

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

Sang Ayu Made Krisna Dewi Natalia¹, I Ketut Setiawan²

^{1,2}STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: krisna.natalia@stiki-indonesia.ac.id, wen@stiki-indonesia.ac.id²

INFORMASI ARTIKEL

Received : January, 2020
Accepted : April, 2020
Publish online : May, 2020

A B S T R A C T

This research aimed to produce an English learning media based on Android for grade V of elementary school students. This research belongs to Research and Development. In its implementation, this research has two steps such as pre-production and production. In the pre-production consists of planning, idea concept, research/visual analysis, designing menu plot, and asset making. In the next step that is production consists of arranging asset, adding action script for navigation of the media, and rendering the media. The result of this research is a learning media based on Android mobile that later can be used in the English learning process in the classroom. The materials chosen in this media are in the form of basic materials for English, those are the introduction of Noun, Verb, and Adjective. In the Menu plot, first started with Intro, then enter the Menu Page, where in Menu Page there are three choices, those are Verb, Noun, and Adjective materials. From each material, there are nine examples of pictures for each category based on topic. The result of effectivity measurement showed the score of 93.6% which means very good. Learning media based on android mobile become effective media used in the learning process because it can make learning process become interactive, interesting and fun.

Key words : Android, English learning media, learning media

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *mobile* Android untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan *pengembangan (Research and Development)*. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini memiliki dua tahapan yaitu tahap pra produksi dan tahap produksi. Tahap pra produksi meliputi perencanaan, konsep ide, riset/analisis visual, perancangan alur menu, dan pembuatan aset. Selanjutnya tahap produksi yaitu menyusun aset, menambahkan *action script* untuk navigasi dari media yang dibuat, dan merender media yang sudah dibuat. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis *mobile* Android yang nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Adapun materi yang dipilih dalam media ini adalah berupa materi dasar Bahasa Inggris yaitu pengenalan

kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), dan kata sifat (*adjective*). Di dalam alur menu, pertama dimulai dari intro, kemudian masuk ke halaman menu, dimana pada halaman menu terdapat tiga pilihan materi, yaitu materi kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), dan kata sifat (*adjective*). Dari masing-masing materi, terdapat sembilan contoh gambar dari masing-masing topik. Hasil perhitungan efektivitas menunjukkan nilai sebesar 93,6% yang berarti sangat baik. Media pembelajaran berbasis *mobile* Android menjadi media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena membuat proses pembelajaran menjadi interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Mobile* Android, Bahasa Inggris dasar, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa internasional yang sering digunakan dalam berkomunikasi. Penguasaan terhadap bahasa Inggris menjadi penting mengingat saat ini pengaruh globalisasi semakin berkembang di segala bidang, mulai dari bidang teknologi, perdagangan, bisnis, dan ekonomi. Dengan perkembangan tersebut, semakin meningkatkan pula adanya persaingan. Untuk bisa menghadapi persaingan yang cukup kuat ini maka dibutuhkan kemampuan yang handal, salah satunya di bidang penguasaan bahasa Inggris. Penguasaan ini diperlukan agar mampu bersaing dengan Negara lain di segala bidang.

Mengacu pada hal tersebut, sistem pendidikan pun mulai melakukan penyesuaian dimana pengajaran Bahasa Inggris menjadi hal yang harus diberlakukan semenjak dini. Bahasa Inggris mulai diajarkan kepada anak-anak semenjak Sekolah Dasar dimana pada fase ini anak-anak akan mempelajari hal-hal dasar dari suatu bidang ilmu. Di Sekolah Dasar (SD), dimana penelitian ini dilakukan, pembelajaran Bahasa Inggris lebih sering diberikan dengan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Sistem pembelajaran konvensional ini dirasa kurang efektif dan membuat siswa menjadi kurang mengerti. Hal tersebut disebabkan karakteristik anak-anak yang masih imajinatif, sehingga perlu dikombinasikan dengan gambar ataupun gambar bergerak (animasi) dalam penyampaian materi sehingga pemahaman mereka terkait materi yang dibahas menjadi lebih mudah diserap[1]

