

Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris “EnglishEasy” untuk SMK Menggunakan Kodular Berbasis Android

Dita Anggi Purbasari^{1*)}, Harjono²⁾, Nuning Melianingsih³⁾, Esty Dyah Wimuryanti⁴⁾

^{1,3,4)} Manajemen Informatika, Politeknik Pratama Mulia Surakarta

²⁾ Manajemen Informatika, Politeknik Pratama Mulia Surakarta

¹⁾ ditaanggi89@gmail.com, ²⁾ bangjont@gmail.com, ³⁾ nuningmelia@gmail.com, ⁴⁾ estidyah26@gmail.com.

ABSTRACT

The purpose of this research is to design android application as English learning media for vocational high school by using Kodular. Based on the pre-observation, the researchers found out that the students had limit resources to learn English since they only have one source from the book, the students demanded to have learning sources that can be used anytime and everywhere. Besides, it is expected that it is able to help the students to learn more about TOEIC. The researchers decided to design android application as English learning media by using Kodular. It can be applied to students' smartphone and will be able to be accessed anytime and everywhere. According to Hendriawan et,al (2023) Kodular is a software to develop mobile applications. Prianbogo and Rafida (2022) add that Kodular is a programming software to create application which can be accessed on smartphone by using a block-based interface, it allows users to structure application logic and function in a similar way to arranging a puzzle. Research & Development is used as research method. There are several steps to be conducted, they are: 1) analyze students' need; 2) collecting data; 3) designing prototype; 4) trying out product; 5) final product. This product is validated by expert judgements from Informatics field and English field. The result shows that the score of product from Informatics validators is 87%, while the score from English validators is 88%. It can be categorized that product is very good. It means that the product suits to students' need and can be applied in English classroom. The students of eleventh grade at SMK Warga Surakarta have the same points to validators, it can be seen from the result of questionnaire that is 87%.

Keywords : *Kodular, Android, Application, English*

I. PENDAHULUAN

Sejak pandemi covid-19, dunia pendidikan mengalami banyak transformasi, salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menjadi trend yang sangat positif, karena pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dilakukan di mana saja dan kapan saja. Beberapa sekolah sudah menerpakan sistem *hybrid* dalam pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut, dan juga memberikan sumber belajar kepada peserta didiknya yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun. Dengan kata lain, sekolah mempunyai sumber belajar lain selain dari buku yang disediakan oleh pemerintah.

Salah satu media belajar yang dinilai efektif adalah telepon pintar atau *smartphone*. *Smartphone* merupakan benda kecil yang hampir dimiliki oleh semua orang, termasuk peserta didik. Mereka selalu membawa benda ini kemanapun mereka pergi. *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan dan bertelepon, tetapi juga dapat digunakan untuk mengakses apapun, termasuk digunakan sebagai media pembelajaran. Nasution, dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Mobile Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Sekolah Menengah Kejuruan” mengatakan bahwa *mobile learning* yang dijalankan pada *smartphone android* terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah kejuruan. Hasil penelitian menunjukkan 17 dari 30 siswa memberikan nilai 5 (sangat puas), 5 dari 30 siswa memberikan nilai 4 (puas), sementara sisanya memberikan nilai gabungan 3 dan 2. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *mobile learning* efektif di gunakan dalam proses pembelajaran.

Hapsari dan Fahmi (2021) juga melakukan penelitian yang senada dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Operasi Matriks”. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah Kretek. Hasil penelitian berupa aplikasi pembelajaran *Operasi Matriks* yang berbasis Android. Produk penelitian diujicobakan kepada 30 siswa kelas XI dan juga di nilai oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk berupa aplikasi pembelajaran *Operasi Matriks* berbasis android mendapatkan respon yang positif. Hasil dari validator ahli materi adalah 93,18%, ahli media memberikan nilai 88,59%, sementara hasil uji coba ke siswa memperoleh nilai 83,18%. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android “*Operasi Matriks*” sangat layak di aplikasikan dalam proses pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam belajar.

