

PENGEMBANGAN MEDIA *VOCABULARY PLACE* BERBASIS ANDORID UNTUK MEMBANTU SISWA SD MEMAHAMI KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Arum Prihatiningsih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(arum.18150@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi

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

Abstrak

Pengembangan media ini bernama *Vocabulary Place* yang berfungsi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris bagi siswa SD khususnya pada tema *family* dan *colors*. Pengembangan media pembelajaran tersebut untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya digunakan dalam sebuah pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang didalamnya terdapat 5 langkah penelitian, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Produk media tersebut diuji coba di SDN Woromarto I dengan jumlah 12 siswa.

Dari penelitian yang dilakukan, media dilakukan uji validasi oleh 2 ahli yakni ahli media dan ahli materi. Ahli media menghasilkan tingkat validasi sejumlah 77 persen dan ahli materi menghasilkan tingkat validasi sejumlah 74 persen. Untuk tingkat kepraktisan, diperoleh data dari lembar angket sekitar 66 persen. Artinya, siswa cukup setuju dengan media tersebut untuk dilaksanakan dalam pembelajaran. Lalu, untuk tingkat keefektifan diperoleh dari data ketuntasan belajar sebesar 85 persen. Sehingga, media *Vocabulary Place* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak SD.

Kata kunci : Pengembangan, *Vocabulary Place*, android

Abstract

The development of this media is called Vocabulary Place which serves to increase English vocabulary for elementary students, especially on the theme of family and colors. The development of the learning media is to measure the validity, practicality, and effectiveness of being used in a lesson. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model in which there are 5 research steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media product was tested at SDN Woromarto I with a total of 12 students.

From the research conducted, the media was validated by 2 experts, namely media experts and material experts. Media experts scored a validation rate of 77 percent and materials experts scored a validation rate of 74 percent. For the level of practicality, the data obtained from the questionnaire sheet is about 66 percent. That is, students quite agree with the media to be implemented in learning. Then, for the level of effectiveness obtained from learning completeness data of 85 percent. Thus, the Vocabulary Place media is suitable for use in learning English for elementary school children.

Keywords : *Development, Vocabulary Place, android*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di jaman sekarang telah mengalami banyak perubahan. Apalagi keadaan negara yang telah lama berada pada masa pandemi covid 19. Sehingga, pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi pembelajaran melalui media yang disebut pembelajaran online. Disini, peran guru harus dituntut untuk merancang sebuah pembelajaran yang menarik dipelajari oleh peserta didik. Dengan pembelajaran menarik tersebut, peserta didik menjadi tidak mudah bosan dan tentunya akan mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir dengan ceria. Disini, tidak menjadi alasan guru untuk tidak dapat berkreasi dan berinovasi dengan baik, sebab dengan canggihnya teknologi jaman sekarang semua orang dapat menciptakan sesuatu yang menarik untuk belajar. Sehingga, guru perlu memahami tentang pembelajaran berbasis online yang dapat diterima dan disukai peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat mengemas pembelajaran menjadi pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menyenangkan untuk peserta didik. Selain itu, juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dari pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia, akan terjadi perubahan dalam diri peserta didik. Mulai dari sikap dan perilaku hingga hasil belajarnya. Sikap dan hasil belajar peserta didik merupakan hal penting untuk evaluasi pembelajaran kedepannya.

Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa membahas tentang banyak mata pelajaran yang diajarkan guru. Dalam hal ini, ada beberapa siswa yang ahli dalam bidang tertentu. Sehingga mereka memiliki keahlian yang berbeda-beda di setiap mata pelajaran. Dari hasil pengamatan, banyak siswa SD yang masih kesulitan untuk menghafal kosakata bahasa Inggris dikarenakan menurut mereka sangat sulit dari segi penulisan maupun pengucapan. Sebab dalam mata pelajaran bahasa Inggris, antara penulisan dengan pengucapan sangat berbeda sehingga diperlukan latihan untuk siswa SD secara rutin. Namun dalam kenyataannya, mereka banyak yang mudah bosan dengan teknik menghafal. Selain itu, ada dari mereka yang sudah tidak suka dengan mata pelajaran bahasa Inggris. Keadaan seperti ini yang menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, menjadi tugas guru untuk mengembangkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah disenangi oleh siswa. Karena pada dasarnya guru merupakan subjek penting dalam pengembangan pembelajaran di sekolah. Pengaruh guru sangat besar bagi pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa untuk sebuah materi. Sama halnya dengan hafalan kosakata bahasa Inggris di SD yang dirasa siswa cukup sulit, namun dapat menjadi sebuah hal yang menyenangkan.