Anak-anak memiliki sensitivitas terhadap hubungan antara kata dan konsep. Anak-anak akan mudah memahami suatu kata ketika mereka memiliki konsep yang jelas akan kata tersebut[2]. Konsep yang dipahami oleh anak-anak dapat berupa gambar atau suara. Dengan melihat suatu gambar, anak-anak akan memiliki sebuah *image* tentang apa kata tersebut dan dengan mendengarkan suara, anak-anak akan memahami bagaimana kata tersebut diucapkan[3]. Selain itu, pembelajaran bahasa dengan menggunakan gambar memberikan kontribusi penting terhadap perkembangan bahasa pada anak-anak[4]. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, ketika anak-anak mempelajari bahasa Inggris, kemampuan kosakata anak-anak akan lebih berkembang ketika mereka dihadapkan pada sesuatu yang bisa mereka pahami secara visual, dalam hal ini berupa gambar akan objek yang nyata bisa mereka lihat.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif, dimana siswa bisa mempelajari Bahasa Inggris dengan bantuan *smartphone* mereka. Tidak dapat dipungkiri bahwa sejak dini anak-anak sudah tidak asing dengan penggunaan *gadget* ini. Hal ini memungkinkan sistem pembelajaran menjadi lebih 'hidup'. Anak-anak sudah sangat familiar dalam mengoperasikan *smartphone*, mulai dari menonton video, mengunduh dan bermain game, berfoto hingga *chatting* bersama rekan-rekannya. Hal ini tentu bukan permasalahan karena memang secara tampilan dan navigasi, aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* tergolong mudah

digunakan. *Smartphone* juga dilengkapi beberapa fitur berbasis Android yang memudahkan penggunaannya untuk mengakses sesuatu tanpa adanya batasan tempat dan waktu. Hal tersebut membuat penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan[5]. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile* Android mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar[1]. Hal ini pun memudahkan tenaga pendidik untuk memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa sekolah dasar.

Sehingga untuk mensinergikan antara edukasi dan kegemaran anak-anak dalam bermain *smartphone*, maka salah satu solusi alternatif yang ditawarkan adalah sebuah media pembelajaran dengan bentuk aplikasi berbasis *mobile* Android yang berisikan materi tentang dasar-dasar pelajaran bahasa Inggris. Materi yang dipilih adalah materi yang diajarkan untuk Kelas V SD. Materi meliputi kata kerja, kata benda, dan kata sifat. Materi disajikan dalam bentuk tampilan yang menyerupai game, dengan kombinasi antara teks, suara dan animasi. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk anak-anak dalam belajar bahasa Inggris dasar. Selain berbentuk aplikasi *mobile* berbasis Android, media pembelajaran yang dibuat akan berbasis desktop, tujuannya adalah agar juga bisa media pembelajaran ini digunakan di sekolah dimana anak-anak sekolah dasar belum diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah. Selain itu juga media ini sebagai media bantu guru dalam mengajarkan materi tentang dasar-dasar bahasa Inggris kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R & D)*. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, namun produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, atau alat pembelajaran lainnya. Akan

tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software* atau aplikasi)[6].

Adapun alur dari penelitian ini dimulai dari pengumpulan data melalui metode observasi dengan melihat situasi pembelajaran di sekolah dasar dan juga kurikulum yang digunakan di sekolah. Kemudian melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya data yang diperoleh dilakukan analisis guna mengarahkan pada solusi. Dari permasalahan yang didapatkan, solusi yang ditawarkan berupa sebuah pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris dasar berbentuk aplikasi berbasis *mobile* Android.