Penelitian yang sama juga dilaksanakan oleh Zakir dan Musril (2020). Mereka melaksanakan penelitian berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berbasis *Android* di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi”. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) berbasis *android* dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Produk penelitian dapat dijalankan pada smartphone dengan tujuan untuk membantu siswa SMK Elektronika Indonesia yang dapat belajar di mana saja tanpa harus membawa buku kemana-mana. Produk penelitian juga telah di uji validasinya oleh validator ahli bidang media dan materi dengan menggunakan rumus statistik Aiken’s V. Hasil validasi ahli bidang media mendapatkan nilai akhir 0,90 dari 1, sedangkan hasil validasi bidang materi adalah 1,0 dari 1,0. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk penelitian masuk ke dalam kategori sangat tinggi yang artinya produk penelitian sudah sesuai dengan kebutuhan dari pembelajaran. Sementara itu, produk juga di uji cobakan ke siswa SMK Elektronika untuk mengetahui efektivitas dari produk tersebut. Hasil dari uji coba produk adalah 0,98 dari 1,00 yang artinya produk penelitian efektif untuk membantu pembelajaran siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang dapat dijalankan pada smartphone terbukti efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dijadikan alternative sebagai media pembelajaran yang digunakan di sekolah untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Masalah yang serupa juga dialami oleh SMK Warga Surakarta. SMK Warga Surakarta merupakan salah satu sekolah di Surakarta yang mengimplementasikan teknologi dalam pembelajarannya namun masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-observasi yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI, siswa hanya menggunakan sumber belajar dari pemerintah (buku paket). Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat mengeksplorasi ilmu yang mereka pelajari. Di samping itu, siswa merasa kesusahan untuk mengakses sumber belajar dikarenakan mereka tidak selalu membawa buku paket tersebut kemanapun mereka pergi. Ditambah lagi, materi TOEIC yang menjadi salah satu syarat kelulusan tidak terdapat pada buku paket tersebut.

TOEIC adalah materi tambahan yang diberikan di SMK Warga Surakarta. Tujuan pemberian materi TOEIC adalah untuk membantu mengukur kemampuan Bahasa Inggris siswa yang terkait dengan dunia industri. SMK Warga Surakarta bekerja sama dengan berbagai macam industry untuk merekrut siswa-siswi sesuai mereka lulus, dan TOEIC menjadi salah satu persyaratannya. Materi TOEIC tidak tercantum dalam kurikulum, sehingga guru Bahasa Inggris memberikan materi TOEIC secara terpisah. Namun dalam pemberian materi TOEIC mengalami beberapa kendala, seperti: 1) terbatasnya waktu mengajar di dalam kelas; dan 2) akses untuk siswa untuk belajar mandiri terkait materi TOEIC di luar kelas.

Dari permasalahan diatas, peneliti membuat media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Android* dengan menggunakan *Kodular* sebagai solusinya. Media pembelajaran

berbasis *Android* ini nanti dapat diunduh di *smartphone* sehingga diyakini dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat diakses siswa dimanapun dan kapanpun sehingga dapat secara efektif membantu siswa dalam belajar. Disamping itu, media pembelajaran berbasis *Android* ini berisi tambahan materi beserta latihan soal yang tidak tersedia di sumber belajar utama, yaitu buku paket, serta berisi materi dan latihan soal TOEIC. Di dalam media pembelajaran ini, ada sesi *listening*, *reading*, dan *writing* yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam Bahasa Inggris.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Ikhbal dan Musril (2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai wahana untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari pengirim ke penerima, yang dapat mendukung pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat mendukung keberhasilan suatu pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran harus inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar materi dapat tersampaikan secara optimal.

Rika dan Asep (2021) juga mengartikan media pembelajaran sebagai suatu fasilitas atau sarana penopang ketercapaian pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran akan efektif dan maksimal. Hal ini menjadi faktor pendukung agar tujuan pembelajaran tercapai.

Senada dengan teori diatas, Okra dan Novera (2019) berpendapat bahwa media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu sumber daya yang harus tersedia dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan meningkatnya kualitas pembelajaran, maka meningkat pula hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, sebagai tenaga pendidik harus dapat memanfaatkan teknologi untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk peserta didiknya.

Arsyad (2018) mengkategorikan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran visual, yang secara eksklusif mengandalkan penglihatan. Karena perangkat lunak yang bekerja dengan proyektor ini menghasilkan gambar atau bias cahaya yang sesuai dengan materi yang dituju melalui media visual, materi tersebut ditampilkan menggunakan proyektor atau alat proyeksi.
- b. Media video adalah nama lain dari audio visual. Komponen auditori dan visual yang membentuk media video berpadu satu sama lain. Siswa dapat menerima pesan pembelajaran dengan cara mendengar ketika ada komponen audio, dan dapat menciptakan pesan pembelajaran melalui penglihatan ketika ada komponen visual.
- c. Multimedia mengacu pada media yang dapat menampilkan komponen media secara keseluruhan, seperti animasi. Multimedia biasanya dihubungkan dengan computer, internet, dan pembelajaran berbasis computer.
- d. Media realitas, atau media asli yang dikumpulkan dari alam, termasuk hewan, specimen, herbarium, dan benda lainnya, baik yang dimanfaatkan hidup maupun diawetkan.