Siswa akan merasa seperti bermain sambil belajar di luar kesadaran mereka. Rasa yang awalnya membosankan akan menjadi ketertarikan untuk belajar lagi. Maka dari itu, media akan membantu dalam mengatasi solusi tersebut. Apalagi didukung dengan kemajuan teknologi canggih membuat orang dapat menciptakan suatu media berbasis android yang didalamnya dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran agar lebih berkualitas.

Dari banyaknya permasalahan di atas, maka peneliti mengembangkan sebuah media yang berbasis multimedia interaktif. Media ini akan dikembangkan ke dalam android agar bisa diakses oleh semua siswa. Sebab, di jaman sekarang semua siswa pasti memiliki gadget dan sering memainkannya. Maka, gadget sudah menjadi kebutuhan mereka setiap hari dalam pembelajaran maupun bermain. Dengan pembelajaran yang berbasis android ini diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain sehingga mereka tidak mudah bosan dan senang untuk menghafal kosakata bahasa Inggris. Media yang akan digunakan nanti merupakan media CAI yang memiliki kepanjangan *Computer Assisted Instruction*. CAI ini dapat diartikan sebagai media komputer yang dapat menyampaikan pengajaran dalam bidang tertentu. Media CAI ini dibuat seringkasan mungkin dalam bentuk aplikasi di android. Lalu didalamnya terdapat beberapa menu untuk kosakata bahasa Inggris yang harus dihafalkan. Sehingga, peneliti mengembangkan sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Cai Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas 3 SDN Woromarto I".

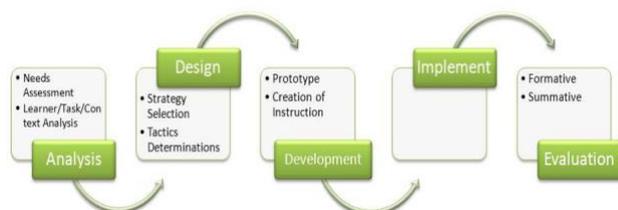
Penelitian ini diterapkan di kelas III SDN Woromarto I tentang mata pelajaran bahasa Inggris. Di tingkat SD memang tidak ada mata pelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum 2013, namun peneliti tetap mengadakan penelitian di SD tersebut karena siswa-siswanya sudah banyak yang pernah belajar bahasa Inggris. Dengan adanya media tersebut, dapat meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris khususnya bab *family* dan *colors*. Ditambah lagi dengan minat belajar siswa yang kurang terhadap bahasa Inggris. Mereka menganggap mata pelajaran ini paling sulit. Namun, diharapkan dapat mengubah pemikiran siswa tentang bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang digemari.

METODE

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE sering digunakan pada penelitian pengembangan lainnya, dan terbukti dapat memberikan dampak hasil yang baik, penerapan model ADDIE lebih efektif dan efisien serta

dalam prosesnya bersifat menyatu, sehingga hasil evaluasi pada tiap fase dapat menuntun pengembangan pembelajaran ke fase sebelumnya. Hasil evaluasi setiap fase dapat menunjukkan suatu pengembangan pembelajaran pada fase sebelumnya.

Dalam model penelitian ADDIE terdapat lima tahapan diantaranya yaitu tahap *Analysis* (analisa), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Instructional Design The ADDIE Approach

Berikut merupakan penjelasan dari tiap tahapan model penelitian menurut ADDIE yang telah dirancang :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini merupakan tahapan pertama dalam model penelitian ADDIE. Tahap ini adalah tahap menganalisis keadaan yang menjadi bahan penelitian. Kegiatan yang dapat dilakukan di tahap ini adalah melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas 3 SD. Observasi dan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang digunakan ketika pembelajaran bahasa Inggris. Dalam melakukan observasi, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran bahasa Inggris secara langsung di kelas. Untuk kegiatan wawancara terhadap guru kelas dapat dilaksanakan sesudah pembelajaran berlangsung agar tidak mengganggu proses belajar mengajar.

