

Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI

Koming Desi Damayanti^{1*}, M.G. Rini Kristiantari² 

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 04, 2022

Revised January 09, 2022

Accepted April 06, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Pengembangan, Aplikasi, Bahasa Inggris

Keywords:

Development, Application, English



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena tidak terdapatnya mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah yang disebabkan oleh ketiadaan guru pengampu mata pelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi pada materi Bahasa Inggris dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama yakni tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur serta kuesioner atau angket. Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu meliputi: (a) Uji ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, (b) Uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase 91% dengan kualifikasi sangat baik, (c) Uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, (d) Uji coba perorangan memperoleh persentase 93,3% dengan kualifikasi sangat baik, (e) Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 90,6% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi android materi Bahasa Inggris dasar pada siswa kelas VI SD dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

This research was motivated by the absence of English subjects in schools, which was caused by the absence of subject teachers. This development research aims to produce a product in the form of an application on basic English material. This development research uses the ADDIE development model which consists of five main stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, implementation, and evaluation. The types of data used in this development research are qualitative and quantitative data. Data collection methods and instruments used in this study were unstructured interviews and questionnaires or questionnaires. The results obtained from this development research include: (a) Material expert test obtained a percentage of 100% with very good qualifications, (b) Learning media expert test obtained a percentage of 91% with very good qualifications, (c) Learning design expert test obtained the percentage of 92% with very good qualifications, (d) individual trials obtained a percentage of 93.3% with very good qualifications, (e) small group trials obtained a percentage of 90.6% with very good qualifications. Based on the results of the feasibility test, it can be concluded that the interactive multimedia based on the android application of basic English material for the sixth-grade students is declared feasible to be used in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri dan masyarakat saat ini, keberadaan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional sangatlah penting dalam berkomunikasi secara global. Maka dari itu keberadaan bahasa Inggris sebaiknya dipelajari oleh semua kalangan, termasuk masyarakat di Indonesia (Amelia & Nurmaily, 2021; Juriana, 2018). Di Indonesia, bahasa Inggris sudah sejak lama menjadi bagian dari sistem pendidikan. Seiring dengan berjalannya waktu, bahasa Inggris mulai diajarkan pada jenjang pendidikan dasar yang pada mulanya hanya diajarkan pada jenjang sekolah tinggi. Hal ini dilakukan pemerintah

*Corresponding author

E-mail addresses: koming@undiksha.ac.id (Koming Desi Damayanti)

dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan bahasa Inggris (Faridatuunnisa, 2020; Alfariisy, 2021). Saat ini dalam kurikulum 2013 yang sudah diimplementasikan mengenyampingkan pelajaran Bahasa Inggris karena dianggap tidak termasuk bagian dari mulok (Maduwu, 2016; Faridatuunnisa, 2020), tetapi keberadaan bahasa Inggris tetap memiliki peran penting dalam pergaulan global yang mengharuskan siswa untuk bersiap sejak dini. Melihat kemajuan dunia saat ini yang tidak ada lagi batasan dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan negara-negara di dunia, mengharuskan adanya alat komunikasi dasar, yaitu dengan penguasaan bahasa internasional. Dengan memahami bahasa masyarakat di dunia, maka pemahaman antarbudaya juga dapat dilakukan (Hartin, 2017; Rifai, 2019).