Proses perwujudan media, diawali dari proses pra produksi yang meliputi perencanaan, konsep ide, riset/analisis visual, perancangan alur menu, dan pembuatan aset. Selanjutnya tahap produksi yaitu menyusun aset, menambahkan *action script* untuk navigasi dari media yang dibuat, dan *render* media yang sudah dibuat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *mobile* Android yang nantinya bisa membantu guru dalam mengajarkan materi dan membantu siswa untuk memahami suatu materi dalam Bahasa Inggris. Sedangkan tujuan dari tahap pengembangan ini adalah agar dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang telah dinilai dan direvisi oleh para ahli sehingga media ini layak untuk dilakukan uji coba. Tahap ini meliputi Validasi media pembelajaran disertai dengan revisi dan uji coba pada siswa. Dalam penelitian ini, kelayakan pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada Validitas media pembelajaran, dimana media pembelajaran akan dinilai dan direvisi oleh para ahli dimana mereka akan menilai kelayakan isi dan penyajiannya. Dalam hal ini, media pembelajaran dianggap layak untuk dilakukan uji coba jika rata-rata hasil validasi ≥ 2.51

Keefektifan media pembelajaran berbasis *mobile* Android pada mata pelajaran bahasa

Inggris untuk kelas V Sekolah Dasar didasarkan pada:

1. Hasil belajar siswa dalam mencapai indicator pada aspek kognitif diperoleh dengan menggunakan lembar tes. Media pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila siswa mampu mendapatkan nilai diatas nilai ketuntasan minimum ≥ 70 .
2. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile* Android. Respon siswa diperoleh berdasarkan pengisian kuesioner. Media pembelajaran berbasis Android ini dikatakan efektif apabila mendapatkan respon positif dengan persentase $\geq 60\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Pra-Produksi

Tahapan ini merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum memulai suatu pengembangan produk/media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa langkah awal seperti perencanaan, konsep ide, riset/analisis visual, perancangan alur menu, dan pembuatan aset.

a. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menentukan tujuan dari pembuatan media pembelajaran dan menentukan objek/kelas yang sesuai dengan tujuan tersebut. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang dibuat nantinya memberikan manfaat terhadap proses pembelajaran di kelas sesuai dengan tingkatan yang dimaksudkan. Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dimulai sejak kelas IV. Setelah melakukan olah kurikulum, peneliti memutuskan untuk memilih kelas V sebagai dasar dalam penentuan materi. Selain itu, peneliti mempertimbangkan karakteristik dari peserta didik dimana kelas V sudah

memiliki cukup pengetahuan dasar berbahasa yang telah didapatkan sejak kelas IV.

b. Konsep/Ide

Dalam tahap ini, peneliti menentukan konsep atau desain dari media pembelajaran yang dibuat. Selain itu, peneliti juga menentukan topik atau materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, peneliti memilih materi dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu berupa pengenalan kata sifat (*Adjective*), kata kerja (*Verb*) dan kata benda (*Noun*) dalam Bahasa Inggris. Pemilihan materi pembelajaran berupa kata sifat (*Adjective*), kata kerja (*Verb*) dan kata benda (*Noun*) didasarkan atas kurikulum yang berlaku saat ini untuk kelas V Sekolah dasar. Berdasarkan kurikulum, pembelajaran kelas V SD akan menjadi dasar dalam pengajaran Bahasa Inggris di kelas VI dimana di kelas VI mereka akan mempelajari penyusunan kalimat. Sehingga, penting kiranya untuk siswa kelas V memahami unsur-unsur dasar dalam menyusun sebuah kalimat yaitu kata sifat (*Adjective*), kata kerja (*Verb*) dan kata benda (*Noun*).

c. Riset/Analisis Visual

Setelah menentukan konsep dan materi dalam media pembelajaran. Langkah berikutnya adalah riset atau analisis visual. Riset yang peneliti lakukan dalam hal ini berkaitan dengan spesifikasi dari *software* atau *hardware* yang digunakan.

2. Tahap Produksi

Tahapan ini adalah tahapan lanjutan dalam mengembangkan media pembelajaran setelah tahap Pra Produksi. Dalam tahapan ini ada beberapa hal yang dilakukan yaitu menyusun aset, menambahkan *action script* untuk navigasi, dan merender media yang telah dibuat.