2.2 Android

Ina Maryani dan Eva Argarina (2020) mendefinisikan *android* sebagai perangkat lunak atau *software* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi yang merupakan sistem operasi berbasis *linux*. Safitri (2021) menambahkan bahwa *android* adalah sebuah platform yang berbasis *linux* untuk ponsel pintar atau *smartphone*. Wawan dkk (2023) menambahkan bahwa *android* adalah sistem operasi yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Mereka juga menyebutkan bahwa *android* adalah sistem operasi yang menggerakkan lebih dari satu miliar *smartphone* dan *tablet*.

Menurut Fauziawati dkk (2021) adapun beberapa keunggulan dari *Android* adalah:

- 1) *Multitasking*, yang memungkinkan penggunaan banyak program sekaligus.
- 2) *Open source*, memungkinkan pengguna untuk membangun aplikasi berbasis *Android*.
- 3) Sinkronisasi kontak, jika sinkronisasi kontak diaktifkan, semua kontak dari *Facebook*, *Yahoo*, *Google*, dan *Twitter* akan langsung menjadi kontak di ponsel.
- 4) Notifikasi yang ditampilkan di layar beranda.

2.3 Kodular

Menurut Syaukani (2022) kodular adalah *creator application* berbasis *website* yang memungkinkan penggunanya untuk membuat aplikasi *Android* dengan mudah dengan editor tipe blok. Dengan menggunakan kodular, editor tidak memerlukan keterampilan pengkodean yang terlalu susah. Kumala dan Winardi (2020) menambahkan bahwa *Kodular Store* dan *Kodular Extension IDE* adalah kemampuan tambahan yang ditawarkan pada perangkat ini, dan mereka dapat mempermudah pengembang untuk menerbitkan aplikasi *Android* ke *Kodular Store* dengan memungkinkan mereka membuat blok program *Extension IDE* sesuai dengan preferensi mereka. Kholifah dan Imansari (2022) menambahkan pengertian kodular sebagai salah satu aplikasi berbasis web based atau tools IDE yang bersifat open source, yang dapat membantu para pengembang dalam membangun aplikasi berbasis android.

2.4 Kelebihan Kodular

Ming (2021) menjelaskan kelebihan Kodular sebagai berikut:

- a. Tampilan dasbor memiliki lebih banyak desain *UI/UX*.
- b. Banyak kemampuan *widget*.
- c. Hanya memerlukan *browser web*.
- d. Mengetik konten parameter dari blok program bukan mengetik kode dari awal.
- e. Dapat disesuaikan dengan versi *Android* yang digunakan.
- f. Dapat menggunakan *minSdkVersion* sesuai permintaan.

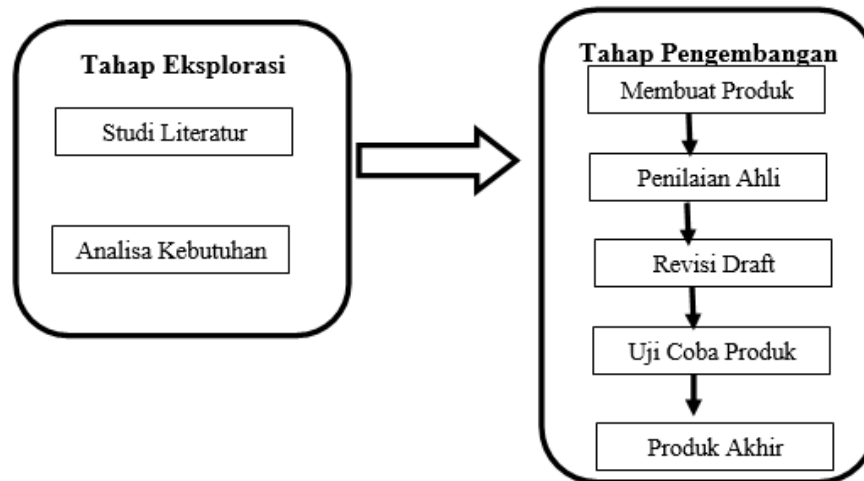
III. METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas XI. Ada tiga jurusan di SMK Warga Surakarta, yaitu jurusan Teknik Permesinan yang terdiri dari 4 kelas, jurusan Teknik Kendaraan Ringan yang terdiri dari 3 kelas, dan jurusan Teknik Elektronika Industri yang terdiri dari 1 kelas. Subjek pada penelitian ini di pilih secara acak dengan jumlah masing-masing 10 siswa dari tiap jurusan.

