

## Pengembangan Media Berbasis Android untuk Memfasilitasi Pembelajaran Speaking di Kelas VII SMP

Widhya Isnani Santika, Sri Fatmaning Hartatik, Enis Fitriani

Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo  
e-mail: [whesantika@gmail.com](mailto:whesantika@gmail.com), [fatmaninghartatik@gmail.com](mailto:fatmaninghartatik@gmail.com), [enisfitriani@budiutomomalang.ac.id](mailto:enisfitriani@budiutomomalang.ac.id)

### Abstract

*This study aims to develop android-based learning media (android-based learning media) in English subjects, especially in learning speaking. This study uses a research and development approach (R&D). The place of this research is SMP Negeri 21 Malang. The object of this research development is a smartphone application that is accompanied by various features developed from student textbooks. The data collection technique used in this research is the questionnaire method. The questionnaire was used to analyze the needs of students in learning English online, then the second questionnaire was used to collect data on the evaluation and validation of English learning media, including: material experts and media experts. From the research results, among others: the material expert test obtained a score of 72% in the good category, the media expert test obtained a score of 92% in the very good category, so that the android-based learning media in English subjects is suitable for use in teaching and learning activities.*

**Keywords:** *Android, EFL, Speaking*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android (*android-based learning media*) pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam pembelajaran *speaking*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Tempat penelitian ini di SMP Negeri 21 Malang. Objek pengembangan penelitian ini berupa aplikasi *smartphone* yang disertai dengan berbagai fitur yang dikembangkan dari buku paket ajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket. Angket digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar Bahasa Inggris selama daring, kemudian angket kedua digunakan untuk mengumpulkan data tentang evaluasi dan validasi media pembelajaran Bahasa Inggris antara lain: ahli materi dan ahli media. Dari hasil penelitian antara lain: uji ahli materi memperoleh skor 72% dengan kategori baik, uji ahli media memperoleh skor 92% dengan kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran berbasis android pada Mata pelajaran Bahasa Inggris cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata kunci:** Android, pembelajaran bahasa Inggris, ketrampilan berbicara

## A. PENDAHULUAN

Internet adalah salah satu sumber pembelajaran pada masa ini dimana informasi dan pengetahuan dapat diakses dengan mudah. (Said 2015) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pembelajaran berbasis e-learning menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan terdistribusi sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Namun pada interview yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 21 Malang kepada 18 siswa dan 1 guru Bahasa Inggris, peneliti menemukan beberapa kendala dan faktor yang mempengaruhi kelas online atau e-learning tidak berlangsung kondusif dikarenakan keterbatasan alat atau teknologi dalam proses pembelajaran. Komputer pribadi seperti laptop masih dianggap mahal untuk kalangan menengah ke bawah, sehingga *smartphone* menjadi alternatif solusi karena lebih murah dibandingkan komputer. Kendala lain muncul dimana tidak ada perangkat yang dapat digunakan dalam kelas online khususnya dalam materi *speaking* sehingga pembelajaran kurang inovatif dan maksimal. Kelas dilakukan dengan menggunakan aplikasi Google Classroom, dimana guru memberikan tugas dan menentukan waktu pengumpulan tugas. Sedangkan untuk materi *speaking* hanya mengandalkan guru saja saat kelas online berlangsung.

