di bidang media pembelajaran. Pada tahap ini para ahli memberikan saran yang membangun mengenai media pembelajaran yang telah dihasilkan. Evaluasi ini bertujuan menilai kesesuaian dan kevalidan produk media sebelum diimplementasikan pada pengujian siswa.

Media Pembelajaran "Our Body" yang telah dirancang harus diukur tingkat kevalidan oleh ahli materi dan ahli media agar dapat menentukan apakah media yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan. Kriteria seorang ahli materi mencakup persyaratan minimal berupa gelar S2 dan keahlian khusus dalam bidang Pelajaran Bahasa Inggris. Setelah melewati proses uji validasi oleh ahli materi, media pembelajaran "Our Body" kemudian akan mengikuti uji validasi oleh ahli media. Kriteria seorang ahli media mencakup syarat minimal berupa gelar S2 dan keahlian dalam bidang IT (Teknologi dan Informasi) atau media pembelajaran.

hasil data validasi oleh ahli materi dan media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor perlehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

(Sudijono, 2007)

Tabel 1 Kriteria Validasi Materi dan Media

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Sangat tidak valid
1%-40%	Kurang valid
1%-60%	Cukup validi
61%-80%	Valid

Terdapat 4 aspek yang dinilai oleh ahli materi, kesesuaian pembelajaran, materi, kebahasaan dan evaluasi. untuk validasi media, terdapat 4 aspek yang dinilai yaitu

tampilan,kemudahan, teks, dan audio/music. Penilaian ini menggunakan skala likert 1-5.

Tabel 2 Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Setelah melaksanakan uji validasi, peneliti melakukan penyempurnaan pada media berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, sehingga produk yang dihasilkan dapat mencapai standar yang telah ditetapkan.

Tahap Implementasi. Setelah menerima evaluasi dan masukan dari para ahli, peneliti melakukan penyempurnaan berdasarkan rekomendasi para ahli di bidang materi dan media, sehingga produk yang dikembangkan dapat memenuhi standar yang lebih optimal.

Langkah berikutnya melibatkan pengujian produk kepada para siswa. Langkah ini untuk mengevaluasi apakah produk yang dibuat sesuai untuk mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan pemecahan masalah belajar siswa. Pada saat pengujian produk, peneliti melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Kanigaran 1 Probolinggo. Kemudian peneliti menyebarkan angket umpan balik kepada siswa untuk mendapatkan tanggapan setelah menggunakan produk media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan pre-and post-test sebagai alat ukur untuk mengevaluasi efektivitas media setelah siswa selesai menggunakannya.

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

(Riduwan, 2013)

Setelah hasil perhitungan dilakukan, maka peneliti menggunakan acuan tabel kriteria N-Gain seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Persentase	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,0$	Terjadi Penurunan
$g = 0$	Tidak Terjadi Peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Selain menggunakan nilai N-Gain, peneliti juga menerapkan analisis ketuntasan belajar untuk menilai persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest. Untuk mengevaluasi tingkat ketuntasan

belajar siswa terkait materi, perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus yang sesuai.:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 70}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Tahap Evaluasi Fokus pada tahap ini adalah melakukan revisi produk jika terdapat aspek yang harus diperbaiki. Perbaikan didasarkan pada hasil wawancara guru dan angket respon yang telah diberikan kepada siswa. Rumus perhitungan untuk menghitung data respon guru dan siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Skor perlehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

(Sudijono,2007)

tabel 3 Kriteria Kepraktisan Media

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak praktis
21%-40%	Tidak praktis
41%-60%	Kurang praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat praktis

Angket respon siswa akan menilai 4 aspek yaitu materi, media, penggunaan, dan Bahasa. Pertanyaan yang terdapat pada angket respon siswa dibuat peneliti dengan menggunakan pedoman skala likert 1-5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Kanigaran 1 Probolinggo. Siswa Kelas V-C SDN Kanigaran 1 Probolinggo merupakan subjek penelitian. Dari hasil penelitian ini, menghasilkan produk berbasis android yang diberi nama "Our Body". Produk ini dikembangkan menggunakan software Adobe Animate CC berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi part of body. Produk ini dikembangkan dalam bentuk perangkat lunak. Produk yang sudah selesai melalui tahap evaluasi akan dibagikan kepada siswa untuk belajar di kelas atau secara mandiri menggunakan handphone yang berbasis android.

