

PENGEMBANGAN MEDIA KUIS “KOSIK” BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Hikmatuz Zahroh Assulma

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: hikmatuz.18004@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Wahyu Sukartiningih, M.Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: wahyusukartiningih@unesa.ac.id

Abstrak

Urgensi siswa untuk menguasai bahasa Inggris dan teknologi semakin meningkat seiring berkembangnya teknologi komunikasi masa kini. Namun, fakta di lapangan mengatakan bahwa antusias siswa dalam belajar bahasa Inggris rendah. Berdasarkan hal tersebut maka dikembangkan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android sebagai media alternatif untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media kuis kosik dan untuk mendeskripsikan kelayakan media tersebut sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut dilihat dari hasil validasi materi yakni sebesar 96,42%, hasil validasi media yakni sebesar 82,69%, hasil observasi yakni sebesar 90,00%, serta hasil data kuesioner pengguna yakni 83,71% sehingga secara keseluruhan produk media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media “Kuis kosik”, android, pembelajaran bahasa Inggris, kosakata

Abstract

The urgency of students to master English and technology is increasing along with the development of today's communication technology. However, the facts on the ground say that students' enthusiasm in learning English is low. Based on this, an Android-based English learning media was developed as an alternative media to increase students' interest and enthusiasm in learning. This study aims to describe the process of developing the quiz media and to describe the feasibility of the media as an English learning medium for third grade elementary school students. This type of research is development research using the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study show that the developed media is suitable for use in learning. The feasibility is seen from the results of material validation which is 96.42%, the results of media validation are 82.69%, the observation results are 90.00%, and the results of user questionnaire data are 83.71% so that the overall media product developed suitable to be used as a medium for learning English for third grade elementary school students.

Keywords: development, “Kuis kosik” media, android, learning English, vocabulary

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini memberi dampak positif terhadap kehidupan manusia, seperti kemudahan akses interaksi dan komunikasi dengan manusia lainnya. Perbedaan waktu dan tempat bukan lagi menjadi perkara besar karena segala aktivitas bisa diselesaikan dengan praktis. Bahasa merupakan hal dasar yang penting dalam berinteraksi dan komunikasi. Melalui bahasa, manusia mampu menerima dan

menyampaikan pesan yang berisi informasi dari dan kepada orang lain sesuai kebutuhan masing-masing.

Adapun bahasa internasional dengan pengguna terbanyak di dunia adalah bahasa Inggris. Berdasar hal tersebut, urgensi siswa generasi sekarang menguasai bahasa Inggris sangat tinggi. Sayangnya, fakta di lapangan menyatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran bahasa Inggris. Pada salah satu artikel CNN Indonesia, Sumiyati (2021) menyebutkan beberapa faktor yang menyebabkan siswa kurang menyukai pelajaran bahasa Inggris, diantaranya

yaitu sikap guru yang kurang menyenangkan seperti suka membentak dan suka memberi sanksi, suasana kelas ketika pembelajaran terjadi, serta metode pembelajaran yang kurang cocok dan terlalu monoton.

Metode pembelajaran yang kurang menarik dan terkesan monoton cenderung membuat siswa bosan dan menjadi tidak bersemangat dalam belajar, karenanya diperlukan beberapa variasi dalam pembelajaran untuk meminimalisir kebosanan tersebut, termasuk sikap guru dalam berinteraksi dengan siswa, cara guru menghidupkan suasana kelas, serta pengaplikasian media belajar yang *up to date* (terkini) dan menarik bagi siswa.

Media merupakan wadah dari sebuah pesan yang ingin disampaikan pengirim pesan kepada penerimanya (Kustandi & Darmawan: 2020). Namun menurut Angkowo & Kosasih (2007), jika kaitannya dengan pembelajaran media berarti segala sesuatu yang berfungsi tidak hanya sebagai penyalur pesan, namun juga sebagai perangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa hingga muncul keinginan dan semangat dalam diri siswa untuk melakukan sebuah pembelajaran.

Adapun pembelajaran menurut Pakpahan, dkk. (2020) adalah suatu proses belajar yang menyangkut siswa sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai fasilitator dengan tujuan untuk mengembangkan potensi siswa. Pendapat lain mengatakan bahwa definisi dari kata pembelajaran adalah kegiatan interaksi pendidik kepada siswa dan sebaliknya dengan dukungan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan tersebut bertujuan membantu siswa dalam upayanya memperoleh ilmu pengetahuan, kemahiran, serta pembentukan sikap sesuai nilai-nilai positif dalam masyarakat (Suardi, 2018).

Adapun media pembelajaran bermakna segala hal yang bisa difungsikan untuk mengirimkan informasi pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Sesuai teori tersebut, maka media pembelajaran menjadi luas maknanya. Media pembelajaran dapat berupa media belajar yang bisa didemonstrasikan di depan kelas, atau berupa media belajar yang melibatkan siswa dalam pembelajaran seperti permainan sederhana mengenai suatu materi pembelajaran.