a. Menyusun aset

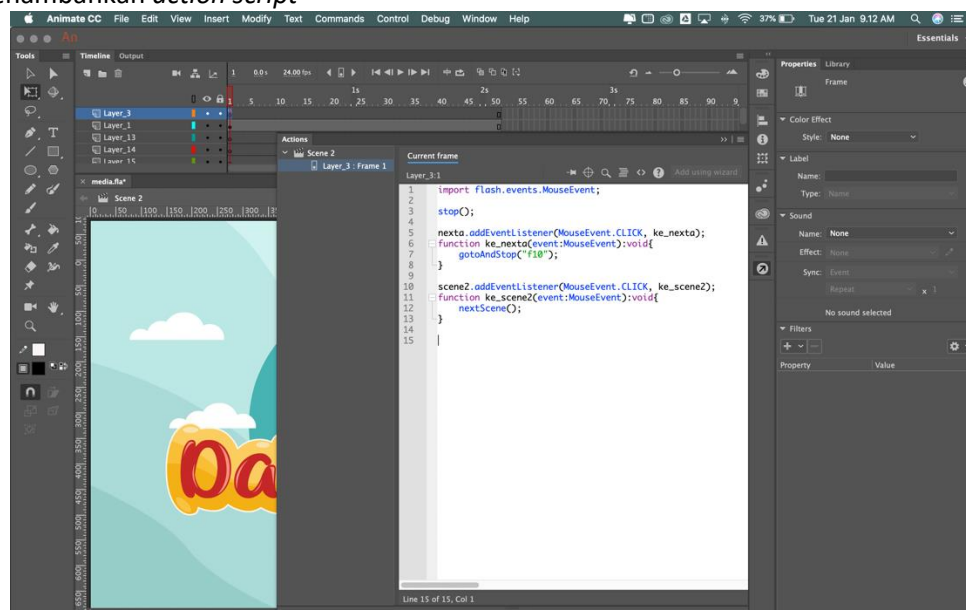


Gambar 1. Proses Penyusunan Aset
[Sumber : Setiawan, 2019]

Aset gambar yang telah dibuat disusun pada *software* pengolah aplikasi, untuk

Teknik animasi menggunakan Teknik *motion tween*.

b. Menambahkan *action script*

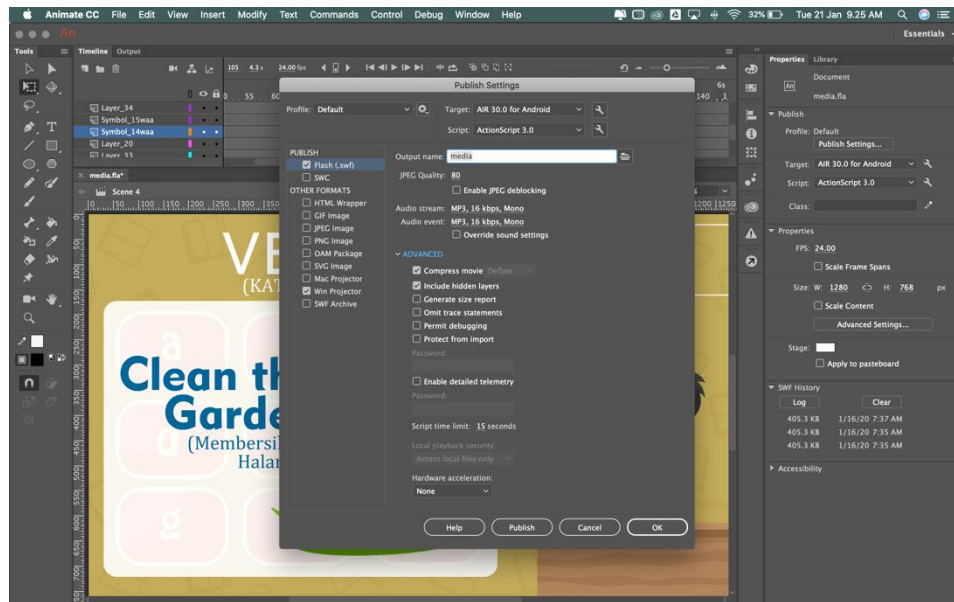


Gambar 2. Memasangkan Action Script
[Sumber : Setiawan, 2019]

Action script yang digunakan adalah *action script* 3.0. *Action script* 3.0 dipilih

karena memungkinkan untuk *dirender* menjadi aplikasi berbasis *mobile* Android.