2. Desain (*Design*)

Tahapan yang kedua merupakan kegiatan mendesain atau merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah tadi menganalisis keadaan sekitar yang ada di sekolah tersebut. Kemudian, peneliti merancang media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan untuk proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas 3. Sebab, permasalahan yang terjadi di kelas 3 yaitu kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Apalagi waktu pembelajarannya hanya dibatasi satu minggu sekali sehingga peserta didik hanya mendapatkan satu jam pelajaran. Dari masalah tersebut, peneliti ingin mendesain media pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah dan outputnya dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Maka dari itu, peneliti mendesain media pembelajaran berupa CAI berbasis android.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah pengembangan media pembelajaran yang sudah didesain. Tahapan ini merupakan langkah mengonverasikan desain atau sketsa yang telah dirancang dalam bentuk wujud berupa sebuah hasil produk piranti pembelajaran. Pada tahap pengembangan terjadi suatu prosedur pembuatan dan penggabungan yang terdiri dari beragam media tulisan atau teks, gambar dan animasi. Sedangkan audio, video, game, materi pembelajaran dan evaluasi yang berada didalam suatu produk berupa produk multimedia interaktif. Tahapan ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi power point 2017. Hasil pengembangan media pembelajaran tersebut akan diuji validasi oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan uji lapangan.

Untuk validator media adalah orang yang sudah ahli dalam bidang media. Validator media dalam penelitian ini adalah guru kelas yang paham tentang media pembelajaran dan sudah S1. Sedangkan untuk validator materi adalah guru bahasa Inggris yang sudah S1. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan keempat adalah tahap implementasi produk media pembelajaran yang meliputi validasi, revisi, dan uji coba produk. Dalam tahap ini terkait lembar validasi yang terdiri dari beberapa aspek penilaian media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris.

Tahap implementasi merupakan suatu proses penerapan hasil produk yang telah dikembangkan dan telah tervalidasi oleh para ahli validator. Instrumen yang digunakan dalam tahap ini adalah lembar validasi dari para ahli validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli lapangan. Pada tahap validasi proses pengumpulan data hasil review dari para validator menggunakan lembar validasi terkait produk yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi diperlukan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran ditinjau dari aspek tampilan, aspek materi dan aspek pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam model penelitian ADDIE. Tahapan terakhir ini disebut dengan tahap evaluasi yang artinya proses untuk mengetahui media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam tahap evaluasi ini untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang digunakan dapat menggunakan lembar angket yang berisi lembar penilaian dari aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Proses model pengembangan ADDIE dalam tahap evaluasi melibatkan evaluasi formatif pada tahap pengembangan. Pada tahap evaluasi, model akhir untuk mengetahui kelayakan suatu produk multimedia interaktif. Penilaian atau proses evaluasi dilakukan ketika tahap implementasi dengan dibantu para pengajar dan siswa. Adapun data yang telah didapat bisa digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan berupa produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan nama *Vocabulary Place* untuk siswa kelas III SDN Woromarto I. Penelitian ini dikembangkan dengan model penelitian ADDIE yakni (*Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation*). Berikut adalah tahapan model penelitiannya :

Analisis

Tahap analisis ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian, siswa diberikan sebuah pre-test untuk dikerjakan sesuai dengan pengetahuan dan kemampuannya masing-masing. Ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami tentang bahasa Inggris dan mengetahui apakah media yang ingin dikembangkan dapat dipahami oleh siswa.

Desain

Desain yang ditampilkan dalam media ini adalah desain yang dipilih secara menarik dan mampu membuat minat anak semakin tinggi untuk belajar bahasa Inggris. Dalam mendesain tersebut, juga dipilih warna yang sesuai dengan usia anak-anak. Berikut desain yang ditampilkan pada bagian *home* :



Gambar 2. Tampilan media bagian home

Pada bagian *home* ada dua pilihan yakni *family* dan *colors*. Untuk pilihan *family* berisi tentang bab keluarga dan didalamnya ada beberapa pilihan lagi namun tetap membahas tentang *family*. Untuk pilihan *colors* jika diklik maka akan muncul beberapa pilihan juga tentang bab warna. Disini pilihannya sama dengan *family*. Namun hanya isinya yang berbeda.

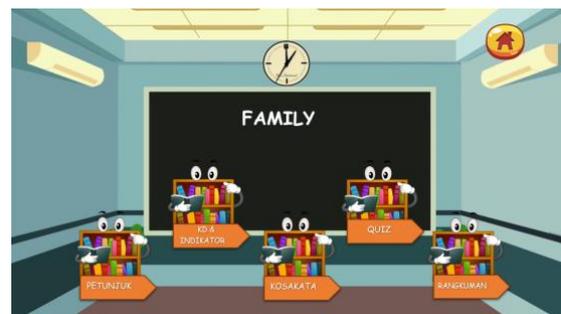
Ada beberapa desain lagi di halaman selanjutnya :