Pada konteks pembelajaran bahasa Inggris, permainan berupa kuis kosakata bisa menjadi media pembelajaran yang asyik. Permainan kuis kosakata bertujuan untuk mendukung perbendaharaan kata-kata dalam bahasa Inggris bagi siswa secara menarik dan menyenangkan.

Selain menarik dan menyenangkan bagi siswa, media pembelajaran juga dituntut untuk bisa menyesuaikan zaman sehingga pengembangan media-media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting pada era seperti ini. Berdasar hal tersebut, maka perlunya

kolaborasi antara media pembelajaran berbasis teknologi dengan media kuis kosakata bahasa Inggris menjadi perhatian dalam penelitian ini. Kolaborasi tersebut berupa pengembangan media belajar berbasis android yang memuat kuis kosakata bahasa Inggris.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia dimulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah lanjutan bahkan perguruan tinggi. Meski begitu, pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia belum mendapatkan hasil yang optimal. Hal tersebut terjadi karena di Indonesia, bahasa Inggris hanya dipelajari dalam kelas saja, tanpa digunakan dalam kegiatan keseharian. Hal tersebut membuat bahasa Inggris tidak disebut sebagai bahasa kedua di Indonesia, melainkan sebagai bahasa asing. Makna bahasa kedua adalah suatu bahasa tersebut digunakan secara umum dalam kegiatan keseharian, namun tidak digunakan sebagai bahasa resmi utama dalam suatu negara. Contohnya penggunaan bahasa Inggris di negara Malaysia. Adapun bahasa asing adalah bahasa yang sebenarnya diajarkan pada suatu negara namun tidak diaplikasikan dalam kegiatan keseharian, seperti bahasa Inggris di negara Indonesia (Maduwu, 2016).

Pembelajaran bahasa Inggris memuat beberapa keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa sebagai output dari suatu pembelajaran. Adapun keterampilan-keterampilan bahasa Inggris yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar meliputi keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca (Herlina & Utami, 2019). Keterampilan membaca dan keterampilan menyimak termuat dalam media yang dikembangkan pada penelitian ini. Melalui membaca teks kosakata yang ada pada media, siswa mengembangkan keterampilan membacanya. Kemudian, melalui menyimak audio yang termuat dalam media, siswa mengembangkan keterampilan menyimaknya. Sedangkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis belum termuat dalam media ini.

Sistem operasi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah android. Android merupakan sistem operasi untuk perangkat mobile atau peranti bergerak yang sedang meramalkan dunia telepon seluler saat ini. Peranti bergerak ialah peralatan komputer berukuran kecil, biasanya seukuran kantong dengan tampilan layar dan masukan berupa sentuhan atau papan ketik seperti telepon genggam, komputer genggam, konsol permainan genggam, dan sebagainya. Adapun sistem operasi merupakan nyawa dari sebuah perangkat. Sistem operasi berfungsi sebagai pengelola kinerja *hardware* piranti bergerak serta pengelola segala aplikasi

supaya bisa terus dijalankan oleh piranti berjalan tersebut.

Sistem operasi android dapat diakses secara gratis. Selain itu bersifat *open source* (sumber terbuka), hal itu berarti android menyediakan wadah terbuka bagi pencipta untuk membuat, mengembangkan, dan memodifikasi aplikasi. Kelebihan tersebut berhasil membuat Android mampu bersaing di tengah pasar smartphone yang pada saat itu tengah diramaikan oleh Blackberry dan iPhone (Masruri, 2015).

Menurut Ramadhan (2013), Android menjadi pemilik dari sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java. Faktor-faktor tersebut membuat Android sukses menjadi sistem operasi telepon pintar yang paling banyak digunakan di dunia. Hampir semua ponsel pintar menggunakan sistem operasi android ini. Hal ini membuat siswa generasi sekarang sudah akrab dengan istilah android, mengingat mereka sudah terbiasa berinteraksi langsung dengan ponsel pintar dengan sistem operasi android. Hal tersebut menjadi alasan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan sistem operasi Android.

Media yang dikembangkan tersebut bernama “Kuis Kosakata Asyik” atau disingkat menjadi “Kuis Kosik” untuk mempermudah penyebutan. Kuis Kosik merupakan sebuah permainan sederhana yang ditujukan kepada siswa kelas III sekolah dasar sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Media tersebut dapat digunakan untuk mendukung proses belajar bahasa Inggris di dalam kelas (sebagai media alternatif pembelajaran) dan di luar kelas (sebagai tugas tambahan). Media tersebut bisa dipasang pada ponsel masing-masing siswa, sehingga bisa dengan mudah diaplikasikan oleh siswa.

Kuis Kosik ini berkonsep sederhana, yakni permainan kuis mengenai kosakata-kosakata terkait materi “Benda-benda di Sekitar”. Adapun benda-benda yang dibahas dalam Kuis Kosik ini adalah benda-benda yang biasa terdapat di dalam rumah. Tampilan awal permainan dimulai dengan kalimat sapaan yang disampaikan oleh sebuah tokoh bernama Andy. Pada tampilan selanjutnya, tokoh Andy akan mengajak pemain untuk menyimak cerita berkonsep tur rumah bersamanya.