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian research and development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, peneliti menemukan hal-hal berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar yang perlu diatasi ketika mengembangkan media pembelajaran. Langkah dilakukan melalui pengumpulan data observasi awal dan wawancara.

a. Analisis kebutuhan

Peneliti menganalisis kebutuhan berbagai informasi tentang kondisi di SDN kanigaran 1 Probolinggo. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 4 Desember 2023. Berdasarkan wawancara dengan Bu Ratih selaku guru kelas V-C SDN kanigaran 1 yaitu terdapat keterbatasan dalam variasi metode pengajaran dan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan Bu Ratih selaku guru kelas V-C terdapat kendala dalam pembelajaran Bahasa inggris pada materi "part of body". Masih banyak siswa yang sering tertukar dalam menyebutkan nama bagian tubuh dan fungsinya menggunakan Bahasa inggris. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang berintegrasi dengan teknologi untuk memberikan suasana pembelajaran yang baru bagi siswa.

b. Analisis kurikulum

Berdasarkan wawancara dengan Bu Ratih terdapat kesulitan pada pembelajaran Bahasa inggris dikarenakan siswa kelas V-C baru mendapat pembelajaran Bahasa inggris pada saat mereka kelas IV. Hal ini dikarenakan adanya peralihan kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Yang sebelumnya pembelajaran Bahasa inggris masuk ke dalam kegiatan ekstrakurikuler menjadi pembelajaran yang wajib dipelajari ditambah dengan kurangnya guru Bahasa inggris SDN Kanigaran 1 Probolinggo. Berdasarkan hasil Analisa terhadap kurikulum, terpilih 1 materi yang akan menjadi fokus peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu "Part of Body". Materi ini dipilih dikarenakan banyak siswa yang sering tertukar dalam menyebutkan nama bagian tubuh dan fungsinya menggunakan Bahasa inggris.

c. Analisis Teknologi

Mayoritas murid SDN Kanigaran 1 sudah memiliki handphone sendiri dan seluruhnya berbasis android. SDN Kanigaran 1 juga mempunyai jaringan Internet tetapi dengan area dan kecepatan yang terbatas. Siswa diperbolehkan membawa handphone dengan catatan tidak boleh digunakan untuk bermain game dan membuka aplikasi seperti media social dll. Penggunaan handphone di sekolah hanya digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan, kurikulum dan teknologi yang sudah dijabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan Siswa memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya fleksibel dan mudah diakses, tetapi juga merangsang minat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif

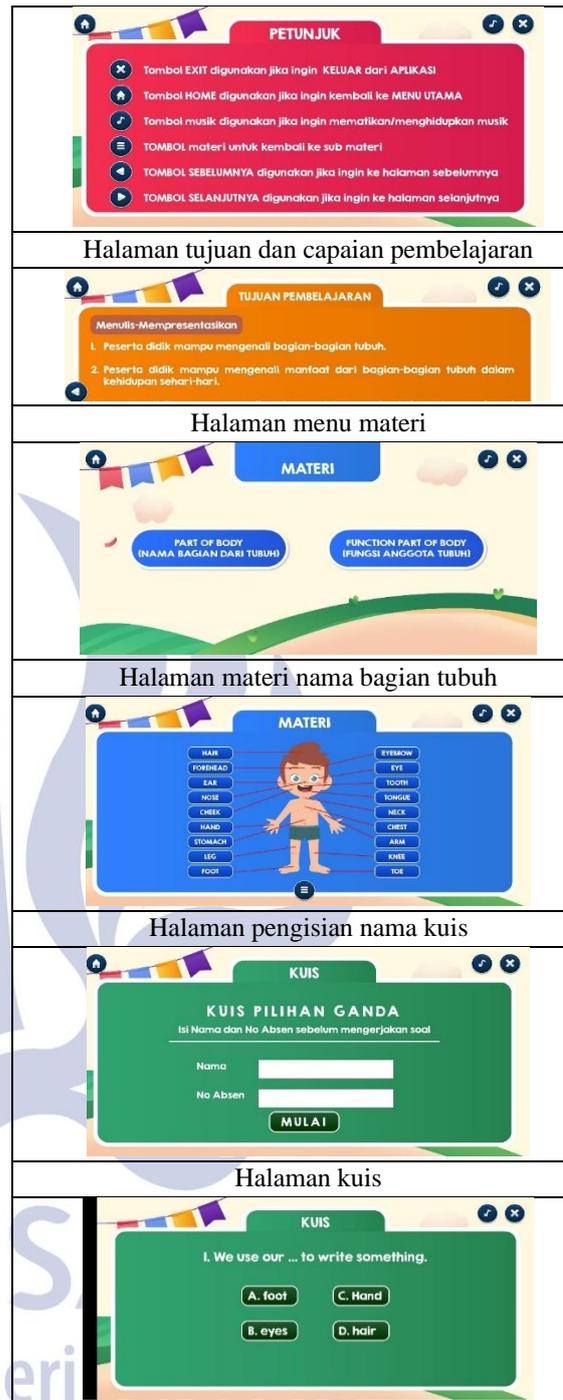
yang mengintegrasikan teknologi Android dan diberi nama “Our Body”, dengan fokus pada materi ajar “Part of Body” untuk siswa kelas V SD.