Melihat betapa perlunya untuk menguasai bahasa Inggris, sekolah memegang peranan penting sebagai tempat melatih, membekali, dan membiasakan siswa untuk berbahasa Inggris (Subiyantoro & Mulyani, 2017; Cahyo, 2016). Maka dari itu, pihak sekolah penting memperkenalkan bahasa Inggris, termasuk pada anak-anak sedini mungkin karena anak-anak (*young learner*) memiliki tingkat fleksibilitas otak yang sangat baik (Falah, 2017). Senada dengan pendapat yang menyatakan bahwa memperkenalkan bahasa Inggris hendaknya diciptakan sedini mungkin, sehingga proses dalam pemerolehan bahasa anak lebih maksimal dan dapat bermanfaat karena pemahaman mengenai suatu bahasa akan lebih mudah diterima siswa pada jenjang sekolah dasar (Maili, 2018; N. M. Dewi & Widyaningrum, 2018). Oleh karena itu, pelajaran Bahasa Inggris diperlukan pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, dengan keberadaan bahasa Inggris di sekolah akan memudahkan siswa mengakses teknologi saat ini yang biasanya menggunakan bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan ditemukan permasalahan bahwa siswa di SD Negeri 1 Tamanbali sudah sejak lama tidak mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini terjadi karena tidak adanya guru yang dapat mengampu mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara banyak guru di SD Negeri 1 Tamanbali yang menyangkan ketiadaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah mereka. Menurut beberapa guru, pembelajaran Bahasa Inggris di SD sangat berguna bagi siswa ketika akan melanjutkan ke jenjang sekolah menengah yang tentu akan mendapatkan pembelajaran tersebut. Siswa sekolah dasar yang tidak mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris di sekolahnya akan mengalami ketertinggalan dan kesulitan dalam belajar bahasa Inggris saat mulai menginjak bangku sekolah menengah pertama. Apabila bahasa Inggris sudah diajarkan sejak bangku SD, maka sampai di bangku SMP bahasa Inggris tidak akan terasa asing lagi bagi siswa (A. A. Dewi, 2019; Kamlasi, 2019). Selain itu, pemanfaatan teknologi dan sumber belajar di sekolah masih kurang maksimal. Siswa seharusnya dituntun agar bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk mulai belajar bahasa Inggris walaupun dengan belajar secara otodidak. Di samping itu, sekolah juga bisa memberikan tambahan sumber belajar yang variatif untuk mendukung siswa belajar bahasa Inggris agar siswa mengetahui dasar-dasar pelajaran tersebut.

Dengan melihat sebagian permasalahan di atas, solusi yang dapat dilakukan yakni memfasilitasi siswa dengan sumber belajar yang berbentuk multimedia interaktif berbasis aplikasi. Dengan menerapkan sumber belajar seperti itu, materi bahasa Inggris dasar mampu memberikan pengetahuan baru bagi siswa di bidang bahasa Inggris. Secara teoretis, multimedia merupakan suatu media yang menggabungkan berbagai medium yang di dalamnya meliputi teks, audio, animasi, video, dan simulasi, yang bertujuan untuk pembelajaran maupun bukan. (Oka, 2017; Apriani et al., 2019). Penelitian lain menyebutkan bahwa pengertian multimedia ialah penggabungan antara video, gambar, suara maupun animasi pada perangkat lunak (*software*) yang dapat membuat pengguna berinteraksi secara langsung (Novitasari, 2016). Multimedia interaktif dapat digunakan untuk merancang pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dapat membantu siswa dalam mengonstruksi pengetahuan sesuai dengan perkembangannya (Habib et al., 2020; Najamuddin et al., 2016). Dengan kehadiran multimedia sebagai produk teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan akan sangat membantu siswa maupun guru untuk mencapai tujuan pendidikan (Husna et al., 2017). Apalagi pada multimedia interaktif, siswa mendapat kesempatan untuk mengoperasikan dan belajar sendiri sesuai dengan keinginannya melalui media yang mereka operasikan. Dengan begitu daya tahan (*resistensi*) siswa terhadap materi dapat meningkat (Fikri & Madona, 2018; Wulandari et al., 2017). Dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi sebagai sumber belajar ini, maka proses pembelajaran khususnya pada materi bahasa Inggris setidaknya dapat terlaksana. Pada dasarnya guru tidak termasuk ke dalam kategori sumber belajar, melainkan masuk pada salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang (Maharani, 2015; Sujarwo et al., 2018; Ahnaf, 2021).

Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas VI yang ditemukan ketika melaksanakan observasi di lapangan. Aplikasi ini dapat digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi android yang dalam penggunaannya tidak memerlukan data internet. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan bebas kapan pun dan di mana pun. Hal ini sangat sesuai bila

diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dasar yang dapat menampilkan visualisasi dari kosakata-kosakata yang dipelajari siswa. Siswa dapat belajar sambil memahami arti kosakata baru yang ia pelajari. Selain itu, aplikasi ini juga dapat mengatasi permasalahan ketiadaan guru pengajar Bahasa Inggris di sekolah. Penggunaan aplikasi ini dapat memberikan respon terhadap siswa untuk saling berinteraksi layaknya siswa dengan guru. Dengan pembelajaran yang bersifat interaktif, siswa akan menjadi lebih berkeinginan untuk selalu belajar (Shalikhah, 2017; Indartiwi et al., 2020; Abdullah et al., 2021).

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang mengembangkan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang menghasilkan aplikasi yang mampu meningkatkan pengetahuan siswa melalui penyampaian materi dengan cara *reading, writing, listening, puzzle*, dan tebak gambar (Suherman & Yadi, 2017). Selain itu, penelitian lain yang serupa juga mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* kelas V SD yang menghasilkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan komunikasi dasar bahasa Inggris karena mudah digunakan dan menarik bagi siswa (Amanda, 2019). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis aplikasi android pada muatan Bahasa Inggris SD. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa di SD Negeri 1 Tamanbali, khususnya siswa kelas VI mengenal dan mempelajari materi bahasa Inggris seperti sekolah-sekolah pada umumnya.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pada materi bahasa Inggris yang dilaksanakan pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Tamanbali. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Tegeh & Kirna, 2018). Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas VI yang berjumlah 12 orang. Data yang diperoleh dari subjek penelitian ini dikumpulkan dengan instrumen kuesioner. Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil jawaban pada lembar kuesioner pakar ahli dan siswa sebagai subjek uji coba produk, yang dikonversikan menggunakan skala likert dengan tingkat pencapaian skala 5 untuk memberikan makna dari persentase skor yang telah diperoleh seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2.	75-89%	Baik	Sedikit direvisi
3.	65-74%	Cukup Baik	Direvisi secukupnya
4.	55-64%	Kurang Baik	Banyak hal yang direvisi
5.	1-54%	Sangat Kurang Baik	Diulangi membuat produk
Jumlah			

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama yakni tahap analisis (*analysis*), tahap kedua tahap perancangan (*design*), tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*), tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*), dan yang terakhir tahap kelima adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dilaksanakan analisis kebutuhan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran di sekolah dan mencari solusi untuk membantu guru maupun sekolah, sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Kegiatan analisis yang dilakukan ini termasuk di dalamnya analisis kompetensi dan indikator yang dituntut peserta didik, analisis sarana dan prasarana, dan analisis materi. Pada analisis sarana dan prasarana diketahui bahwa siswa di SD Negeri 1 Tamanbali, terutama siswa kelas VI sebagian besar telah memiliki *smartphone*, baik itu *smarthphone* yang dimiliki sendiri maupun *smartphone* milik orang tua siswa. Ketersediaan sumber belajar buku bahasa Inggris tergolong sangat sedikit dibandingkan dengan buku-buku lainnya. Pada tahap analisis materi, materi yang dipilih untuk multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini adalah materi bahasa Inggris dasar dengan tema *My Hobby, My Self, Family*, dan *My Activities*. Penentuan KD dan