3.2 Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Sugiono (2019) mengatakan bahwa metode penelitian pengembangan atau *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefktifan produk tersebut. Adapun prosedur penelitian dapat diinterpretasikan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur penelitian

a. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah tahap awal pada penelitian *R&D*. Tujuan dari tahap eksplorasi adalah untuk menginvestigasi atau untuk mengetahui kebutuhan dari siswa terkait dengan media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan, sehingga produk yang dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan siswa tersebut. Diharapkan produk yang dibuat dapat membantu siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

Ada dua langkah yang dilakukan pada tahap ini, yaitu studi literatur dan analisa kebutuhan.

1) Studi Literatur

Studi literature adalah tahapan dimana peneliti mengumpulkan semua dokumen terkait, baik itu dari buku ataupun jurnal ilmiah sebagai sumber referensi teoritikal dalam penelitian ini.

2) Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan siswa terkait dengan produk yang akan dibuat. Kebutuhan yang dimaksud meliputi kebutuhan materi pembelajaran, fitur pembelajaran seperti apa dan bagaimana, aktivitas belajar, dan sumber belajar.

Analisa kebutuhan didapat dari hasil kuisisioner yang didistribusikan kepada siswa kelas XI SMK Warga Surakarta yang berjumlah 30, hasil wawancara kepada siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMK Warga Surakarta.

b. Tahap Pengembangan

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk membuat media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Android* menggunakan *Kodular*. Ada beberapa langkah dalam tahap pengembangan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Mendesign *prototype* atau *draft*

Pada tahap ini, peneliti merancang *prototype* atau *draft* media pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan hasil dari analisa kebutuhan pada tahap eksplorasi. Tujuannya adalah agar media pembelajaran Bahasa Inggris dapat digunakan secara efektif oleh siswa.

2) Validasi ahli (*Expert Judgement*)

Pada tahap ini, prototype atau draft di validasi oleh ahli atau pakar. Ada dua ahli yang memvalidasi produk ini, yaitu pakar atau ahli di bidang informatika yang menilai komponen-komponen terkait dengan aplikasi atau produk, dan ahli di bidang Bahasa Inggris.

3) Uji Coba

Setelah lolos uji validasi ahli, maka tahap selanjutnya adalah uji coba atau try out. Pada tahap ini, produk diuji cobakan kepada siswa kelas XI SMK Warga Surakarta. Setelah itu siswa di berikan kuisisioner untuk menilai kelayakan produk. Pada tahap ini juga dilaksanakan forum grup diskusi (FGD) terkait dengan produk yang sudah diuji coba ke siswa.

4) Produk Akhir

Pada tahap ini, peneliti melakukan finalisasi produk. Finalisasi produk adalah peneliti melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan hasil dari kuisisioner dan FGD di tahap sebelumnya.

3.3 Teknik Pengambilan Data

Dalam penelitian ini, ada beberapa cara dalam pengambilan data yang akan dijelaskan berikut ini:

a. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah semi-struktur wawancara. Adam (2015) menjelaskan bahwa semi-struktur wawancara adalah wawancara yang mana bentuk pertanyaannya adalah *open-ended questions*. Di sini peneliti mempersiapkan beberapa pertanyaan terkait dengan subjek penelitian dan diikuti dengan *follow-up questions*. *Follow-up questions* bertujuan untuk mendapatkan atau menggali informasi lebih dalam terkait dengan subjek penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru Bahasa Inggris SMK Warga Surakarta dan 10 siswa kelas XI SMK Warga Surakarta. Wawancara dilaksanakan mengetahui kebutuhan siswa terkait dengan produk penelitian.

b. Kuisisioner

Kuisisioner didistribusikan kepada 30 siswa kelas XI SMK Warga Surakarta. Menurut Arikunto (2010) mendefinisikan kuisisioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Kuisisioner yang dilakukan dipenelitian ini bersifat tertutup yang artinya adalah peneliti menyediakan sejumlah pertanyaan disertai dengan sejumlah penilaian (skor 1-5) untuk dijawab oleh responden. Tujuan dari kuisisioner adalah untuk mengetahui efektivitas produk penelitian dalam proses pembelajaran.