Di bawah ini merupakan gambar tampilan media bagian awal sebelum masuk dalam bab yang akan dipelajari. Jika ingin masuk dapat menekan tombol *enter*. Kemudian akan muncul pilihan selanjutnya. Berikut tampilannya :



Gambar 3. Tampilan media bagian awal

Kemudian muncul tampilan baru. Disini ada lima pilihan yakni petunjuk, KD dan indikator, kosakata, quiz dan rangkuman. Diusahakan sebelum memulai pembelajaran dapat membaca petunjuk agar tidak terjadi kesalahpahaman. Kemudian, dapat membaca bagian KD dan indikator agar siswa memahami tujuan dari pembelajaran dalam media tersebut. Lalu, dapat menekan tombol kosakata untuk belajar tentang apa saja yang termasuk dalam bab *family*. Di bagian ini, siswa diharapkan dapat memahami kosakata dengan baik agar bisa mengerjakan soal latihan untuk menguji apakah siswa sudah memahami kosakata atau belum. Berikut tampilannya :



Gambar 4. Tampilan media bagian family

Kemudian, ketika di pilihan menu siswa menekan bagian colors, maka akan muncul tampilan seperti gambar tampilan bagian family dengan lima pilihan, yaitu petunjuk, KD dan indikator, kosakata, quiz, dan rangkuman. Kemudian, jika menekan tombol kosakata dalam bagian colors akan muncul beberapa jenis warna. Tampilannya seperti gambar di bawah ini :



Gambar 5. Tampilan media bagian colors

Jika siswa menekan tombol kosakata pada bagian bab family akan muncul beberapa gambar juga yan berkaitan dengan siapa saja yang termasuk dalam keluarga. Berikut tampilannya :



Gambar 6. Tampilan kosakata bab family

Selanjutnya, jika siswa ingin mengetahui bahasa inggris dari setiap gambar dapat dilakukan dengan cara menekan gambar yang ingin dipelajari. Misalnya disini siswa menekan gambar laki-laki paling atas bagian kiri. Maka, akan muncul bagian seperti gambar di bawah ini :



Gambar 7. Tampilan gambar kosakata bagian family

Pengembangan

Desain yang awal telah disampaikan kepada validator media. Kemudian, setelah disampaikan terdapat beberapa bagian yang harus diperbaiki karena dirasa kurang cocok dan menarik. Dengan menambahkan tulisan atau gambar yang sesuai dengan tema dan usia siswa kelas III SD. Berikut media yang mengalami pengembangan :



Gambar 8. Pengembangan media pada tampilan home

Media *Vocabulary Place* ini didesain khusus untuk siswa SD yang ingin belajar bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan. Karena, diketahui siswa pada jaman sekarang banyak yang lebih berkomunikasi dengan handphone daripada buku. Sehingga, perlu adanya media yang berbasis android agar siswa tetap dapat belajar meskipun sambil bermain. Jadi, media ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, untuk meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran bahasa Inggris, untuk menarik siswa agar tidak bosan belajar, dan manfaat lainnya yang berhubungan dengan pembelajaran.

Uji validasi

Uji validasi ini berfungsi untuk mengukur kevalidan dan kelayakan penggunaan media *Vocabulary Place* jika diterapkan dalam sebuah pembelajaran di SD. Berikut merupakan beberapa validasi yang dilakukan oleh validator bersangkutan :

1. Validasi ahli media

Validasi ahli media ini mengukur kevalidan tentang media yang dikembangkan. Disini, validatornya adalah guru kelas III SDN Worumarto I yang juga ahli dalam pembuatan media pembelajaran, yakni Bu Bening Sukma Lianti, S.Pd.SD. Dalam proses validasi, validator memberikan masukan tentang pengembangan media berupa penambahan gambar dan perubahan tulisan agar terkesan lebih menarik siswa. Selain itu, validator juga memberikan beberapa contoh media yang hampir sama dengan rancangan media peneliti agar dapat memberikan gambaran yang sesuai

dengan keinginan validator. Dalam tahapan ini, terdapat 4 aspek diantaranya yaitu aspek desain tampilan, aspek tulisan, aspek petunjuk penggunaan, aspek kemudahan, dan aspek audio. Dari masing-masing aspek memiliki kriteria tersendiri untuk memberikan tampilan media menjadi lebih menarik dan berbeda dengan media yang lainnya. Aspek desain tampilan membahas tentang tampilan dari media tersebut. Aspek tulisan membahas tentang font tulisan yang digunakan pada media. Aspek petunjuk penggunaan membahas tentang cara menggunakan media tersebut. Sedangkan untuk aspek kemudahan membahas tentang kemudahan media dalam bekerja. Kemudian, aspek audio membahas tentang suara atau *background* yang digunakan dalam media tersebut.