Terdapat 4 ruangan yang ditampilkan pada permainan Kuis Kosik ini, yakni ruang tamu, kamar tidur, dapur, dan kamar mandi. Pada setiap ruangan, terdapat beberapa benda yang disertai dengan kosakata bahasa Inggris yang dipelajari. Benda-benda tersebut juga dilengkapi dengan fitur suara. Pemain bisa meng-*klik* pada salah satu benda tertentu lalu akan muncul kotak dengan tulisan kosakata benda terkait dalam bahasa

Inggris dan bahasa Indonesia, diikuti suara cara pengucapan nama benda tersebut dalam bahasa Inggris.

Pada tampilan selanjutnya akan muncul kuis yang bisa dijawab oleh pemain. Kuis tersebut memuat 20 pertanyaan berbeda. Pada masing-masing pertanyaan, terdapat sebuah gambar salah satu benda yang telah dipelajari sebelumnya, juga terdapat opsi jawaban sebanyak 3 butir pada setiap pertanyaan. Setelah menyelesaikan kuis, pemain akan dapat melihat nilai atau skor berdasarkan jumlah jawaban benar yang berhasil dijawab. Peserta juga dapat melihat jawaban yang benar pada setiap pertanyaan dengan meng-*klik* pada tombol “review quiz”.

Kelebihan media Kuis Kosik ini yakni pada konsep cerita tur rumah yang termuat di dalamnya. Konsep tur keliling suatu tempat, bahkan tur keliling rumah menjadi konten hiburan yang cukup banyak diminati oleh masyarakat mulai dari orang-orang dewasa, remaja, hingga generasi anak-anak. Berdasar fakta tersebut, maka konsep tur rumah dipilih dengan tujuan lebih menarik minat siswa dalam belajar karena sesuai dengan konten hiburan yang mereka konsumsi sehari-hari.

Adapun kekurangannya yakni media Kuis Kosik ini hanya memuat kuis dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang terbatas jumlahnya. Hal ini berarti permainan tidak bisa digunakan terus menerus secara berulang-ulang karena pertanyaan yang muncul adalah pertanyaan yang sama. Pada media ini juga hanya memuat materi yang terbatas yakni materi kosakata benda-benda di dalam rumah, sehingga tidak bisa digunakan untuk pembelajaran materi lainnya.

Penelitian memerlukan tujuan agar penelitian yang dilakukan memiliki arah dan batasan yang pasti sehingga pembahasan penelitian tidak meluas kemana-mana. Pendiskripsian proses pengembangan media kuis kosik (kosakata asyik) berbasis android serta pengujian kelayakan media tersebut sebagai media pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar menjadi tujuan dari penelitian ini.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian dan Pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap suatu masalah sehingga peneliti dapat menemukan penyelesaian dari permasalahan tersebut. Adapun produk yang dihasilkan harus diujicobakan untuk kemudian divalidasi agar kelayakannya dapat dipertanggungjawabkan (Prananda, Wardana, & Yuliadarmianti, 2020).

Pada penelitian pengembangan (R&D) ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE meliputi beberapa tahapan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi pada setiap tahapan. Hal ini dapat meminimalisir tingkat kekurangan atau kesalahan dari suatu produk yang dikembangkan dengan evaluasi tahap terakhir ialah evaluasi keseluruhan produk (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014).

Tahapan pertama dalam model penelitian pengembangan ADDIE adalah tahapan analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis mengenai perlunya pengembangan produk yang akan dilakukan, meliputi observasi terhadap siswa, pendidik, dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kedua yakni tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan terkait segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pengembangan media, namun rancangan tersebut masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada tahap selanjutnya. Perancangan tersebut meliputi perancangan isi materi yakni terkait kosakata bahasa Inggris dengan tema "*Things Around Me*", perancangan produk media meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, serta perancangan hal-hal lain yang dibutuhkan seperti lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar kuesioner siswa. Lembar validasi dan lembar kuesioner tersebut harus diuji kevalidannya oleh dosen pembimbing terlebih dahulu sebelum digunakan.

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan. Tahap ini berisi kegiatan realisasi dari rancangan produk yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Kegiatan pada tahap ini meliputi kegiatan realisasi rancangan produk menjadi produk yang bisa digunakan. Produk yang direalisasikan berupa media *Kuis Kosik (Kosakata Asyik)* berbasis *android*. Selanjutnya produk ditindaklanjuti dengan kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi melakukan kegiatan uji validasi materi yang termuat dalam produk. Sedangkan ahli media melakukan kegiatan uji validasi produk media yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan produk media *Kuis Kosik (Kosakata Asyik)* berbasis *android* yang telah dibuat ke dalam situasi nyata yakni di dalam kelas. Proses ini meliputi kegiatan uji coba produk kepada siswa, kegiatan observasi terhadap siswa ketika menggunakan produk, serta pemberian lembar kuesioner kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik terkait produk media yang dikembangkan.