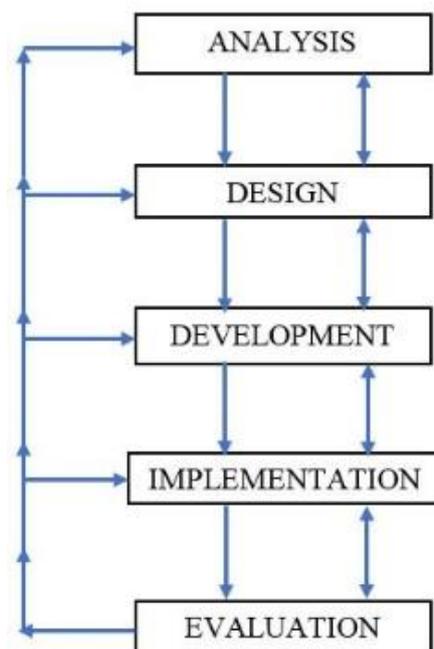
Berdasarkan temuan diatas, peneliti terdorong untuk membuat sebuah media pembelajaran online yang dapat diakses secara offline. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi *android*. *Android* adalah perangkat dalam *smartphone* yang bersifat multisensori di mana pengguna disajikan dengan gambar visual, suara, dan tombol yang dapat disentuh untuk menavigasi halaman. (isi ttg android krispi 2.1.5)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dan pengembangan tentang "Pengembangan media berbasis android untuk memfasilitasi pembelajaran *speaking* di kelas 8 SMP". Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan e-book interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris, sehingga siswa dapat memperoleh motivasi dalam belajar bahasa Inggris. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan media yang inovatif untuk mengajar siswa di era new normal.

Media pembelajaran berbasis android sebagai fasilitator materi bahasa Inggris memiliki keterbatasan. Produk ini hanya berfokus pada keterampilan *speaking* saja. Di setiap sub-babnya terdiri dari *pronunciation* yang berupa contoh pelafalan yang baik dan benar. Dalam aplikasi juga disertai audio dan *vocabulary* teks untuk membantu siswa dalam memahami materi. Produk ini akan dapat dibuka secara offline menggunakan *smartphone*.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk. Model yang digunakan untuk mengembangkan produk dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Tujuan utamanya adalah mengembangkan produk inovatif yang dapat digunakan sebagai media tambahan dalam pembelajaran bahasa Inggris secara daring. Penelitian ini tidak termasuk uji efektivitas karena kriteria kelayakan ditentukan oleh konversi data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner. Media pembelajaran berbasis android untuk SMP ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris di era new normal dan membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah Research & Development Model Addie

Uji validasi dilakukan dua kali, yaitu uji ahli materi dan uji ahli media. Validasi ahli materi adalah uji dari segi isi atau materi pembelajaran. Sedangkan validasi ahli media adalah uji dari segi kualitas, petunjuk penggunaan media, kebahasaan dari segi pemilihan bahasa, dan kesesuaian. Validasi diberikan kepada ahli yang merupakan pendidik bersertifikat. Dalam penilaian angket uji validasi ahli

terdapat lima pilihan jawaban dengan skor 1-5 sebagai tanggapan atas pertanyaan yang diberikan. Skor penilaian uji validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Skor validasi uji materi dan uji media oleh peneliti**

Criteria of Media	Score
Very Good	5
Good	4
Enough	3
Less	2
Very less	1

Hasil validasi yang tertera pada lembar validasi media akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut, dikemukakan oleh Sugiyono.

$$\text{Presentase} = \frac{F (\text{Respon} \times \text{Nilai setiap Respon})}{N \times \text{Nilai tertinggi dari Respon}} \times 100\%$$

Deskripsi:

F = total nomer

N = total semua item questionnaire

Kemudian, hasil persentase validasi media dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media pembelajaran, kriteria interpretasi skor berdasarkan likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Skala likert**

Interpretation Criteria	Score
Very Good	80-100%
Good	60-80%
Enough	40-60%
Poor	20-40%
Very Poor	0-20%

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama adalah pengumpulan data. Data dikumpulkan dengan studi lapangan dan wawancara. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal pembelajaran yang kemudian membuat peneliti mengembangkan bahan ajar alternatif

berupa media berbasis android, khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris dalam materi *speaking*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari guru dan siswa diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan secara daring masih kurang efektif hal ini dikarenakan penggunaan media pengajaran yang masih kurang inovatif, guru hanya menggunakan Google Classroom dalam proses pembelajaran. Padahal dalam materi *speaking* diperlukan interaksi secara langsung.

Dilatar belakangi permasalahan di atas, peneliti terdorong untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses offline sebagai media tambahan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mandiri dan terarah.