2. Tahap Desain

Setelah menganalisis permasalahan yang ada pada tahap awal, Langkah selanjutnya adalah mendesain rancangan media pembelajaran. Tahap ini meliputi Menyusun tujuan media, Menyusun materi pada media, penyusunan storyboard dan proses pembuatan media pembelajaran. Langkah berikutnya yaitu Menyusun komponen-komponen seperti materi, animasi, evaluasi, gambar, dan musik menjadi Media Pembelajaran “Our Body”. Proses ini dilakukan dengan memanfaatkan software Adobe Animate CC. Media pembelajaran disusun sesuai dengan storyboard. Desain background dan gambar dibuat menggunakan aplikasi Canva dan diunduh dengan format (.png). Hasil desain dari perangkat lunak Adobe Animate, yang disimpan dalam format file (.fla), selanjutnya dipublish menjadi aplikasi dalam format file (.apk) menggunakan aplikasi tambahan bernama Adobe AIR. Dengan demikian, media “Our Body” dapat dijalankan pada perangkat ponsel android.

Pada tampilan awal media terdapat 5 menu pilihan yaitu petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), materi, profil pengembang, dan kuis pada menu materi terdapat 2 pilihan materi yaitu, nama bagian tubuh dan fungsi dari anggota tubuh. Pada pilihan menu kuis terdapat 10 soal yang di akhir kuis akan muncul nilai yang didapatkan siswa. Berikut adalah beberapa halaman yang ada pada media pembelajaran “Our Body”.

tabel 4 halaman media pembelajaran “Our Body”



3. Pengembangan Media

Tahap ini ditujukan untuk menghasilkan media pembelajaran sebagai bagian dari proses perancangan pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dibuat lalu divalidasi oleh para tenaga ahli di bidang media pembelajaran. Tujuan validasi untuk menilai tingkat kevalidan sebelum diimplementasi ke siswa. Peneliti juga melakukan validasi Soal Pretest dan Posttest oleh guru kelas V-C. sehingga soal ujian valid dan dapat diujikan pada siswa kelas V-C.

- a. Validasi ahli materi

Proses ini dilakukan pada tanggal 19 Desember 2023 oleh Ricky Setiawan, S.Pd.SD.,M.Ed. selaku ahli materi. Kevalidan produk materi dari media pembelajaran melibatkan 4 aspek yaitu, pembelajaran, materi, kebahasaan, dan evaluasi. Berikut adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Berdasarkan penilaian validator, materi yang terdapat dalam media “Our Body” memperoleh presentase sebesar 78,82% dengan kategori valid untuk digunakan. Terdapat saran yang diberikan oleh validator yaitu lebih diperhatikan penggunaan “singular and plural form”, konsistensi penggunaan huruf kapital dan tanda baca serta menambahkan petunjuk pengerjaan kuis pada media pembelajaran.