Tahap terakhir yakni tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi secara keseluruhan mengenai proses pengembangan produk media dari tahap awal yakni tahap analisis hingga tahap implementasi. Evaluasi keseluruhan ini dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan awal penelitian yakni mendeskripsikan proses pengembangan produk media serta mengukur kelayakan produk media yang dikembangkan.

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Hati yang beralamatkan di Desa Balong Dinding, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik. Siswa berjumlah 12 dengan rincian 5 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Adapun jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan ahli bidang studi dan ahli media pada tahap uji coba validitas produk. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi ahli materi dan ahli media, hasil penilaian lembar kuesioner pengguna (siswa), dan hasil penilaian lembar observasi.

Terdapat beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen pertama yakni lembar validasi materi. Instrumen ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari validator materi terkait kualitas produk media yang dikembangkan. Lembar tersebut terdiri dari beberapa butir pertanyaan mengenai kesesuaian isi materi, penyajian materi, dan keefektifan penggunaan media terhadap materi terkait. Mengacu pada bentuk dan struktur pengukuran pada skala Likert, terdapat empat alternatif jawaban pada setiap butir pertanyaan sehingga validator hanya perlu memberi tanda centang pada jawaban yang dianggap sesuai.

Instrumen kedua yakni lembar validasi media. Instrumen ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari validator media terkait kualitas produk media yang dikembangkan. Lembar tersebut terdiri dari beberapa butir pertanyaan mengenai aspek tampilan, aspek suara, aspek tulisan, dan aspek penggunaan media. Mengacu pada bentuk dan struktur pengukuran pada skala Likert, terdapat empat alternatif jawaban pada setiap butir pertanyaan sehingga validator hanya perlu memberi tanda centang pada jawaban yang dianggap sesuai.

Instrumen ketiga yakni lembar kuesioner. Instrumen ini digunakan peneliti untuk memperoleh data dari pengguna (siswa) mengenai kelayakan produk media yang dikembangkan. Terdapat beberapa butir pertanyaan mengenai aspek tampilan, aspek suara, aspek tulisan, dan aspek penggunaan media dengan empat alternatif jawaban pada setiap butir pertanyaan. Siswa hanya perlu memberi tanda centang pada jawaban yang dianggap sesuai.

Instrumen keempat yakni lembar validasi lembar kuesioner. Instrumen ini digunakan untuk memvalidasi lembar kuesioner sehingga lembar tersebut memiliki kelayakan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk digunakan dalam penelitian. Terdapat beberapa butir pertanyaan mengenai aspek tulisan, aspek bahasa, aspek kemudahan, dan kesesuaian isi kuesioner dengan empat alternatif jawaban pada setiap butir pertanyaan. Validator hanya perlu memberi tanda centang pada jawaban yang dianggap sesuai.

Instrumen kelima yaitu lembar observasi. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data melalui pengamatan secara langsung terkait respons dan tingkah laku pengguna (siswa) pada saat menggunakan produk media yang dikembangkan. Lembar observasi yang digunakan memuat beberapa butir pertanyaan mengenai aspek-aspek yang ingin diamati. Pada setiap butir pertanyaan terdapat dua alternatif jawaban, sehingga peneliti hanya perlu memberikan tanda centang pada jawaban yang dianggap sesuai.

Instrumen terakhir yakni lembar validasi lembar observasi. Instrumen ini digunakan untuk memvalidasi lembar observasi sehingga lembar tersebut memiliki kelayakan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk digunakan dalam penelitian. Terdapat beberapa butir pertanyaan mengenai aspek tulisan, aspek bahasa, aspek kemudahan, dan kesesuaian isi instrumen dengan empat alternatif jawaban pada setiap butir pertanyaan. Validator hanya perlu memberi tanda centang pada jawaban yang dianggap sesuai.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media yang diperoleh pada tahap uji coba validitas produk. Hasil penilaian tersebut berupa masukan, kritik dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator. Hasil analisis kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, hasil kuesioner, serta hasil observasi. Data-data tersebut kemudian disajikan ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Data hasil validasi diperoleh melalui instrumen berupa angket tertutup dengan *skala likert* sebagai skala penilaiannya. Analisis perhitungan data hasil validasi ahli materi dan ahli media dilakukan berdasarkan rumus PSP (Persentase Seluruh Program) sebagai berikut.

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil nilai skor yang diperoleh, maka validitas atau kelayakan media akan diketahui dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Data Hasil Validasi

Penilaian	Kriteria
$75\% \leq PSP \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$50\% \leq PSP \leq 75\%$	Valid dengan sedikit revisi
$25\% \leq PSP \leq 50\%$	Valid dengan banyak revisi
$PSP < 25\%$	Tidak valid

(Arthana & Dewi, 2005)

Data hasil kuesioner diperoleh melalui instrumen lembar kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan produk media. Hasil tanggapan pengguna dihitung menggunakan rumus PSA (Persentase Setiap Aspek) sebagai berikut.

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya perhitungan persentase seluruh program menggunakan rumus.