Kuisisioner juga diberikan kepada validator ahli untuk menilai kelayakan produk penelitian sebelum diuji cobakan. Ada dua validator ahli media yang akan menilai aspek media dari produk penelitian, dan dua validator ahli materi yang akan menilai aspek isi atau materi dari produk penelitian.

c. Analisa Dokumen

Analisa dokumen dilakukan untuk menilai atau mereview materi Bahasa Inggris beserta media pembelajaran yang dilakukan. Analisa dokumen dilakukan oleh peneliti dengan cara menganalisa dokumen terkait yaitu berupa kurikulum dan buku panduan yang dipakai untuk mengajar di kelas.

d. *Forum Group Discussion* (FGD)

FGD dilaksanakan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam terkait media pembelajaran, materi, dan fiturnya sehingga peneliti dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dan tepat.

Pada penelitian ini, FGD dilaksanakan tiga kali yaitu satu kali tahap eksplorasi, dan dua kali pada tahap pengembangan. Pada tahap eksplorasi FGD di laksanakan untuk mengetahui kebutuhan siswa terkait dengan materi dan aplikasi pembelajaran, sedangkan pada tahap pengembangan FGD dilaksanakan dengan tujuan untuk meriview dan mengevaluasi produk penelitian.

FGD diikuti oleh guru pengampu Bahasa Inggris kelas XI SMK Warga Surakarta yang berjumlah satu orang, 10 siswa kelas XI SMK Warga Surakarta.

3.4 Teknik Analisa Data

Analisa data dilakukan menggunakan Interaktif Model dari Miles dan Huberman (2014). Proses analisa data dijelaskan sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengubah data mentah (raw data) dari yang sudah dikumpulkan.

Pada tahap eksplorasi, peneliti mengumpulkan data dari dokumen, FGD, dan wawancara yang kemudian di analisa untuk mencari informasi terkait dengan kebutuhan siswa (materi dan aplikasi pembelajaran).

Pada tahap pengembangan, peneliti mengumpulkan data dari validator ahli untuk mengetahui kelayakan produk sebelum di uji coba. Setelah di uji coba, peneliti mengumpulkan data dari kuisisioner dan FGD lalu di kategorikan ke dalam indikator keefketifan produk.

b. Display data

Display data adalah proses mengklasifikasikan data atau informasi yang sudah terkumpul sesuai dengan klasifikasinya untuk dapat ditarik kesimpulan.

Setelah data-data di tahap eksplorasi dan pengembangan di kumpulan, peneliti mengkategorikan data sesuai dengan indikator nya.

c. Menarik Kesimpulan

Pada proses ini, peneliti membuat kesimpulan akhir dan melakukan verifikasi dari data atau informasi yang sudah di display.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas XI SMK Warga Surakarta berbasis *Android* menggunakan *Kodular*. Aplikasi media pembelajaran ini diberi nama *English Easy*.



Gambar 2. Tampilan awal aplikasi media pembelajaran *English Easy*

Gambar diatas menunjukkan tampilan awal aplikasi saat dibuka. Pada tampilan awal terdapat tulisan “WELCOME” yang artinya selamat datang. Tulisan ini bertujuan untuk menyapa siswa-siswi saat membuka aplikasi. Kemudian disertakan pula nama aplikasi di tampilan awal, yaitu “English Easy yang artinya Bahasa Inggris itu mudah. Tujuan dari pemberian nama ini adalah sebagai afirmasi kepada siswa-siswa bahwa Bahasa Inggris itu mudah sehingga siswa-siswi dapat belajar dengan rasa senang dan termotivasi. Dibawah nama aplikasi, ada logo *Android* dan buku yang menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat dijalankan di semua telepon pintar berbasis *Android* dan buku menunjukkan bahwa aplikasi ini bersifat edukatif. Terakhir ada tombol “START” yang menunjukkan bahwa untuk memulai aplikasi ini, siswa hanya perlu memencet tombolnya.



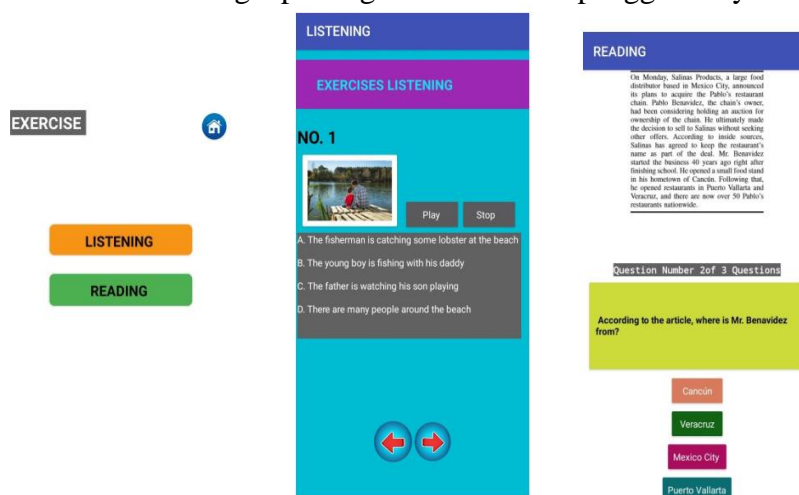
Gambar 3. Tampilan Menu Utama (*Home*) aplikasi media pembelajaran *English Easy*