### Product Design

Untuk memenuhi kriteria aplikasi, digunakan beberapa program pendukung untuk mengembangkan produk ini seperti *Smart Apps Creator 3*, *Adobe Photoshop*, *PixelLab* dan *My Voice Speech Text*. *Smart Apps Creator 3* (SAC3) digunakan sebagai software dasar dalam pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. Software ini berfungsi sebagai tempat untuk menyusun materi berupa teks, suara dan gambar. Selain itu peneliti menggunakan *Adobe Photoshop*, yakni sebuah software yang digunakan untuk mendesain gambar dan animasi. Peneliti juga menggunakan software *PixelLab* sebagai aplikasi pembuat tombol dan tulisan. Terakhir, peneliti menggunakan *My Voice Speech Text* untuk merekam suara. Hasil akhir aplikasi pembelajaran berjudul 'When English Rings a Bell'. Berikut adalah desain dari aplikasi pembelajaran berbasis android.



Gambar 2. Aplikasi berbasis android by Smart Apps Creator 3

### Validasi Ahli Media

Produk yang dikembangkan berupa aplikasi sehingga dilakukan uji validasi ahli yaitu uji media dan uji materi. Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui apakah desain yang digunakan sudah sesuai seperti pemilihan kombinasi warna, font, kejelasan simulasi, dan kejelasan gambar yang dituangkan dalam e-book interaktif agar siswa mampu memahami materi dengan baik. Alat yang digunakan untuk validasi uji ahli adalah angket.

Berdasarkan hasil skor rata-rata yang diperoleh pada uji ahli desain, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan layak dan dirancang dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen dalam tes desain aplikasi jelas, dapat dipahami, dapat dieksplorasi secara mandiri, mudah diakses serta memiliki instruksi yang jelas. Media yang dihasilkan inovatif dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran. Aplikasi yang dikembangkan dibuat dengan menggunakan kombinasi gambar, video, warna, bahasa yang mudah dipahami, dan didesain menggunakan slide seperti kembali, berikutnya, peluncuran, sehingga siswa dapat mengoperasikan aplikasi secara mandiri.

**Tabel 3. Hasil validasi ahli Desain**

Aspect	Total Score	Product Quality
Display layout design	20	
Texts	12	
Image/Animations	13	
Audio/video	14	
Product	24	
Software & usability	15	
Programming User	18	
Likert	92%	Very Good

### Validasi Ahli Materi

Uji ahli materi mengkaji beberapa indikator yang tertera pada aplikasi berbasis android yaitu kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi, ketepatan materi, pembaruan materi, dan kesesuaian materi. Berdasarkan hasil uji ahli materi pada Tabel 5 dengan skala 72%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam aplikasi ini layak dan baik dengan disesuaikan dengan kompetensi kurikulum 2013.

**Tabel 4. Hasil validasi ahli materi**

Aspect	Total Score	Product Quality
Content/curriculum	8	
User	22	
Learning Material	28	
Likert	72%	Good

Berdasarkan hasil skor rata-rata yang diperoleh pada uji ahli material, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan layak dan dirancang dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen dalam tes material aplikasi berbasis android jelas, dapat dipelajari secara mandiri, materi yang di sajikan sesuai dengan kurikulum 2013, memiliki instruksi yang jelas, media yang dihasilkan inovatif dan dapat dipelajari secara mandiri sehingga meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

## PEMBAHASAN

Setelah melewati beberapa tahapan validitas ahli materi dan ahli media. Hasil rata-rata validasi dari ahli media adalah 92%, dan ahli materi adalah 72% dengan kategori baik. Sifat aplikasi ini mudah digunakan serta fleksibel, bisa dimasukkan kedalam perangkat smartphone sehingga siswa lebih mudah untuk belajar kapan saja dan dimana saja tanpa harus khawatir dengan paket data internet. Fitur-fitur yang disediakan membantu siswa dalam belajar mandiri dan terarah. Aplikasi berbasis android ini sudah termasuk interaktif dikarenakan terdapat lima kriteria berupa yakni teks, gambar, video, audio dan bentuk interaksi untuk siswa.