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil nilai skor yang diperoleh, maka validitas atau kelayakan media akan diketahui dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Data Kuesioner

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

(Arthana & Dewi, 2005)

Data hasil observasi diperoleh melalui instrumen berupa lembar observasi yang memuat respons dan tingkah laku pengguna (siswa) pada saat menggunakan produk media. Hasil data yang diperoleh diolah menggunakan skala Gutmann sebagai berikut.

Tabel 3 Skala Penilaian Observasi

Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Hasil observasi

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Selanjutnya, dari hasil pengukuran tersebut dapat diketahui taraf keberhasilan produk dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 4 Kriteria Kelayakan Data Observasi

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Sugiyono, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media kuis Kosik (Kosakata Asyik) berbasis android pada pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Metode tersebut memuat beberapa tahapan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis, dilakukan analisis mengenai perlunya pengembangan produk yang akan dilakukan. Adapun kegiatan analisis tersebut dimulai dengan menganalisis materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku, menganalisis siswa, menganalisis pendidik serta menganalisis media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, lalu diakhiri dengan evaluasi. Berdasarkan pengamatan yang pernah dilakukan pada saat program Pengenalan Lapangan Persekolahan, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Adapun pembelajaran pada saat itu dilakukan secara jarak jauh melalui *platform Microsoft teams*. Sedangkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan antusias siswa.

Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Pada tahap perancangan, dilakukan perancangan media meliputi perancangan isi materi yakni terkait kosakata bahasa Inggris dengan tema “*Things Around Me*”, perancangan produk media meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, serta perancangan hal-hal lain yang dibutuhkan seperti lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar kuesioner siswa.

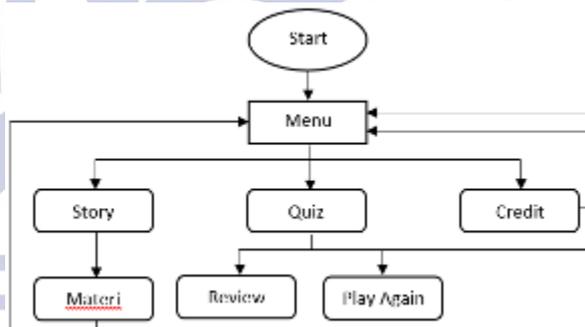
Lembar validasi dan lembar kuesioner tersebut harus diuji kevalidannya oleh dosen pembimbing terlebih dahulu sebelum digunakan. Validasi lembar kuesioner memperoleh nilai persentase 90,00% dengan kriteria Valid Tanpa Revisi. Adapun perhitungannya sebagai berikut.

$$PSP = \frac{36}{40} \times 100\% = 90,00\%$$

Adapun validasi lembar observasi memperoleh nilai persentase 90,00% dengan kriteria Valid Tanpa Revisi. Adapun perhitungannya sebagai berikut.

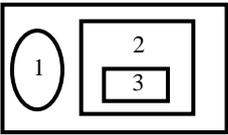
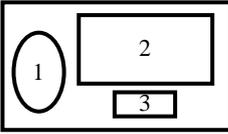
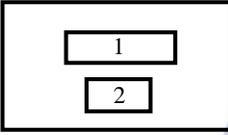
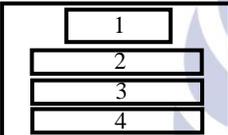
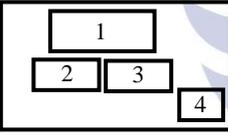
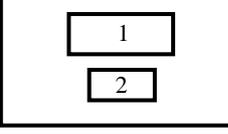
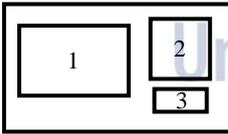
$$PSP = \frac{36}{40} \times 100\% = 90,00\%$$

Bagan 1 *Flowchart* (Alur Perintah) Aplikasi



Tabel 5 *Storyboard* Kuis Kosik

No	Gambar	Penjelasan
1.		Tampilan Awal : 1. Judul permainan 2. Tombol “Start”
2.		Tampilan Menu Utama: 1. Ilustrasi gambar rumah 2. Tombol “Story” 3. Tombol “Quiz” 4. Tombol “Credit”

3.		Tampilan Awal Story: 1. Ilustrasi gambar tokoh 2. Ilustrasi gambar rumah 3. Tombol "Play"
4.		Tampilan Story (Materi) : 1. Ilustrasi gambar tokoh 2. Ilustrasi gambar benda-benda di dalam rumah 3. Tombol "Next Room"
5.		Tampilan Menu Quiz: 1. "Quiz Time!" 2. Tombol "Play"
6.		Tampilan Quiz : 1. Gambar pertanyaan 2. Opsi 1 3. Opsi 2 4. Opsi 3
7.		Tampilan Score : 1. Score akhir 2. Tombol "Review" 3. Tombol "Retry" 4. Tombol "Next"
8.		Tampilan Akhir Quiz : 1. Terima kasih 2. Tombol "Menu"
9.		Tampilan Credit : 1. Profil pengembang 2. Foto pengembang 3. Tombol "Menu"

Pada tahap pengembangan, dilakukan kegiatan realisasi rancangan produk menjadi produk berupa media *Kuis Kosik (Kosakata Asyik)* berbasis *android*.