Gambar diatas menunjukkan isi dari tampilan utama atau *Home* pada aplikasi pembelajaran *English Easy*. Ada 5 sub bab kategori, yaitu: *Theory*, *Exercises*, *Video*, *Quiz*, dan *Information*. Tiap-tiap sub bab menu diatas dapat diakses dengan cara mengklik tulisan/gambar yang tertera pada layar.



Gambar 4. Isi menu *theory* dan materinya pada aplikasi media pembelajaran *English Easy*

Pada menu theory terdapat 8 menu materi pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun materi-materinya adalah: *countable and uncountable nouns, articles, agreement expression, prepositions, conditional sentences, verb tenses, and passive voices*. Menu materi disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa dan dilengkapi dengan contoh serta penggunaannya dalam kalimat.



Gambar 5. Isi menu *exercise* dan materinya pada aplikasi media pembelajaran *English Easy*

Menu *exercises* dibagi menjadi dua sub bab, yaitu *listening* dan *reading*. *Listening* terdiri dari latihan-latihan soal *listening* yang dilengkapi dengan *audio*, sedangkan *reading* berisikan latihan-latihan soal dalam bentuk pilihan ganda yang berdasarkan pada teks bacaan. Menu *exercises* ini dilengkapi dengan jawaban benar dan pembahasan. Di akhir sesi, siswa dapat melihat nilai atau skor mereka.



Gambar 6. Isi menu *video* dan materinya pada aplikasi media pembelajaran *English Easy*

Pada menu *video* terdapat berbagai macam video pembelajaran yang terkait dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI. Di samping itu, ada tambahan materi pembelajaran TOEIC. TOEIC adalah tes profisiensi yang dilakukan untuk mengukur kemampuan Bahasa Inggris siswa SMK. Siswa SMK mendapatkan tes TOEIC sebagai syarat kelulusan, namun materi TOEIC tidak tercantum dalam kurikulum pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti atas saran dari guru pengampu Bahasa Inggris menambahkan materi TOEIC pada media pembelajaran ini.

Pada menu *quiz* berisi berbagai macam quiz atau latihan-latihan soal tambahan yang terkait dengan materi pembelajaran dan TOEIC. Pada halaman ini dilengkapi pula dengan

jawaban benar dan pembahasan. Sedangkan pada menu *information* berisi dengan data atau informasi terkait dengan aplikasi pembelajaran.

4.2 Pembahasan

a. Kelayakan Produk Penelitian

Kelayakan produk penelitian didapatkan dari hasil penilaian produk yang dinilai oleh validator. Dalam penelitian ini, produk di nilai oleh validator / ahli media dan validator/ahli materi (Bahasa Inggris). Berikut adalah hasil dari validator/ahli:

Tabel 1 Standar Evaluasi

Prosentase	Kategori
80-100%	Sangat Baik
60-79%	Baik
50-59%	Cukup Baik
<50%	Kurang Baik

Tabel diatas adalah table standar evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini. Table diatas menggunakan *Linkert Scale* atau skala Linkert.

Tabel 2 Hasil validator bidang Informatika dan Komputer (Ahli Media)

Aspek	Ahli 1	Ahli 2	Nilai Tertinggi
Tampilan Media Pembelajaran			
1. Kualitas Pembuka	10	11	13
2. Kualitas Teks	12	10	13
3. Kualitas Background	11	10	13
4. Kualitas Warna	10	12	13
5. Kualitas Tombol	11	12	13
6. Kualitas Gambar	12	12	13
7. Penggunaan	20	21	22
Total	86	88	100
Prosentase	86%	88%	100%
Nilai rata-rata	87 %		

Dari hasil penilaian validasi ahli media yang berasal dari ahli Informatika dan Komputer, didapatkan hasil 87% yang artinya bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan Kodular dikategorikan sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dapat diimplementasikan kepada siswa kelas XI di SMK Warga Surakarta.