Berikut merupakan hasil dari validasi media :

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Desain Tampilan						
1.	Desain tampilan media yang menarik				V	
2.	Kejelasan gambar yang ada di dalam media				V	
3.	Pemilihan gambar yang sesuai dengan materi				V	
4.	Pemilihan warna yang menarik dalam media				V	
5.	Kejelasan menu <i>option</i> pada media				V	
6.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> sesuai dengan materi			V		
Aspek tulisan						
7.	Pemilihan jenis font yang digunakan dapat dipahami oleh siswa				V	
8.	Ukuran font yang digunakan sudah sesuai				V	
9.	Warna font yang digunakan dapat dipahami siswa				V	
10.	Kejelasan tulisan dalam media yang digunakan				V	
Aspek petunjuk penggunaan						
11.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan media			V		
Aspek kemudahan						
12.	Kemudahan media dalam membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata				V	
Aspek Audio						
13.	Ketepatan <i>background</i> yang digunakan				V	
14.	Kejelasan <i>background</i> yang digunakan				V	
15.	Audio yang dapat membuat siswa tertarik				V	
Jumlah Nilai						58
Nilai Rata-rata						0,77

Tabel 1. Hasil validasi media

Dari hasil di atas, maka diperlukan rumus berikut untuk menghitung persentasenya :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{58}{75} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 77\%$$

Dari perhitungan di atas diperoleh hasil persentase sebesar 77% yang menunjukkan bahwa media *Vocabulary Place* layak untuk diaplikasikan dalam sebuah pembelajaran dengan menambahkan beberapa revisi demi perbaikan media.

2. Validasi ahli materi

Kedua adalah validasi ahli materi untuk mengukur kevalidan isi materi yang sesuai dengan medianya dan penelitiannya. Dalam tahapan ini, validator ahli materi dilaksanakan oleh Pak Dwi Atma Rochadi, SS. Validator merupakan guru bahasa Inggris di sebuah SMKN yang bergelar sastra Inggris. Media yang dikembangkan telah mengalami validasi dengan tanpa revisi. Disini ada 3 aspek didalamnya yaitu aspek relevansi materi dengan kurikulum, aspek kelayakan isi materi, aspek kebahasaan, dan efektifitas.

Berikut merupakan hasil validasi materi :

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Relevansi Materi dengan Kurikulum						
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa				V	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				V	
Aspek kelayakan isi materi						
3.	Isi materi yang disusun dapat meningkatkan penguasaan kosakata bagi siswa			V		
4.	Isi materi disusun secara urut dan runtut				V	
5.	Isi materi dapat dipahami oleh siswa			V		
6.	Isi materi yang disusun benar dan jelas				V	
Aspek kebahasaan						
7.	Bahasa dalam materi dapat dipahami oleh siswa				V	
8.	Ketepatan penggunaan kalimat dalam materi yang disampaikan				V	
9.	Keefektifan kalimat yang digunakan			V		
Efektifitas						
10.	Materi yang disajikan efektif diterapkan oleh siswa				V	
Jumlah Nilai						37
Nilai Rata-rata						0,74

Tabel 2. Hasil validasi materi

Dari hasil tersebut, maka diperlukan perhitungan untuk mengetahui persentase dari validasi materi. Berikut perhitungannya :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{37}{50} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 74\%$$

Dari persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam media *Vocabulary Place* layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Implementasi

Pada tahap implementasi, terdapat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penelitian. Ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang telah divalidasi. Implementasi media ini dilaksanakan pada Senin, tanggal 20 Juni 2022 dengan jumlah siswa sebanyak 12 anak di SDN Woromarto I khusus kelas III. Tahapan ini dimulai dengan pelaksanaan *pre-test* yaitu mengerjakan 10 soal pilihan ganda untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang bahasa Inggris. Lalu, dalam mengerjakan hanya diberikan waktu sekitar 20 menit untuk menjawab pertanyaan sesuai kemampuan masing-masing. Selanjutnya, pelaksanaan uji coba produk berupa media *Vocabulary Place* di android. Disini, siswa tidak diperkenankan membawa *handphone* ketika di sekolah karena sudah menjadi kebijakan sekolah. Maka, untuk menguji coba produk dilaksanakan secara berkelompok dengan anggota siswa sekitar 4 anak. Siswa setiap kelompok dapat bergantian mengaplikasikan media tersebut. Dalam setiap kelompok, diperkenankan untuk mengerjakan quiz dalam media kemudian menyampaikan hasil pengerjaannya berupa nilai kepada peneliti. Dari sini dapat mengetahui mana siswa yang sudah memahami penggunaan media dengan benar dan mana yang belum memahami.