Tabel 6 Tampilan Produk

No	Gambar	Penjelasan
1.		Tampilan awal

2.		Tampilan menu utama
3.		Tampilan awal story
4.		Tampilan story (materi)
5.		Tampilan menu quiz
6.		Tampilan quiz
7.		Tampilan score
8.		Tampilan akhir quiz
9.		Tampilan credit

Selanjutnya produk ditindaklanjuti dengan kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi melakukan kegiatan uji validasi materi yang termuat dalam produk. Sedangkan ahli media melakukan kegiatan uji validasi produk media yang dikembangkan. Pada kegiatan evaluasi dilakukan kegiatan revisi terhadap media *Kuis Kosik (Kosakata Asyik)* berbasis *android* berdasarkan masukan dari validator materi dan validator media.

Tabel 7 Revisi Materi dan Media

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
	Catatan : Untuk Kosakata "Refrigerator" diganti menjadi "Fridge" yang lebih umum digunakan dalam pembelajaran.	
2.		
	Catatan : Musik ilustrasi sebaiknya yang tidak	

	membuat siswa ingin mendengarkan, sehingga tidak mengganggu konsentrasi, musik level harus diperbaiki, dengan komposisi: 70% narasi & 30% musik background.
3.	
	Catatan : Gambar “Bathtub” lebih diperjelas lagi dengan menambahkan Gambar “Shower” di atasnya.

Pada tahap implementasi, dilakukan kegiatan uji coba produk kepada siswa, kegiatan observasi terhadap siswa ketika menggunakan produk, serta pemberian lembar kuisisioner kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik terkait produk media yang dikembangkan. Kegiatan uji coba produk dilakukan pada 12 siswa kelas III SDIT Permata Hati yang berlokasi di Kabupaten Gresik. Sebelum uji coba dilakukan, siswa diajak berkenalan dan melakukan *ice breaking* untuk mencairkan suasana di dalam kelas. Selanjutnya siswa diberi penjelasan terkait produk media yang diujicobakan serta arahan cara mengoperasikannya. Kegiatan observasi dilakukan ketika siswa sedang mengoperasikan produk media. Setelah menggunakan produk media, siswa diminta untuk mengisi kuisisioner sebagai umpan balik terhadap produk media yang diujicobakan.

Tahap evaluasi meliputi seluruh kegiatan evaluasi mulai dari tahap analisis sampai pada tahap implementasi. Pada tahap analisis, evaluasi yang dilakukan berupa berdiskusi dengan dosen pembimbing mengenai kegiatan analisis yang telah dilakukan guna mendapat saran dan masukan dalam menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi. Pada tahap perancangan, kegiatan evaluasi dilakukan terhadap rancangan materi pada produk yang telah disusun, rancangan produk dalam bentuk *storyboard* yang telah dibuat, lembar validasi ahli, lembar kuisisioner, serta lembar observasi berdasarkan masukan dari dosen pembimbing. Pada tahap pengembangan, evaluasi yang dilakukan berupa revisi terhadap produk media berdasarkan masukan dari para validator. Pada tahap implementasi, kegiatan evaluasi dilakukan terhadap hasil lembar kuisisioner dan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan uji coba.

Berdasarkan semua data yang telah diperoleh, dilakukan kegiatan revisi produk untuk menghasilkan versi terbaik dari produk media yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah itu, dilakukan perhitungan terhadap data yang diperoleh untuk mengetahui nilai kelayakan dari produk media yang dikembangkan.

Pada kegiatan validasi materi oleh ahli materi yakni Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd., produk media yang dikembangkan memperoleh nilai total 27 dengan persentase 96,42% dan mendapat kriteria Valid Tanpa Revisi. Adapun perhitungannya sebagai berikut.

$$PSP = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$= 96,42\%$$

Adapun validasi media oleh Bapak Drs. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd., produk media yang dikembangkan memperoleh nilai total 43 dengan persentase 82,69% dan mendapat kriteria Valid Tanpa Revisi. Adapun perhitungannya sebagai berikut.

$$PSP = \frac{43}{52} \times 100\%$$

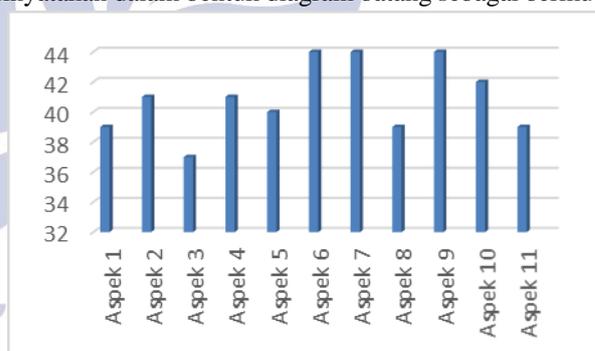
$$= 82,69\%$$

Berdasarkan hasil kuisisioner pada kegiatan uji coba produk kepada siswa, produk media memperoleh nilai total 442 dengan persentase 83,71% dan mendapat kriteria Sangat Layak. Adapun perhitungannya sebagai berikut.