Namun, ada beberapa catatan yang diberikan oleh validator bidang media, yaitu:

1. Kualitas pembuka. Kualitas pembuka sudah baik, namun alangkah baiknya jika di tambahkan akses login, sehingga satu akun hanya bisa diakses oleh satu siswa.
2. Kualitas teks. Kualitas teks sudah sesuai standar, yaitu menggunakan huruf Times New Roman dengan font 12. Untuk judul, sub judul, dan juga kosakata atau istilah penting sudah di tebakkan.
3. Kualitas background. Background yang diambil sudah baik, yaitu dengan memberikan background polos, sehingga tidak mengganggu fokus siswa.
4. Kualitas warna. Warna yang digunakan pada aplikasi pembelajaran ini berwarna-warni, namun sudah senada dengan warna untuk tulisannya, sehingga tidak mengganggu isi (materi) dari produk.
5. Kualitas tombol. Kualitas tombol sudah bagus, sudah mempresentasikan isi dari tombol tersebut.

6. Kualitas gambar. Kualitas gambar yang dipilih merepresentasikan dari isi atau materi yang diambil. Gambar yang di pilih memiliki kualitas bagus, sehingga dapat terlihat jelas (tidak pecah).
7. Penggunaan.

Adapun untuk isi atau materi Bahasa Inggris kelas XI pada aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android di nilai oleh ahli Bahasa Inggris (Ahli Materi). Ada dua penilai yang memberikan penilainnya dan dideskripsikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Validator bidang Bahasa Inggris

Aspek Penilaian	Ahli 1	Ahli 2	Nilai Tertinggi
1. Tujuan pembelajaran	18	19	20
2. Penyampaian Materi	17	16	20
3. Evaluasi	17	16	20
4. Relevansi Materi	19	18	20
5. Pemilihan Materi	18	18	20
Jumlah	89	87	100
Prosentase	89%	87%	100%
Rata-rata	88%		

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai dari validator materi bidang Bahasa Inggris adalah 88% yang artinya sangat baik. Dapat dikatakan bahwa materi yang terdapat pada aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dapat digunakan oleh siswa SMK Warga Surakarta kelas XI. Masing-masing aspek penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran. Isi dari aplikasi pembelajaran “EnglishEasy” sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kurikulum yang dipakai juga sudah sesuai yaitu, kurikulum merdeka.
- 2) Penyampaian materi. Penyampaian materi pada aplikasi pembelajaran “EnglishEasy” disampaikan secara audio dan visual. Ada video pembelajaran yang terkait dengan materi, dan ada juga penjelasan tertulis atau secara visual.
- 3) Evaluasi. Evaluasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang diberikan, namun bentuk evaluasi sebaiknya tidak hanya berupa pilihan ganda, bisa lebih di variasikan. Disamping itu, sebaiknya evaluasi yang di tampilkan menggunakan *digital tools* seperti *google form, quizzes, liveworksheet*, dll agar hasil siswa dapat secara langsung masuk ke email guru pengampu.
- 4) Relevansi materi. Materi yang ditampilkan sudah relevan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- 5) Pemilihan materi. Pemilihan materi sudah bagus karena disesuaikan dengan kurikulum dari pemerintah.

b. Efektivitas Produk Penelitian

Untuk mengetahui tingkat efektivitas produk, maka produk penelitian di ujicobakan kepada siswa kelas XI SMK Warga Surakarta selama satu minggu menggunakan aplikasi pembelajaran yang telah dibuat secara teratur. Kemudian setelah satu minggu menggunakannya, 30 siswa diambil secara acak diberikan kuisisioner untuk mengetahui efektivitas produk. Berikut hasil kuisisioner siswa.

Tabel 4 Hasil Kuisioner Siswa

Aspek Penilaian	Hasil
1. Tujuan pembelajaran	78%
2. Design	83%
3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	82%
4. Kesesuaian materi dengan level siswa	80%
5. Variasi latihan soal	70%
6. Kualitas aplikasi pembelajaran	85%
Total	80%

Hasil kuisioner siswa menunjukkan hasil 80% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Dari hasil kuisioner, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *android* yang diberinama EnglishEasy sudah secara efektif membantu proses pembelajaran siswa.

Dari enam indikator diatas, pada poin no.5 yaitu variasi latihan soal mendapatkan prosentase paling rendah. Hal ini dikarenakan variasi soal yang disajikan di aplikasi pembelajaran hanya berupa pilihan ganda. Hal ini juga disampaikan pada saat FGD bahwa variasi soal sebaiknya di buat lebih variatif, tidak hanya pilihan ganda, tetapi juga menyajikan bentuk soal lain seperti jawaban pendek, esai, dan bahkan soal untuk aspek *speaking*.