Setelah uji coba produk selesai, selanjutnya dilaksanakan *posttest* yakni mengerjakan 10 soal pilihan ganda lagi dengan soal yang berbeda dari *pretest*. Namun, bab yang dibahas tetap sama hanya beda soalnya. Hasil *posttest* ini nanti dapat dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengetahui sejauh mana media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dari *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{12} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa 12 siswa memiliki pemahaman terhadap media dengan jumlah persentase 83% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan dari nilai *pretest* dan *posttest* dapat melalui rumus berikut ini :

$$< g > = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Berikut merupakan hasil dari *pretest* dan *posttest* yang sudah dihitung :

No.	Nama	Nilai		Hasil
		pre-test	post-test	
1.	AM	60	90	0,75
2.	VA	50	90	0,8
3.	AD	70	90	0,67
4.	AN	60	90	0,75
5.	SA	60	70	0,25
6.	AR	50	70	0,4
7.	PI	80	100	1,0
8.	DA	70	80	0,33
9.	UL	70	100	1,0
10.	ARV	80	90	0,5
11	BR	70	80	0,33
12.	RI	90	100	1,0
Jumlah		810	1.050	7,78
Rata-rata		67,5	95,8	0,64

Tabel 3. Tabel hasil *pretest* dan *posttest*

Dari perhitungan rumus di atas, maka mendapat hasil sebesar 0,64 yang termasuk dalam persentase 0,30 < g < 0,70 dengan keterangan sedang. Jadi, peningkatan nilainya tergolong sedang, tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah.

Setelah *posttest*, siswa diberikan lembar angket untuk menguji kepraktisan dari penggunaan media tersebut dan mengetahui respon siswa setelah menggunakan media. Dalam lembar angket terdapat 15 pertanyaan yang jawabannya hanya dua macam, yakni “ya” dan “tidak”. Untuk pilihan “ya” mendapat skor 1 lalu untuk pilihan “tidak” mendapat skor 0. Untuk menghitung rata-rata hasil dari lembar angket yang dikerjakan siswa adalah menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{jumlah nilai total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{10}{15} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 66\%$$

Berikut merupakan hasil dari perhitungan angket yang sudah diisi oleh siswa :

No	Pertanyaan	Jawaban		Persentase
		Ya (1)	Tidak (2)	
1.	Media CAI berbasis Android dapat memudahkan saya menguasai kosakata bahasa Inggris	12		
2.	Materi dalam media tersebut dapat saya pahami.	11	1	
3.	Media CAI berbasis Android memiliki tampilan yang menarik	10	2	
4.	Saya tertarik belajar bahasa Inggris dengan media ini.	12		
5.	Saya menjadi semangat belajar dengan adanya media ini.	12		
6.	Media CAI berbasis Android dapat dibuka kapan saja dan dimana saja	11	1	
7.	Tulisan dalam media ini dapat saya pahami.	12		
8.	Gambar dalam media ini sangat menarik	12		
9.	Materi yang digunakan sesuai dengan bab yang dipelajari yaitu tentang <i>family and colors</i>	11	1	
10.	Kuis dalam media dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris	12		
11.	Background yang ditampilkan menarik	9	3	
12.	Background media yang ditampilkan menarik	12		
13.	Perunjuk dalam media dapat saya pahami.	12		
14.	Pemilihan warna yang sesuai dengan media	12		
15.	Locuran burung yang jelas ketika dilihat	12		
Jumlah skor		10		66%
Jumlah keseluruhan skor		15		66%

Tabel 4. Tabel hasil pengisian angket

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa persentase yang dihasilkan siswa sekitar 66% yang termasuk dalam kriteria cukup praktis. Artinya, media yang dikembangkan menurut siswa cukup praktis digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi

Dalam tahapan ini terdapat kegiatan mengevaluasi artinya melakukan perbaikan dan mengecek apakah semua tahapan sebelum tahap ini sudah dilaksanakan dengan urut atau belum. Mengevaluasi tentang keseluruhan dari penelitian ini dapat dimulai dari evaluasi media yang dikembangkan. Media *Vocabulary Place* telah mengalami banyak perubahan dari segi penulisan, gambar, audio dan lainnya. Selain itu, di tahapan ini juga mengetahui apakah media yang dikembangkan itu valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran SD.