$$PSP = \frac{442}{44 \times 12} \times 100\%$$

$$= 83,71\%$$

Adapun nilai persentase setiap aspek pernyataan dinyatakan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Pada kegiatan observasi yang dilakukan pada kegiatan uji coba produk, siswa terlihat senang dan antusias dalam mengoperasikan media Kuis Kosik ini. Hal ini berarti media tersebut mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adapun hasil observasi memperoleh nilai total 9 dengan persentase 90,00% dengan kriteria Sangat Baik. Adapun perhitungannya sebagai berikut.

$$P = \frac{9}{10} \times 100$$

$$= 90,00\%$$

Pembahasan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini bernama Kuis Kosik, yakni singkatan dari Kuis Kosakata Asyik. Media tersebut dikembangkan sebagai salah satu media alternatif pada pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. Metode ADDIE (*Analyze*,

Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan dalam penelitian ini.

Pada tahap analisis, ditemukan fakta di lapangan bahwa antusias siswa dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Inggris kurang tinggi. Fakta bahwa pendidik dalam mengajar tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor dari kurangnya antusias siswa. Sedangkan, makna media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menarik minat dan semangat siswa dalam sebuah pembelajaran (Arsyad : 2013). Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dikembangkan untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa.

Selain itu, media pembelajaran juga dituntut untuk bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pada era serba digital ini, media pembelajaran berbasis android sudah banyak dikembangkan dan diaplikasikan pada pembelajaran. Media pembelajaran berbasis android menjadi pembelajaran yang mudah digunakan bagi siswa serta bisa digunakan di dalam dan di luar ruangan sehingga menjadikannya sebagai media pembelajaran fleksibel yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan beberapa hal tersebut, media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android perlu dilakukan untuk meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perancangan, dilakukan beberapa kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi: perancangan isi materi, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, dan pembuatan lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar kuesioner, lembar validasi lembar kuesioner, lembar observasi, dan lembar validasi lembar observasi.

Isi materi dirancang berdasarkan tujuan penelitian dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang akan menjadi subjek uji coba. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yakni materi bahasa Inggris kelas III SD terkait *“Things Around Me”*. Materi tersebut memuat kosakata benda-benda di dalam rumah. Materi tersebut sesuai dengan kurikulum dan isi buku yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Pembuatan *flowchart* dilakukan dengan teliti, memuat alur perintah yang akan diterapkan pada produk media. *Flowchart* diawali dengan “Start”, lalu masuk ke “Menu”, dan bercabang menjadi 3 yakni “Story”, “Quiz”, dan “Credit”. Pembuatan *Storyboard* dilakukan dengan perhitungan yang tepat dan lengkap. *Storyboard* terdiri dari tampilan awal, tampilan menu utama, tampilan awal story, tampilan story (materi), tampilan menu quiz, tampilan quiz, tampilan score, tampilan akhir quiz, dan tampilan credit.

Lembar validasi materi, digunakan untuk mengetahui kevalidan media oleh ahli materi. Memuat 7 butir pernyataan yang mencakup aspek isi materi, aspek penyajian materi, serta aspek keefektifan. Lembar validasi media, digunakan untuk mengetahui kevalidan media oleh ahli media. Memuat 11 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan, aspek suara, aspek tulisan, serta aspek penggunaan.

Lembar kuesioner pengguna, digunakan untuk mengetahui kevalidan media berdasarkan respons pengguna setelah menggunakan media tersebut. Memuat 11 pernyataan yang mencakup aspek tampilan, aspek suara, aspek tulisan, serta aspek penggunaan. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan amatan terhadap siswa ketika menggunakan media tersebut. Memuat 5 butir pernyataan dengan 2 alternatif jawaban pada masing-masing pernyataan.

Lembar validasi lembar kuesioner pengguna, digunakan untuk mengetahui kelayakan lembar kuesioner sebelum digunakan untuk penelitian. Memuat 10 pernyataan yang mencakup aspek tulisan, aspek bahasa, aspek kemudahan, dan aspek isi kuesioner. Lembar validasi lembar observasi, digunakan untuk mengetahui kelayakan lembar observasi sebelum digunakan untuk penelitian. Memuat 10 pernyataan yang mencakup aspek tulisan, aspek bahasa, aspek kemudahan, dan aspek isi instrumen.

Pada tahap pengembangan, dilakukan beberapa kegiatan. Dimulai dengan perealisasi desain produk yang telah dirancang sebelumnya. Produk berupa Kuis Kosakata Asyik berbasis Android yang digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Proses pembuatan dimulai dengan mendesain gambar-gambar yang dibutuhkan dengan menggunakan aplikasi MediBang Paint. Selanjutnya gambar-gambar yang telah selesai dibuat, ditata sedemikian rupa sehingga sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat (*storyboard*) dengan menggunakan software PowerPoint. Proses selanjutnya yakni pemberian animasi dan efek suara pada setiap gambar yang dibutuhkan. Penambahan kuis dilakukan menggunakan bantuan software iSpring Suite 10. Setelah semua selesai, selanjutnya dilakukan proses ekspor agar file media berubah format dari pptx menjadi html. Setelah itu, file media diubah format menjadi apk menggunakan software apk builder. Pada tahap ini juga dilakukan pemberian judul media serta pengunggahan ikon media.