Selain itu, soal-soal yang terdapat pada produk penelitian belum terhubung dengan email guru. Ketika selesai mengerjakan, maka guru harus memeriksa satu persatu *smartphone* siswa. Dari hasil FGD, disarankan agar evaluasi atau latihan-latihan soal agar menggunakan *digital tools* seperti quizzes, liveworksheet, atau goggle form sehingga guru dapat memantau dan mengecek hasil kerja siswa kapanpun dan dimanapun.

Sementara itu, lima indikator lainnya mendapatkan respon yang baik dari siswa, mereka mengatakan bahwa mereka sangat terbantu dengan adanya aplikasi pembelajaran yang dapat di akses di *smartphone* mereka. Hal ini dikarenakan mereka dapat dengan mudah mengakses materi dimanapun dan kapanpun.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Hasil dari penelitian adalah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Android* dengan menggunakan *Kodular* di beri nama *EnglishEasy*.
- Aplikasi pembelajaran hanya dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMK Warga Surakarta.
- Hasil validator ahli media dan materi Bahasa Inggris masuk ke dalam kategori sangat baik yang artinya baik dari segi aplikasi dan materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI SMK Warga Surakarta.
- Hasil uji coba mendapat nilai 80% yang artinya aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Android* sudah efektif diterapkan ke siswa kelas XI SMK Warga Surakarta.

5.2 Saran

Adapun saran untuk menyempurnakan penelitian ini adalah:

- Untuk mengadakan uji coba aplikasi dalam skala besar sehingga aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dapat digunakan untuk semua siswa SMK kelas XI.

- b. Untuk menyempurnakan isi dari aplikasi tersebut, khususnya pada halaman *quiz* agar skor atau nilai siswa dapat secara otomatis masuk ke email guru pengampu.
- c. Pada bagian evaluasi, perlu ditambahkan variasi soal lain seperti mencocokkan, paragraph rumpang, uraian, dll.
- d. Pada bagian evaluasi, sebaiknya menggunakan digital tools seperti *quizzes*, *liveworksheet*, atau *google form* agar hasil evaluasi dapat langsung masuk ke email guru pengampu.
- e. Untuk menambahkan *log in* pada tampilan awal agar satu akun hanya dapat diakses oleh satu siswa.
- f. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan agar membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis ESP (*English Specific for Purposes*), yaitu Bahasa Inggris yang sesuai dengan jurusan, contohnya *English for Automotive Engineering*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Suratman, A., 2021, Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Analisa* 7 no.1:64.
- Arikunto, S., 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, M.M., 2018, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang, *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 8(2), pp.188-198
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51-60.
- Herlianus, H., & Gunadi, G., 2022, Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular, *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 88-96
- Fauziawati, L., Listiawati, M. & Maryanti, S., 2021, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*
- Ikhbal M, & Musril H.A., 2020, Perancangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Android, *Information Management for Educators and Professionals: Journal of Information Management*, 5(1), pp.15-24
- Kumala, A. & Winardi, S., 2020, Aplikasi Pencatatan Perbaikan Kendaraan Bermotor Berbasis Android, *Jurnal Intra Tech*, 4(2), pp.112-120
- Matthew B. Miles & A. Michael Huberman., 2014, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Ming, A.K, 2021, *Tampilan Dashboard Lebih ke Design UI/UX*
- Okra, R. & Novera, Y., 2019, Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan, *Journal Educative: Journal of Education Studies*. 4(2), p.121
- Pratama, E. A., Maryani, I., Imaniawan, F. F. D., & Maarif, V., 2023, Pelatihan Pembuatan Konten Digital Dalam Merdeka Belajar Sebagai Sarana Pendukung Promosi Desa Wisata Pangebatan, *Jurnal Abdimas Ekonomi dan Bisnis*, 3(2), 131-141
- Purnama, W. C., Annas, F., Musril, H. A., & Darmawati, G, 2023, Perancangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Menggunakan Kodular Kelas X di SMA N 1 IV Koto, *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1304-1311
- Safitri, A., 2021, Aplikasi Mobile Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Efektif, *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Multazam NISSN: 2656-3258 JMPA, Vol.3, No. 1, 10-11*
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Kholifah, U., Imansari, N. 2022, Pelatihan Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular unruk Siswa SMP N 1 Selorejo, *Abdimas Galuh, Vol. 4, No. 1, 549*
- Nasution, A., Siddik, M., & Manurung, N. (2021). Efektivitas Mobile Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Journal Of Science And Social Research, 4(1), 1-5.*
- Zakir, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berbasis android di smk elektronika indonesia bukittinggi. *Jurnal Edukasi Elektro, 4(2), 153-157.*