indikator disesuaikan dengan muatan materi bahasa Inggris yang telah dipilih. Adapun kompetensi dasar dan indikator materi yang digunakan dalam media pembelajaran disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengetahui kata dan frasa yang berkaitan dengan <i>My Hobby</i> .	3.1.1 Menyebutkan alphabet dan number dengan tepat. 3.1.2 Merangkaikan huruf menjadi kata dalam bahasa Inggris yang berkaitan dengan hobi.
3.2 Memahami teks bahasa Inggris tentang <i>My self</i>	3.2.1 Mengidentifikasi kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan Body. 3.2.2 Menentukan kalimat pendek yang tepat berkaitan dengan Introduction Body rangkaikan huruf menjadi kata dalam bahasa Inggris yang berkaitan dengan hobi. 3.2.3 Menyeleksi penggunaan kosa kata yang tepat berkaitan dengan Body pada kalimat bahasa Inggris.
3.3 Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan <i>Family</i> .	3.3.1 Mengidentifikasi kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan <i>Family</i> . 3.3.2 Menentukan kalimat pendek yang tepat berkaitan dengan <i>Family</i>
3.4 Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan <i>My Activities</i> .	3.4.1 Mengidentifikasi kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan <i>My Activities</i> . 3.4.2 Menganalisis kalimat yang tepat berkaitan dengan <i>My Activities</i> dan <i>Greeting</i> .

Tahap kedua yaitu perancangan/desain. Setelah menganalisis informasi seputar materi, kegiatan selanjutnya ialah perancangan atau *design* produk yang digunakan dalam pengembangan. Pada tahap perancangan, hal-hal yang dilakukan adalah menentukan *hardware* dan *software*, membuat rancangan bangun dari multimedia interaktif (*storyboard* dan *flowchart*), mendesain komponen multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Animate* dan *Action Script*, menyusun materi yang ditampilkan pada multimedia interaktif, membuat instrumen penilaian, serta menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap *development* (pengembangan) dilaksanakan pengembangan pada multimedia interaktif berbasis aplikasi android pada materi bahasa Inggris berdasarkan rancangan sebelumnya yang meliputi pembuatan gambar-gambar ilustrasi menggunakan aplikasi *Adobe Animate*, *editing* komponen-komponen pendukung aplikasi yang telah disiapkan mulai digabungkan sesuai dengan susunan *storyboard* yang telah dirancang menggunakan *Adobe Animate*, penambahan *action script* pada aplikasi menggunakan aplikasi *Adobe Animate* yang bertujuan untuk melakukan pengontrolan dari program yang telah dibuat. Adapun hasil pengembangan produk media aplikasi pembelajaran ini dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Layar dan Isi Aplikasi

Tahap keempat dalam penelitian ini yaitu implementasi. Pada tahap ini dilaksanakan penerapan media aplikasi yang telah dibuat untuk dapat divalidasi oleh ahli dan uji coba pada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap

penggunaan media pembelajaran. Adapun hasil lebih rinci dari tahap implementasi ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Hasil Validitas Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)
Ahli Isi Mata Pelajaran	100
Ahli Media Pembelajaran	91
Ahli Desain Pembelajaran	92
Uji Coba Perorangan	93,3
Uji Coba Kelompok Kecil	90,6

Tahap kelima atau tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilaksanakan perbaikan-perbaikan terhadap media berdasarkan *review* dari ahli dan siswa sebagai subjek uji coba agar media aplikasi yang telah dibuat dapat dikatakan layak atau efektif sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik.

Pembahasan

Produk multimedia interaktif berbasis aplikasi pada muatan bahasa Inggris yang telah dikembangkan ini memiliki rata-rata persentase skor yaitu 93% dengan kualifikasi sangat baik. Nilai tersebut diperoleh melalui berbagai proses dan tahapan yang dapat menyatakan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat dikatakan layak dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk belajar dan mengenal materi bahasa Inggris dasar secara mandiri, kapan pun dan di mana pun, bahkan dapat diakses tanpa menggunakan data internet, sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung. Penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran akan dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, serta dapat memfasilitasi siswa untuk belajar aktif, belajar eksperimental, konsisten, dengan belajar yang berpusat kepada siswa (Husein et al., 2015; Guna et al., 2019; Tafonao, 2018; Muyaroah & Fajartia, 2020).