Jumlah Nilai	78,82
--------------	-------

b. Validasi Ahli Media

Proses ini dilakukan pada tanggal 20 Desember 2023 oleh Drs. Suprayitno selaku ahli media. Kevalidan produk media pembelajaran melibatkan 4 aspek yaitu, tampilan, kemudahan, tulisan (teks), dan audio/musik. Berikut adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media. Berdasarkan penilaian validator, media “Our Body” dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi dan memperoleh kevalidan presentase sebesar 88,57% dengan kategori sangat valid untuk digunakan.

tabel 5 hasil validasi ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	skor
1	Sesuai dengan Capaian pembelajaran	4
2	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	4
3	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4	Kesesuaian kuis dan soal dengan materi	4
5	Kejelasan Penyampaian materi	4
6	Kemudahan materi untuk dipahami	4
7	Kelengkapan materi	4
8	Kebenaran materi	4
9	Keruntutan materi	4
10	Kemudahan memahami alur materi	4
11	Ketepatan penggunaan bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4
12	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	4
13	Kemudahan memahami alur materi	4
14	Tingkat Kesulitan soal	4
15	Variasi soal	4
16	Kebenaran kunci jawaban	4
17	Kejelasan petunjuk pengerjaan	3

tabel 6 hasil validasi ahli media

No	Aspek yang Dinilai	skor
1	Kualitas tampilan design media pembelajaran	4
2	Kejelasan menu dalam media pembelajaran	5
3	Komposisi warna, background dan layout	4
4	Kesesuaian tata letak gambar dan teks	4
5	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5
6	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	5
7	Kemudahan fungsi setiap komponen yang ada	5
8	Keterbacaan tulisan (teks)	4
9	Ketepatan ukuran teks	4
10	Ketepatan warna teks	4
11	Ketepatan jenis teks	5
12	Ketepatan pemilihan audio/music	4
13	Kejelasan audio/music	5
14	Audio/musik tidak mengganggu siswa dalam memahami materi	4
Jumlah Nilai		88,57

Revisi hasil produk media dilakukan setelah mendapat saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media. Berikut adalah revisi hasil produk media “Our Body”.

tabel 7 Revisi Materi Setelah Validasi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Ahli materi: diperlukan adanya konsistensi “singular and plural form” dalam materi</p>	 <p>Setelah direvisi mengganti kata plural menjadi singular</p>
 <p>Ahli materi: lebih detail dalam mengartikan kalimat</p>	 <p>Setelah direvisi mengubah arti kalimat yang kurang tepat</p>
	

Setelah pretest selesai, peneliti meminta setiap peserta didik untuk mengeluarkan handphone mereka. Peserta didik bersemangat karena diperbolehkan membawa handphone ke sekolah. Peserta didik kemudian diarahkan untuk mengakses media yang dikembangkan, peneliti akan menjelaskan bagaimana menggunakan media dan tugas yang harus dilakukan dengan media tersebut. Melalui media ini, siswa dapat memilih menu mana yang ingin dibuka terlebih dahulu. Setelah menggunakan media, siswa diminta mengisi lembar posttest dan sebelum pembelajaran berakhir, siswa diminta untuk mengisi angket mengetahui reaksinya terhadap media.

Hasil pretest dan posttest nantinya akan dijadikan data hasil keefektifan media pembelajaran sedangkan hasil angket siswa dan wawancara oleh guru akan dijadikan hasil kepraktisan media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru kelas V-C yaitu Ratih Widaningrum S.Pd.,Gr. media pembelajaran “Our Body” dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dengan adanya gambar, ilustrasi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Suasana pembelajaran menjadi berbeda tidak seperti biasanya. Siswa lebih antusias dan semangat saat mengoperasikan media. Menurut bu Ratih Widaningrum S.Pd.,Gr. media dinilai praktis dan mudah digunakan sebagai media untuk mendukung proses mengajar. Hal ini dikarenakan siswa