Kevalidan media diperoleh dari dua validator yakni ahli media dan ahli materi. Disini, validator ahli media adalah orang yang telah memahami tentang media pembelajaran. Validator media adalah guru kelas yang sudah ahli media dan dari hasil validasinya menunjukkan persentase 77% yang berarti media *Vocabulary Place* layak digunakan dalam pembelajaran. Untuk validator ahli materi adalah guru bahasa Inggris, karena penelitian ini membahas tentang bahasa Inggris. Dari validator ahli materi memberikan hasil persentase 74% untuk penggunaan materi dalam media *Vocabulary Place*. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media *Vocabulary Place* layak digunakan dalam pembelajaran. Lalu, untuk menguji kepraktisan media *Vocabulary Place* diperoleh dari pengerjaan *pre-test* dan *post-test* oleh siswa sejumlah 12 anak. Dari hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest*, mendapatkan hasil persentase sejumlah 84% yang artinya bahwa siswa telah memahami media *Vocabulary Place* dengan sangat baik. Kemudian, untuk peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai 0,64 yang artinya bahwa hasil peningkatannya sedang atau cukup. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Vocabulary Place* merupakan media yang efektif digunakan oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selanjutnya, untuk menguji kepraktisan media dapat melalui pengisian lembar angket yang dilaksanakan oleh siswa kelas III SD. Dari lembar angket tersebut mendapatkan nilai 66% yang artinya cukup praktis digunakan dalam pembelajaran. Namun, terlepas dari berbagai tahapan yang sudah dilakukan. Perlu adanya perbaikan dan pengembangan untuk kedepannya supaya media *Vocabulary Place* menjadi lebih baik, menarik, dan mudah digunakan untuk pembelajaran siswa.

Pembahasan

Kevalidan

Untuk mengukur sebuah kevalidan sebuah media, perlu dilakukan validasi kepada orang yang bersangkutan atau ahli dalam bidanya masing-masing. Dalam hal ini, validasi dilakukan oleh dua orang yakni validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media yakni guru kelas yang bernama Bu Bening Sukma Lianti, S.Pd. SD. Dari hasil validasi beliau menunjukkan persentase 77% yang artinya bahwa media layak dan valid digunakan untuk siswa. Sedangkan untuk validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Dwi Atma Rochadi, SS selaku guru Bahasa Inggris SMK. Dari hasil validasi beliau mendapatkan nilai persentase sebesar 74% yang menunjukkan bahwa materi dalam media *Vocabulary Place* valid digunakan untuk pembelajaran SD. Pada saat validasi media, ada beberapa perbaikan yang harus dilakukan karena terdapat beberapa kesalahan dalam hal penulisan, gambar, dan warna yang kurang sesuai. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki kesalahan yang terjadi supaya media menjadi lebih baik dan menarik digunakan. Ketika validasi materi, tidak banyak kesalahan yang terjadi dalam penulisan. Validator mengatakan bahwa materi yang dituliskan sudah cukup baik dan sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Keefektifan

Keefektifan diukur menggunakan pengerjaan *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan oleh 12 siswa kelas III SD. Dalam pengerjaan *pretest* dan *posttest* terdapat 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan tema dalam media *Vocabulary Place*. Dalam mengerjakan soal *pretest* dilaksanakan sebelum uji coba produk berupa media. Sedangkan soal *posttest* dilaksanakan setelah menguji coba produk media untuk melihat bagaimana perkembangan dari memahami dan menggunakan media *Vocabulary Place*. Jadi, untuk mengukur apakah media tersebut efektif digunakan atau tidak dengan mengitung rumus *pretest* dan *posttest*. Sehingga dari perhitungan rumus diperoleh nilai persentase sebesar 84% yang menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi dan media *Vocabulary Place* dengan sangat baik. Maka, media *Vocabulary Place* efektif digunakan oleh siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Kepraktisan

Kepraktisan media diukur dengan menggunakan lembar angket yang diisi oleh 12 siswa dengan 15 pertanyaan lalu siswa hanya menjawab ya atau tidak dalam lembar tersebut. Pengisian angket dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2022 setelah uji coba produk. Dalam pengisian angket tersebut, siswa diberikan

kebebasan dalam menjawab sendiri sesuai dengan keinginan mereka dan pendapat mereka masing-masing. Setelah pengisian, hasil jawaban akan dihitung dengan menggunakan rumus. Kemudian, diperoleh nilai persentase sebesar 66% yang menunjukkan bahwa media *Vocabulary Place* cukup praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penutup