Hasil uji validitas produk oleh ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase skor 100% dengan kualifikasi sangat baik dilihat dari kesesuaian materi yang ditampilkan pada aplikasi dengan materi bahasa Inggris SD, kesesuaian antara materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Sebelum menentukan media yang akan dikembangkan, ada beberapa hal yang perlu diidentifikasi guru antara lain, tujuan umum dan tujuan khusus setiap pembelajaran, kesahihan atau kevalidan materi yang disusun dalam media pembelajaran agar benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya (Sesriyani et al., 2021; Fanny, 2017). Dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kesahihan materi terlebih dahulu, maka proses pengembangan media dan proses pembelajaran akan sesuai dengan kaidah tujuan pembelajaran.

Pada uji ahli media pembelajaran produk yang telah dikembangkan memperoleh persentase skor 91% dengan kualifikasi sangat baik, yang ditinjau dari aspek kepraktisan dan aspek tampilan. Pada aspek kepraktisan aplikasi ini dapat digunakan tidak hanya di sekolah, namun dapat dimanfaatkan di mana pun dan kapan pun saat siswa ingin belajar karena penggunaan media yang fleksibel. Dengan media yang dibuat praktis, pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna, menyenangkan, menarik, dan berguna bagi siswa, serta meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar (Milala et al., 2022; Nurrita, 2018). Pada media ini juga terdapat animasi yang membuat tampilan media lebih menarik di awal aplikasi. Karena terkadang animasi juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari isi materi yang ingin disampaikan, maka pada aspek tampilan media ini lebih ditekankan pada kejelasan audio, tulisan jelas dan mudah dibaca, ketepatan pemilihan gambar, komposisi dan kombinasi warna yang tepat, dukungan musik pengiring yang sesuai, dan terdapat latihan soal-soal sebagai bahan latihan bagi siswa (Trianawati et al., 2020). Tampilan media dan warna yang dibuat menarik akan membuat siswa lebih mudah mengingat mengenai apa yang ia pelajari, warna juga akan memberikan pengaruh kognitif bagi siswa (Fauziyyah, 2019; Jatmika, 2005). Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa kemenarikan tampilan media, kemudahan penggunaan media, serta kejelasan sajian materi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Dwiqi et al., 2020; Fatmawati et al., 2021). Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis aplikasi android pada muatan pelajaran Bahasa Inggris dasar memiliki tingkat kelayakan yang baik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Hasil uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 92% dengan kualifikasi sangat baik, yang ditinjau dari aspek tujuan umum yang meliputi kesesuaian KD, indikator maupun tujuan pembelajaran. Aspek strategi meliputi kemenarikan penyajian materi, pemberian kesempatan siswa

untuk belajar secara mandiri, dan kejelasan petunjuk belajar dan yang terakhir aspek evaluasi meliputi ketersediaan evaluasi pembelajaran dan kesesuaian evaluasi dengan materi. Untuk menentukan aspek strategi pembelajaran dan kesesuaian evaluasi pembelajaran dapat ditentukan melalui pelaksanaan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Apabila sistem evaluasi sudah baik, maka akan dapat memberikan kualitas dalam pembelajaran yang nantinya akan mampu membantu pengajar dalam merencanakan strategi pembelajaran (Nida et al., 2020; Magdalena et al., 2020). Dari pernyataan-pernyataan yang ada dapat disimpulkan bahwa sebuah media pembelajaran haruslah mengandung evaluasi di dalamnya. Dengan adanya evaluasi, media pembelajaran yang berkualitas akan dapat terwujud.