Penyusunan materi aplikasi pembelajaran ini dibangun berdasarkan buku paket kelas VIII terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Revisi 2017 sebagai implementasi kurikulum 2013. Aplikasi pembelajaran yang dikembangkan mencakup keterampilan *speaking, listening, reading, writing*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi Smart Apps 3 dapat digunakan sebagai media pendamping untuk pembelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *speaking* untuk siswa SMP. Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga layak digunakan.

Untuk mendukung pengembangan lebih lanjut terkait media berbasis android sebagai media pelengkap pembelajaran bahasa Inggris di SMP, peneliti menyarankan kepada penelitian berikutnya untuk menguji coba produk guna mengetahui keefektifan produk; dan mengembangkan produk dengan

dengan menambahkan beberapa item sebagaimana yang disarankan oleh ahli supaya produk yang dihasilkan lebih interaktif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Kuhaneshwaran Vijayan, Mohd Norasri Ismail, and Suriawati Suparjoh. 2021. "Development of Film Production Mobile Learning Application for Android Platform." *Journal of Physics: Conference Series*.  
<https://www.researchgate.net/publication/350716915>.
- I Ketut Sudarsana, Ayu Ratih Nakayanti, Andy Sapta, and Haimah. 2019. "Technology Application in Education and Learning Process", *Journal of Physics: Conference Series*. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1363/1/012061>.
- Enny Zarvianti, Desrianti Sahida. 2020. "Designing Comics by Using Problem Based Learning (PBL) to Improve Student's Creative Thinking Skills." *International Journal of Social Learning (IJSL)*. <https://www.neliti.com/publications/339379/>.
- Sasmita, Rimba Sastra. 2020. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2 (1): 99–103. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>.
- Wahyu Nur Hidayat, Andisa Talenta Oktaviani, Tri Atmadji Sutikno, Rahajeng Kartika Sari, Hakkun Elmunsyah, Teguh Arie Sandy. 2019. "Camlearn as Photography Mobile Learning Application and its Effects on Academic Achievement." *International Conference on Electrical, Electronics and Information Engineering (ICEEIE)*.
- Bernadus Rudy, Nur Hasti. 2017. "Educational Game Application Development on Classification of Diseases and Related Health Problems Treatment in Android Platform." *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*.
- Said, Hamka. 2015. "Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa lain Palu." *HUNafa: Jurnal Studia Islamika* 12 (1): 95–119.  
<http://www.jurnalhunafa.org/index.php/hunafa/article/view/383>.
- Baiq Desi Dwi Arianti, Yosi Nur Kholisho, Sigit Budi Sujatmiko. 2020. "The Development of E- Learning Use MOODLE as A Multimedia Learning Medium." *Journal of Physics: Conference Series*. <https://www.researchgate.net/publication/342659627>.
- P S Putra, N B Asi, M E Anggraeni, Karelius. 2020. "Development of android-based chemistry learning media for experimenting." *Journal of Physics: Conference Series*.
- Titi Rohayati, Andini Sufi Rizkyanti. 2019. "The Use of Snakes and Ladders Games in Teaching Vocabulary."
- I Rahmawati, N Q Ayun, N Mariana, D Indrawati, W Wiryanto, B Budiyo, F Istianah. 2021. "Edu-Game media based on Android to learn Least Common Multiplication (LCM) and Great Common Divisor (GCD) for the 4th graders", *Journal of Physics: Conference Series*.
- Hidayati Mustafidah, Erwin Febriyanto, Suwarsito, Sriyanto Sriyanto. 2020. "Disaster Mitigation Tutorial Based on Android."
- I Wijaya, R Sefriani, Menrisal. 2021. "Validity testing of blended learning based on android smartphones in computer device maintenance course." *Journal of Physics: Conference Series*.

S Yogha, Y Rahmawati, A Maosul. 2021. "Designing a learning media based on video animation for patisserie learning." *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*.