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, menghasilkan sebuah produk media berupa media *Vocabulary Place* yang dapat dibuka di android masing-masing. Media ini dapat diakses oleh siapapun baik di kelas rendah maupun kelas tinggi. Namun, untuk penelitiannya peneliti menggunakan kelas III SD karena disesuaikan dengan materinya. Dalam mengembangkan sebuah media tersebut, perlu beberapa tahapan yakni validasi, pengisian *pretest* dan *posttest*, lalu pengisian angket yang dilakukan oleh siswa. Berikut ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain : hasil uji validasi media valid digunakan dengan persentase 77% sedangkan hasil uji validasi materi juga valid digunakan dengan perolehan nilai 74%. Kepraktisan suatu media diukur dengan menggunakan hasil respon siswa berupa lembar angket yang menunjukkan media cukup praktis digunakan dalam pembelajaran. Media dikatakan cukup praktis dengan hasil perhitungan persentase 66%. Dari hasil yang cukup praktis disimpulkan bahwa media juga layak digunakan. Lalu, keefektifan media *Vocabulary Place* diukur dari hasil pengisian *pretest* dan *posttest* yang sudah dihitung dengan rumus agar mendapatkan keputusan apakah media tersebut efektif digunakan apa tidak. Keefektifan media mendapatkan persentase 83% yang artinya siswa memahami materi dan media dengan sangat baik. Untuk peningkatan pengerjaan *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan yang sedang dengan nilai 0,64. Dari pernyataan tersebut, maka media dikatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat diperoleh keputusan tentang media *Vocabulary Place* yang valid, efektif, dan cukup praktis serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman bahasa Inggris di tingkat SD.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *Vocabulary Place*, saran yang dapat diperoleh bisa dijadikan bahan pertimbangan dan perbaikan pengembangan media, antara lain : (1) Media pembelajaran *Vocabulary Place* dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam meningkatkan pembelajaran SD ; (2) Media pembelajaran *Vocabulary Place* dapat dijadikan sumber referensi untuk pengembangan media selanjutnya

; (3) Media pembelajaran *Vocabulary Place* saat ini hanya dikhususkan di kelas III SD dengan materi *family* dan *colors*, diharapkan pengembangan media selanjutnya dapat ditingkatkan dari segi media dan materi yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adicita. 2020. *Pengembangan Media CAI Matematika Pintar pada Materi FPB dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 8 (2) : hal. 260 – 270
- Aini, Miza Rahmatika. 2021. *Posisi Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Kedua dan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Bagi Siswa SMP/MTS Se Kota Blitar*. Jurnal Abdimas Bela Negara. Vol 2 (1) : hal. 66 – 79
- Alexon, dkk. 2021. *Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19 Di SD Islam Terpadu*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 14 (2) : hal. 160-173
- Angraini, Fransiska, dkk. *Pengembangan Lembar Kerja pada Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol 6 (2) : hal. 2883-2891
- Cholid, Nur. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Semarang : Fatawa Publishing
- Devrita Jeny Ninggarwati. 2021. *Pengembangan Media KAPAPI (Kartu Pasangan Pintar) Berbasis CAI Pada Materi Sumber Daya Alam dan Pemanfaatannya Untuk Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 9 (6) : hal. 2622 – 2632
- Ismail, M.Ilyas. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar : Cemdekia Publisher
- Jaya, Indra. 2019. *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Purba, Ramen A, dkk. 2021. *Media dan Teknologi*. Medan : Yayasan Kita Menulis
- Rapyanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II
- Said, Hamdanah dan Muhammad Iqbal Hasanuddin. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Sulawesi Selatan : IAIN Parepare Nusantara Press
- Sugihartini, Nyoman dan Nyoman Laba Jayanta. 2017. *Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol 14 (2) : hal. 221
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi

- Widodo, Agus dan Kwardiniya Andawaningtyas. 2017. *Pengantar Statistika*. Malang : UB Press
- Widoyoningrum, Sri, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis CAI (Computer Assisted Instruction) Pada Mata Pelajaran PPKn Sekolah Dasar*. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran). Vol 3 (6) : hal. 1216 – 1225
- Wulandari, Eka. 2022. *Quizizz Application For English Online Learning: The Students' Perceptions*. Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran). Vol 3 (3) : hal. 640-645
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama*. Jakarta : Kencana
- Zaim, M. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta : Kencana