Validasi dan uji coba produk multimedia interaktif berbasis aplikasi ini memperoleh hasil dan respon yang sangat baik dari pengguna yaitu para ahli dan siswa sebagai subjek uji coba. Media ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa maupun guru yang ditemukan di lapangan. Media ini dikembangkan dengan tampilan yang menarik. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah dalam mengingat dan menyerap materi yang telah disampaikan oleh gurunya apabila media pembelajaran yang digunakan memiliki tayangan atau tampilan yang dapat menarik perhatian siswa (Ekayani, 2017; Myori et al., 2019). Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan secara fleksibel oleh siswa. Artinya, aplikasi ini dapat digunakan di mana saja dan kapan saja karena berbentuk aplikasi android yang dapat diunduh pada ponsel setiap siswa. Dalam penggunaannya, media ini tidak memerlukan adanya data internet. Jadi, siswa dapat tetap menggunakannya tanpa perlu memikirkan soal kuota internet. Hal tersebut menjadi nilai lebih dari media aplikasi ini yang penggunaannya sangat fleksibel.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan Adobe Animate CC 2018 pada pembelajaran bahasa Inggris baik digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris (Utami et al., 2021); Penelitian lain menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris pengenalan anggota tubuh dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif pada tingkat SD (Eryanti et al., 2018); Aplikasi multimedia interaktif bahasa Inggris dapat memotivasi, membantu dan mempermudah siswa dalam belajar bahasa Inggris serta dapat melatih kemampuan bahasa Inggris siswa khususnya mengenai pembelajaran kosakata dan pengucapan kata bahasa Inggris (Sofyan et al., 2022); Selain itu, media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android dapat meningkatkan komunikasi dasar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* (Hasanah et al., 2021). Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat dibuktikan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi pada muatan bahasa Inggris dasar untuk siswa kelas VI SD layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun keterbatasan dari penelitian ini yaitu produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis aplikasi android hanya memuat mata pelajaran Bahasa Inggris. Dalam pemanfaatannya media aplikasi ini disarankan digunakan oleh siswa di kelas tinggi. Implikasi penelitian ini, menjadikan proses kegiatan pembelajaran semakin menarik dan interaktif. Aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa dalam memaknai setiap materi pelajaran bahasa Inggris dasar. Selain itu, dilihat secara empiris terbukti bahwa media ini layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran karena memiliki kualifikasi sangat baik dari hasil uji coba, lebih menyenangkan dan menarik serta memperoleh komentar positif dari guru maupun siswa. Dalam penggunaannya, aplikasi ini membutuhkan fasilitas seperti *handphone*, komputer, dan emulator.

4. SIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) serta melalui hasil penilaian uji kelayakan dari para ahli dan hasil uji coba produk yang meliputi hasil uji ahli isi/materi pembelajaran, hasil uji ahli media pembelajaran, hasil uji ahli desain pembelajaran, hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh siswa, dan yang terakhir hasil uji coba kelompok kecil yang secara keseluruhan memperoleh hasil uji kelayakan dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil-hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi android dalam pengenalan bahasa Inggris dasar dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45.