c. Render media



Gambar 3. Proses *Render* Media
[Sumber : Setiawan, 2019]

Render merupakan tahap terakhir yang dilakukan serangkaian proses perwujudan media. Format yang digunakan ada 2 yaitu berbasis *desktop* dengan ekstensi .SWF dan .EXE serta ekstensi untuk *mobile* Android adalah .APK

Produk Hasil Pengembangan

Adapun konsep dari aplikasi ini adalah ceria dan lucu, dimana sasaran dari media ini adalah anak-anak sekolah dasar. Konsep lucu dan ceria dilakukan dengan visual karakter yang digunakan menggunakan bentuk-bentuk chibi. Selain itu dari segi pewarnaan, media yang dibuat menggunakan warna-warna yang cerah, yaitu orange, merah, kuning, dan biru. Untuk mendukung konsep, dilakukan riset/analisis visual guna mencari ide-ide

terkait dengan aplikasi media pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak. Untuk alur menu, pertama dimulai dari intro, kemudian masuk ke halaman menu, dimana pada halaman menu terdapat tiga pilihan materi, yaitu materi kata kerja, kata benda, dan kata sifat. Dari masing-masing materi, terdapat sembilan contoh gambar dari masing-masing materi.

1. Intro

Setelah aplikasi dibuka, maka akan muncul halaman intro, pada halaman intro terdapat gambar anak lelaki dan perempuan dengan seragam SD (Sekolah Dasar). Terdapat tulisan *DAILY ACTIVITY* serta tombol *START*. Tombol start memiliki fungsi untuk masuk pada halaman menu.



Gambar 4. Tampilan interface halaman intro
[Sumber : Setiawan, 2019]

2. Halaman menu

Pada halaman menu, terdapat gambar anak Sekolah Dasar yang sedang duduk di bangku serta terdapat empat buah tombol di samping kanan, yaitu :

- a. Tombol X yang jika ditekan akan menutup aplikasi
- b. Tombol Materi *Noun* (Kata Benda) yang jika diklik akan membawa ke halaman materi Noun.
- c. Tombol Materi *Verb* (Kata Kerja) yang jika diklik akan membawa ke halaman materi Verb.
- d. Tombol Materi *Adjective* (Kata Sifat) yang jika diklik akan membawa ke halaman materi Adjective.



Gambar 5. Tampilan interface halaman intro
[Sumber : Setiawan, 2019]

3. Halaman materi

Pada halaman Materi (baik materi *NOUN*, *VERD*, dan *ADJECTIVE*), terdapat gambar anak Sekolah dasar yang duduk di bangku. Di bagian kanan atas terdapat dua buah tombol, yaitu :