Proses pada tahap pengembangan dilanjutkan dengan kegiatan validasi media oleh ahli materi dan ahli media. Pada kegiatan validasi materi oleh ahli materi yakni Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd., produk media yang dikembangkan memperoleh nilai persentase 96,42% dengan kriteria Valid Tanpa Revisi. Adapun validasi

media oleh Bapak Drs. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd., produk media yang dikembangkan memperoleh nilai persentase 82,69% dengan kriteria Valid Tanpa Revisi. Namun, meskipun mendapat kriteria Valid Tanpa Revisi, media tetap direvisi berdasarkan saran dan masukan para validator.

Revisi dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan produk media yang dikembangkan. Adapun revisi yang dilakukan meliputi perubahan kosakata “Refrigerator” menjadi “Fridge” yang lebih umum digunakan, penggantian musik background yang lebih sesuai dan tidak mengganggu konsentrasi siswa, penurunan komposisi volume musik background dan kenaikan komposisi volume audio materi, serta perubahan gambar “bathtub” dengan menambahkan “shower” di atasnya supaya lebih mengesankan bahwa gambar yang dimaksud adalah gambar “bathtub”.

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah validasi lembar kuesioner dan validasi lembar observasi oleh dosen pembimbing untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Validasi lembar kuesioner memperoleh nilai persentase 90,00% dengan kriteria Valid Tanpa Revisi. Adapun validasi lembar kuesioner juga memperoleh nilai persentase 90,00% dengan kriteria Valid Tanpa Revisi.

Pada tahap implementasi, dilakukan kegiatan uji coba produk kepada 12 siswa kelas III SDIT Permata Hati yang berlokasi di Kabupaten Gresik. Uji coba dilakukan pada tanggal 20 Juni 2022. Sebelum uji coba dilakukan, siswa diajak berkenalan dan melakukan *ice breaking* untuk mencairkan suasana di dalam kelas. Selanjutnya siswa diberi penjelasan terkait produk media yang diujicobakan serta arahan cara mengoperasikannya. Kemudian, siswa diminta memainkan media “Kuis Kosik” secara mandiri. Kegiatan observasi dilakukan ketika siswa sedang mengoperasikan produk media. Pada kegiatan observasi, siswa terlihat senang dan antusias dalam mengoperasikan media “Kuis Kosik”. Hal ini berarti media tersebut mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah menggunakan produk media, siswa diminta untuk mengisi kuesioner sebagai umpan balik terhadap produk media yang diujicobakan.

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap sebelumnya, yakni berupa revisi lembar validasi, revisi materi pada produk media, serta revisi media pada produk media. Semua proses revisi dilakukan berdasarkan saran, masukan, dan komentar para validator. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk media sehingga bisa lebih layak untuk digunakan sebagai media alternatif pada sebuah pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan Kuis Kosakata Asyik yang bertujuan untuk bisa menjadi media alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap sesuai model pengembangan ADDIE. Tahapan tersebut berupa analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi hingga menghasilkan produk media yang layak digunakan. Adapun kelayakan media dilihat dari hasil validasi materi yakni sebesar 96,42%, hasil validasi media yakni sebesar 82,69%, hasil observasi yakni sebesar 90,00%, serta hasil data kuesioner pengguna yakni 83,71% sehingga secara keseluruhan produk media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Saran

Pembelajaran di kelas sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran seperti Kuis Kosik yang telah dikembangkan ini bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan catatan pihak sekolah memiliki perangkat yang mendukung. Alternatif lain apabila sekolah memiliki keterbatasan perangkat, pendidik bisa membagikan tautan kepada siswa lalu siswa mengakses media tersebut dengan perangkat masing-masing di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R. dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar dan Kepribadian*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Arthana, I. dan Dewi. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Teknologi Pendidikan Surabaya.
- Herlina, dan Utami, N. 2019. *Teaching English to Students of Elementary School*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C. dan Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Maduwu, B. 2016. *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah*. *Jurnal Warta Dharmawangsa Edisi : 50*, 4.
- Masruri, M. 2015. *Buku Pintar Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pakpahan, A., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Prananda, G., Wardana, A., dan Yuliadarmianti. 2020. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. Jurnal Dharma PGSD Vol. 1 No. 1.*
- Ramadhan, G. 2013. *Pintar Menggunakan Android.* Bekasi: Terang Mulia Abadi.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran .* Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: PT Alfabet.
- Sumiyati. 2016. *Alasan Siswa Kurang Menyukai Pelajaran Bahasa Inggris.* Jakarta: CNN Indonesia (Diakses secara online).
- Tegeh, I., Jampel, I., dan Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