Ahli materi: lebih diperhatikan penggunaan huruf kapital	Setelah direvisi memperbaiki kalimat yang seharusnya memakai huruf kapital
Ahli materi: tidak ada petunjuk pengerjaan kuis	 <p>Setelah direvisi membuat petunjuk pengerjaan kuis</p>

4. Implementasi/Uji Coba Produk

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini media “Our Body” yang telah direvisi, diuji kepada siswa kelas V-C SDN Kanigaran 1 Probolinggo yang berjumlah 30 peserta didik. Uji coba ini berlangsung pada tanggal 4 Januari 2024 pukul 08.00 WIB. Penelitian ini dilakukan di ruang kelas V-C. Agar peserta didik dapat berpartisipasi dalam tes, mereka memerlukan handphone berbasis Android. Maka dari itu, sehari sebelum tes peserta didik diminta untuk membawa handphone. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan yang berisi pertanyaan pemanasan nama-nama bagian tubuh. Peserta didik kemudian diberikan lembar pretest untuk diisi.

merasa familiar dengan aplikasi berbasis android sehingga dalam pengoperasiannya dapat berjalan dengan lancar.

tabel 8 Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Skor N-gain	N-gain (%)	Ket
1	AFM	90	100	1	100	Tinggi
2	ASR	70	90	0,67	66,67	Sedang
3	ASK	80	90	0,5	50	Sedang
4	AAA	70	80	0,33	33,33	Sedang
5	AH	60	80	0,5	50	Sedang
6	AAS	70	80	0,33	33,33	Sedang
7	AA	70	100	1	100	Tinggi
8	AAZ	80	100	1	100	Tinggi
9	ASM	50	70	0,4	40	Sedang
10	DPM	60	80	0,5	50	Sedang
11	DO	80	100	1	100	Tinggi
12	DAS	60	90	0,75	75	Tinggi
13	DDP	80	90	0,5	50	Sedang
14	GAA	60	90	0,75	75	Tinggi
15	INA	80	90	0,5	50	Sedang
16	MRA	70	90	0,67	66,67	Sedang
17	MAP	80	100	1	100	Tinggi
18	MFN	70	100	1	100	Tinggi

19	MDK	50	80	0,6	60	Sedang
20	MF	60	90	0,75	75	Tinggi
21	MNA	20	30	0,125	12,5	Rendah
22	MRS	30	40	0,142	14,2	Rendah
23	NW	50	60	0,2	20	Rendah
24	RA	60	90	0,75	75	Tinggi
25	RFM	50	80	0,6	60	Sedang
26	RAR	50	70	0,4	40	Sedang
27	SAR	60	70	0,25	25	Rendah
28	VF	70	90	0,67	66,67	Sedang
29	ZNF	70	90	0,67	66,67	Sedang
30	ZDV	60	90	0,75	75	Tinggi
Rata-rata		63,87	83,54	0,61	61,18	Sedang

Berdasarkan nilai presentase ketuntasan belajar, terdapat peningkatan nilai yang signifikan. Presentase hasil dari pretest sebesar 50 % dan presentase posttest sebesar 90%. Rata-rata nilai pretest adalah 63,87, sementara nilai rata-rata posttest mencapai 83,54. Selanjutnya, perbedaan antara nilai pretest dan posttest dihitung menggunakan metode N-gain dan menunjukkan angka sebesar 0,61, dengan presentase sebesar 61%. Skor N-gain tersebut berada dalam kategori sedang. Dengan demikian, terdapat peningkatan antara hasil pretest dan posttest yang diperoleh oleh peserta didik.

No.	Kriteria	Skor					Jumlah Koresponden	Presentase respon (%)
		5	4	3	2	1		
1	X1	19	10	1	0	0	30	92%
2	X2	7	19	4	0	0	30	82%
3	X3	14	9	7	0	0	30	84,67%
4	X4	14	12	2	1	1	30	84,67%
5	X5	24	5	1	0	0	30	95,33%
6	X6	16	8	6	0	0	30	86,67%
7	X7	9	16	5	0	0	30	82,67%
8	X8	17	9	4	0	0	30	88,67%
9	X9	21	6	3	0	0	30	92%
10	X10	12	12	5	0	1	30	82,67%
11	X11	18	11	1	0	0	30	90%
Rata-rata								87,39%

tabel 9 tabel hasil respon siswa

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa, memperoleh presentase sebesar 87,39% dengan kategori sangat praktis.