- <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>.
- Ahnaf, M. K. (2021). Identifikasi Nilai Pendidikan pada Aktivitas Masyarakat di Coffe Shop Kawai Kofie sebagai Sumber Belajar IPS. *EdArXiv Preprints*, 2010. <https://doi.org/10.35542/osf.io/b96gp>.
- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia. *JUrnal Ilmial Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.207>.
- Amanda, N. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan* (Vol. 52, Issue 1). <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5885>.
- Amelia, D., & Nurmaily, E. (2021). Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Storytelling Slide and Sound. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.948>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Apriani, N., Fadillah, F., & Astuti, I. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Membaca pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–8. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i11.37461>.
- Cahyo, D. I. D. (2016). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Conversation Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif di MTs Muhammadiyah 1 Gondangrejo [Universitas Sebelas Maret]. In *Digital Library UNS*. <https://doi.org/10.1038/132817a0>.
- Dewi, A. A. (2019). *Buku Sebagai Bahan Ajar: Sebuah Perbandingan Buku Teks Bahasa Inggris di Indonesia dan Thailand*. <http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/8853%0A>.
- Dewi, N. M., & Widyaningrum, L. (2018). Pendampingan Penguatan Literasi Bahasa Inggris Anak melalui “Multiple Stories-Reading.” *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(2), 1–16. <https://doi.org/10.21580/dms.2018.181.2918>.
- Dwiyi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Eryanti, Siahaan, A. U., & Maria. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Anggota. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (DECA)*, 1(1), 55–64. <https://doi.org/10.30871/deca.v1i1.639>.
- Falah, I. F. (2017). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Lagu. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v1i2.208>.
- Fanny, A. M. (2017). Paradigma Kreativitas Pembuatan Multimedia Pembelajaran IPS di SD. *Buana Pendidikan: Jurnal*, 13(23), 1–9. <https://doi.org/10.36456/bp.vol13.no23.a1582>.
- Faridatuunnisa, I. (2020). Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan*, 191–199. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7510>.
- Fatmawati, Yusrizal, & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd*, 11(2), 134–143. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28862>.
- Fauziyyah, Z. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. *Central Library Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 1–141. <http://etheses.uin-malang.ac.id/16642/>.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizal (ed.); Cetakan 1). Penerbit Samudra Biru. <http://36.91.55.181/omeka/files/original/9f9a125d67db11f23020f3cc52bab2fd.pdf>.
- Guna, I. M. D., Agung, A. A. G., & Pudjawan, K. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 2019. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21669>.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21 : Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319>.
- Hartin. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 16(1), 120–128. <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>.
- Hasanah, N., Rusdi, M., Wulandari, B. A., Jambi, U., Jambi, U., Jambi, U., & Media, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs 6 untuk Meningkatkan Komunikasi Dasar dan Hasil. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 914–921. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2>.

- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3). <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>.
- Husna, M., Degeng, I. N. ., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 34–41. <https://docplayer.info/209320238-Peran-multimedia-interaktif-dalam-pembelajaran-tematik-di-sekolah-dasar.html>.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0,"* 2(1), 28–31. <https://bit.ly/3vhcWFW>.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99. <https://doi.org/10.21831/jpji.v3i1.6176>.
- Juriana, J. (2018). Pentingnya Penggunaan Bahasa Inggris dalam Komunikasi Dakwah pada Era Global. *Mawa'izh: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, 8(2), 241–258. <https://doi.org/10.32923/maw.v8i2.773>.
- Kamlasi, I. (2019). Bimbingan Belajar Bahasa Inggris bagi Anak-anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(Februari), 1–8. <https://doi.org/10.31294/jabdima.v2i1.4844>.
- Kusuma, S. (2018). Pengembangan Media English Vocabulary Card pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI. In *Gastrointestinal Endoscopy* (Vol. 10, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.1053/j.gastro.2014.05.023%0A>.
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Jurnal Warta*. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i50.207>.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i2.986>.
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.15294/IJCETS.V3I1.8683>.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa Dipersoalkan. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/1203>.
- Milala, H. F., Joko, Endryansyah, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 11(1), 195–202. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/43450>.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Journal of Curriculum and Educational Technology*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>.
- Myori, D. E., Krismadinata, C., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV: Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional*, 5(2), 102–109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>.
- Najamuddin, M., Abdurrahman, & Jalmo, T. (2016). Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Konsep Fisika Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 72–81. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/12053/8624>.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Rifai, R. A. (2019). Peran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Ilmu di Era Globalisasi. *Research Gate*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/5rt4s>.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.
- Sofyan, M., Abdussamad, S., & Bonok, Z. (2022). Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris pada Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 11, 1–8.

- <https://ejournal.unisan.ac.id/index.php/electrichsan/article/view/86>.
- Subiyantoro, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 92–100. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v2i2.38>.
- Suherman, & Yadi. (2017). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal SAP*, 2(1), 53–63. <https://conference.binadarma.ac.id/index.php/semhavok/article/view/201>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2018). Addie sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.
- Trianawati, I. G. A. K., Ardana, I. K., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 73–81. <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24337>.
- Utami, S., Febryansyah, R., & Informasi, S. (2021). Rancang Bangun Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Dasar pada SD Negeri 2 Rawa Laut. *Jurnal Teknologi Pintar*, 1(1), 1–17. <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/11>.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 10241029. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9759>.