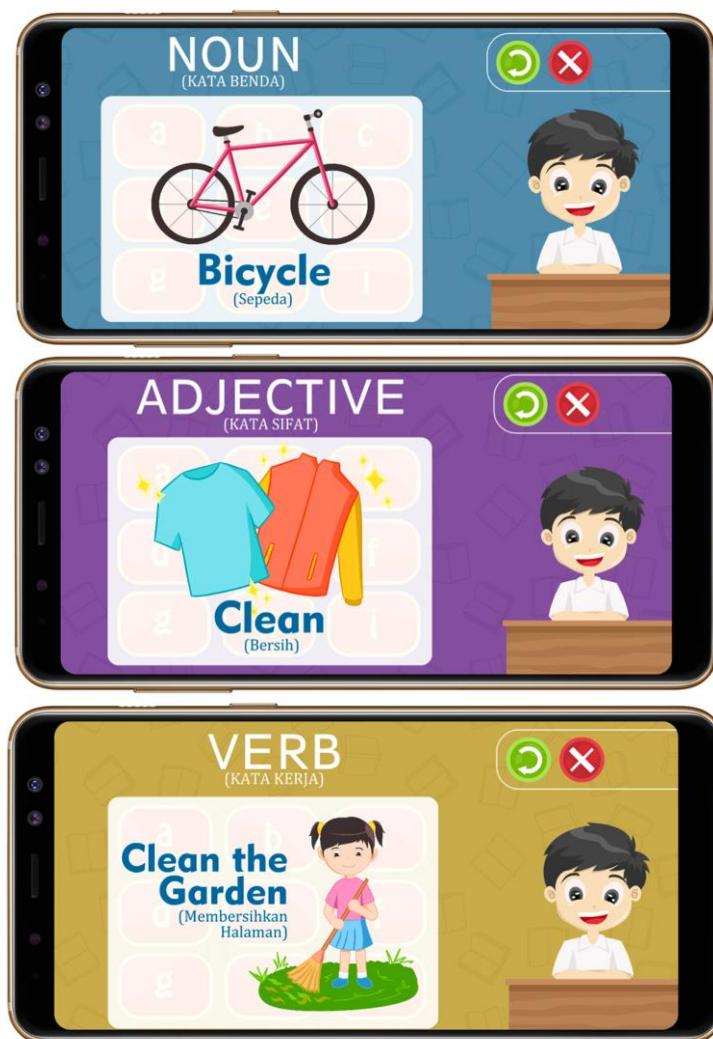
- a. Tombol X yang berfungsi untuk menutup aplikasi.
- b. Tombol Kembali untuk kembali ke menu sebelumnya.
- c. Di sebelah kiri terdapat 9 huruf alfabet, masing-masing nomor jika diklik akan membuka contoh gambar dari *NOUN*, *VERB*, ataupun *ADJECTIVE*.



Gambar 6. Tampilan *interface* halaman intro
[Sumber : Setiawan, 2019]

Tombol alfabet yang diklik akan memunculkan contoh gambar dari materi yang dipelajari. Untuk mengembalikan/menutup gambar,

dilakukan dengan cara mengklik bidang putih pada latar contoh gambar.



Gambar 7. Tampilan detail dari masing-masing materi ketika diklik
[Sumber : Setiawan, 2019]

Hasil Validasi Media

Dalam penelitian ini, dilakukan validasi dengan melibatkan 2 pakar yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ini merupakan pertimbangan dari para ahli mengenai media

yang dikembangkan. Teknik validasi yang digunakan adalah dengan meminta para ahli memeriksa dan memberikan perbaikan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah tabel hasil validasi.

Tabel Hasil Validasi

No	Validasi	Nilai	Keterangan
1.	Ahli Materi	3.48	Sangat Baik
2.	Ahli Media	3.59	Sangat Baik
Rata-rata		3.54	

Kesimpulan: Media Pembelajaran yang telah dikembangkan mendapat nilai yang sangat baik sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ini memiliki nilai rata-rata 3.54 sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Kelengkapan, keluasan, kemenarikan, dan kedalaman materi secara keseluruhan mendapat penilaian sangat baik.

Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa merupakan tingkat ketuntasan yang diperoleh oleh para siswa

terhadap pencapaian dari tujuan pembelajaran. Analisis perhitungan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post test*. Dalam hal ini, standar ketuntasan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah 70. Proporsi ketuntasan pada *pre-test* sebesar 24% sedangkan pada *post test* sebesar 84%.

Tabel Hasil Belajar Siswa

No. Siswa	Pretest		Post test	
	Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
Siswa 1	50	Tidak Tuntas	65	Tuntas
Siswa 2	45	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
Siswa 3	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
Siswa 4	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 5	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 6	70	Tuntas	80	Tuntas
Siswa 7	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 8	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
Siswa 9	75	Tuntas	85	Tuntas
Siswa 10	75	Tuntas	85	Tuntas
Siswa 11	80	Tuntas	95	Tuntas
Siswa 12	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
Siswa 13	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 14	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 15	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 16	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
Siswa 17	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
Siswa 18	70	Tuntas	80	Tuntas

Siswa 19	70	Tuntas	80	Tuntas
Siswa 20	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 21	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 22	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
Siswa 23	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Siswa 24	45	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
Siswa 25	50	Tidak Tuntas	65	Tuntas
Rata-Rata	60.2		77.8	
Ketuntasan (%)	24		84	

Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam Penelitian ini, untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran, diberikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil

kuesioner tersebut, didapatkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile* Android. Siswa yang memberikan respon positif sebesar 93.6% dengan kriteria sangat kuat. Data lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel Hasil Kuesioner Siswa

No	Pernyataan	Persentase
1	Media Pembelajaran berbasis <i>mobile</i> Android merupakan media yang membuat belajar Bahasa Inggris menjadi menarik dan menyenangkan	100%
2	Media Pembelajaran berbasis <i>mobile</i> Android baru pertama kali saya dapatkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris	92%
3	Media Pembelajaran berbasis <i>mobile</i> Android membuat materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipelajari	100%
4	Media Pembelajaran berbasis <i>mobile</i> Android membuat saya mengingat kata dengan mudah	88%
5	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan apa yang saya pelajari di kelas	88%
6	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>mobile</i> Android, saya paham dan mengerti tentang konsep-konsep dan materi yang diajarkan	92%
7	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>mobile</i> Android, saya mampu menjawab tes bahasa Inggris dengan mudah	84%
8	Saya senang ketika belajar bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>mobile</i> Android	100%
9	Saya termotivasi untuk belajar dan menjadi lebih fokus dalam belajar bahasa Inggris	92%
10	Saya ingin jika media pembelajaran berbasis <i>mobile</i> Android ini diterapkan di sekolah untuk materi selanjutnya	100%

Σ Skor Kriteria = skor maksimum x jumlah item pertanyaan x jumlah responden
 = 1 x 10 x 25 = 250 orang

Persentase respon siswa

$$= \frac{\Sigma \text{jawaban}}{\Sigma \text{skor kriteria}} \times 100\%$$

$$= \frac{234}{250} \times 100\%$$

$$= 93.6 \%$$

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile* Android membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan seluruh siswa ingin agar media pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya. Hal ini terlihat dari persentase responden yaitu 100%. Hal ini didasarkan pada keunggulan yang dimiliki media pembelajaran berbasis *mobile* Android dimana pembelajaran bahasa Inggris di kelas menjadi lebih mudah, menarik, mudah dipahami dan mampu memotivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil analisa diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile* Android efektif dalam membantu proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

KESIMPULAN

Media pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris dasar dengan menggunakan aplikasi berbasis *mobile* maupun *desktop* efektif dalam penyampaian materi untuk anak-anak. Kegemaran anak-anak dalam bermain *smartphone* terakomodasi dengan sinergi antara aplikasi *mobile* dengan konten edukasi. Sedangkan dalam bentuk *desktop*, aplikasi bisa diterapkan di sekolah sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Guru menjadi lebih mudah menjelaskan materi dengan bantuan gambar serta bentuk visual yang lucu dan menarik untuk anak-anak sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Berdasarkan perhitungan efektivitas, didapatkan hasil sebesar 93,6 %

dimana dapat dikategorikan sebagai sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile* Android efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Teori *et al.*, "Media Pembelajaran Berbasis Mobile Android Matapelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting," *GEA Jur. Pendidik. Geogr.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2013.
- [2] B. Ferguson, M. Havy, and S. R. Waxman, "The precision of 12-month-old infants' link between language and categorization predicts vocabulary size at 12 and 18 months," *Front. Psychol.*, vol. 6, no. September, 2015.
- [3] D. G. P. Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, Kadek Ayu Satyasumaya Narpaduhita, "View of PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGANAN ANXIETY DISORDER," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 146–152, 2019.
- [4] X. Jiang and E. P. Dwyer Kyle, "Vocabulary learning through use of the picture-word inductive model for young English learners in China: A mixed methods examination using Cognitive Load Theory," *Dep. Curric. Instr.*, vol. Doctor of, no. 3644776, p. 225, 2014.
- [5] S. S. Kharisma Eka Putri, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN TERPADU," *J. PINUS*, vol. 3, no. 1, pp. 32–40, 2017.
- [6] K. S. Kartini and I. K. Setiawan, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TATA NAMA IUPAC SENYAWA ANORGANIK BERBASIS ANDROID," vol. 3, pp. 238–245, 1858.