5. Evaluasi

Evaluasi Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE, dan dalam konteks ini evaluasi mengacu pada evaluasi pelaksanaan. Hasil evaluasi ditentukan pada saat percobaan dengan masukan dari guru dan siswa, serta dilakukan revisi akhir sebagai tahap akhir proses evaluasi.

Berdasarkan respon peserta didik, disarankan untuk penggunaan media pembelajaran "Our Body" sebagai media pembelajaran suara pada media kurang besar sehingga dilakukan perbaikan pada produk yaitu memperbesar volume suara pada media. Dari hasil validasi produk media pembelajaran "Our Body" sangat layak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Respon siswa juga menunjukkan bahwa mereka menganggap media "Our Body" sangat cocok digunakan dalam situasi pembelajaran.

Pembahasan

Perkembangan teknologi yang pesat mendorong kemajuan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan yang memegang peranan sentral dalam kehidupan manusia. Pendidikan berguna untuk dapat mengoptimalkan pengembangan potensi dan mengatasi keterbelakangan dan kebodohan. Guru sebagai tenaga pendidik memegang peranan sentral sebagai aktor utama untuk memajukan mutu pendidikan. Guru berperan penting dalam peningkatan mutu pendidikan melalui inovasi pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur fisik yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, yang berperan membantu guru menyampaikan materi atau informasi kepada siswa (Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra: 2015). Namun, beberapa sekolah menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan waktu, pengetahuan, dan sarana prasarana, seperti yang terjadi di SDN Kanigaran 1 Probolinggo. Kurangnya inovasi menggunakan media pembelajaran dan kurangnya variasi metode pembelajaran menjadi permasalahan utama.

Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan memberikan stimulus sehingga dapat merefleksikan informasi yang telah dipelajarinya, sekaligus merangsang pembelajaran baru (Hamdani: 2011). Oleh karena itu, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yang menggunakan teknologi Android sebagai basisnya untuk memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa dan meningkatkan minat belajar. Media ini dikembangkan menggunakan software bernama Adobe Animate. Adobe Animate mencakup pengembangan program kreatif multimedia, animasi, dan grafik komputer. Perangkat ini dipergunakan untuk membuat berbagai item seperti gambar bitmap, animasi web interaktif, produksi

kartun, dan permainan berbasis flash (Khuswaidinsyah, 2018: 30-31). Media ini dapat diakses melalui ponsel Android Anda tanpa memerlukan koneksi internet. Media yang akan dibuat akan memuat materi Bahasa Inggris tentang “Part of Body”. Materi Bahasa Inggris dipilih dikarenakan kurangnya guru Bahasa Inggris dan siswa SDN Kanigaran 1 masih baru dalam mempelajari Bahasa Inggris, hal ini dikarenakan pada kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 mata Pelajaran Bahasa Inggris termasuk muatan lokal yang tidak wajib diajarkan.

Dari validasi yang ahli materi dan ahli media lakukan, materi yang terdapat dalam media “Our Body” memperoleh presentase sebesar 78,82% dinyatakan layak digunakan dengan revisi sedangkan berdasarkan penilaian validator media “Our Body” dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi dan memperoleh kevalidan presentase sebesar 88,57% dengan kategori sangat valid untuk digunakan. dan validasi lembar pretest dan posttest sebesar 98% dengan kategori sangat valid.

Terdapat beberapa saran dari ahli materi sehingga peneliti harus melakukan beberapa perbaikan yaitu lebih konsisten untuk “singular dan plural form”, lebih detail dalam mengartikan suatu kalimat, diperhatikan penggunaan huruf kapital dan memberi petunjuk pengerjaan pada kuis sedangkan saran dari para siswa yaitu lebih memperbesar volume pada media pembelajaran “Our Body”.

Langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan media yang diujikan kepada 30 siswa kelas V-C SDN Kanigaran 1. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, peneliti membagikan lembar pretest dan posttest. Presentase ketuntasan belajar pretest sebesar 50% sebanyak 15 dari 30 siswa mendapatkan nilai di atas KKM sedangkan ketuntasan belajar posttest sebesar 90% sebanyak 27 dari 30 siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Kemudian dilakukan perhitungan N-gain untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan dari nilai pretest dan posttest sebesar 0,61 dengan presentase 61% dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran “Our Body” efektif untuk digunakan pada kelas V materi “part of body” dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui Tingkat Kepraktisan suatu media, peneliti membagikan angket siswa untuk mengetahui respon siswa setelah mengoperasikan media. memperoleh persentase 87,39% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru kelas V-C yaitu Ratih Widaningrum S.Pd.,Gr. media pembelajaran “Our Body” dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dengan adanya gambar, ilustrasi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Suasana pembelajaran menjadi berbeda tidak seperti biasanya, siswa lebih antusias dan semangat saat mengoperasikan media. Menurut bu Ratih Widaningrum S.Pd.,Gr. media dinilai praktis dan mudah

digunakan sebagai media untuk mendukung proses mengajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran “our body” menggunakan Adobe Animate CC berbasis android pada mata pelajaran bahasa Inggris bagian-bagian tubuh kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa:

1. Valid, kevalidan produk pengembangan diukur melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. materi yang terdapat dalam media “Our Body” memperoleh presentase sebesar 78,82% dengan kategori valid untuk digunakan sedangkan penilaian validator media “Our Body” dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi dan memperoleh kevalidan presentase sebesar 88,57% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran “Our Body” valid untuk digunakan pada kelas V materi “part of body” dalam pembelajaran.
2. Efektif, keefektifan produk yang dikembangkan dievaluasi berdasarkan hasil pretest dan posttest. Presentase ketuntasan belajar pada pretest mencapai 50% dengan rata-rata nilai 63,87 sedangkan ketuntasan belajar pada posttest mencapai presentase 90% dengan rata-rata nilai 83,54. Dilakukan perhitungan N-gain untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan dari nilai pretest dan posttest sebesar 0,61 dengan presentase 61% dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran “Our Body” efektif untuk digunakan pada kelas V materi “part of body” dalam pembelajaran.
3. Praktis, kepraktisan produk yang dikembangkan dievaluasi berdasarkan angket siswa dan wawancara guru setelah menggunakan media pembelajaran “Our Body”. hasil angket siswa sebesar 87,39 % dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V-C media pembelajaran “Our Body” dinilai praktis dan mudah digunakan.

Saran

Dengan merujuk kesimpulan penelitian pengembangan media pembelajaran “our body” menggunakan Adobe Animate CC berbasis android pada mata pelajaran bahasa Inggris bagian-bagian tubuh kelas V sekolah dasar, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti lain
 - a. Media Media pembelajaran “Our Body” dapat dikembangkan dengan software yang berbeda dan perancangan yang lebih menarik
 - b. Media pembelajaran “Our Body” dapat menjadi ide mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi android dengan materi yang berbeda.
2. Bagi Guru
media pembelajaran “Our Body” berbasis teknologi android dapat dijadikan rujukan bahan ajar dan Guru harus memiliki keterampilan dan penguasaan dalam pembuatan serta pengembangan media berbasis teknologi android.
3. Bagi Sekolah
Media pembelajaran “Our Body” berbasis android dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran di sekolah.

- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019, 2, 617–627.
- Waduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Wulandari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Komunikasi

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ayu Made Krisna Dewi Natalia, S., & Ketut Setiawan, I. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Nawala Visual* (Vol. 2, Issue 1).
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28.
- Nasaruddin, N. (2018). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30.
- Oktavia D, Habibah N, Balti L, Kurniawan R. Kurikulum Merdeka Dan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar: Need Analisis Study. *J Muara Pendidik*. 2023;8(1):257-265.
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. CV Alfabeta.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Statiska untuk Penelitian*. In *Statiska untuk penelitian*.
- Sugiyono. (2007). *Statistik Untuk Penelitian.pdf* (pp. 1–370).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Tampubolon, R., & Manurung, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Samudra Biru*, 8(2), 204.