



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6 UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DASAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD

Nurul Hasanah<sup>1</sup>, M. Rusdi<sup>2</sup>, Bunga Ayu Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, [nurulhamir@gmail.com](mailto:nurulhamir@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, [bunga\\_ad@yahoo.com](mailto:bunga_ad@yahoo.com)

Corresponding Author: Nurul Hasanah

**Abstrak:** Berbicara menggunakan bahasa inggris merupakan salah satu kegiatan yang akan menjadi bekal keterampilan berbahasa peserta didik nantinya. Di dalam berbicara (komunikasi) tersebut terdapat pembentukan (transform) dan pengalihan (transfer) pengetahuan, keterampilan ataupun sikap dan nilai dari komunikator (pendidik/ guru) kepada komunikan (peserta didik) sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pada keterampilan berbicara (komunikasi) terdapat atas 4 aspek yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu pelafalan (pronouncation), tata bahasa (grammar), kosa kata (vocabullary), dan pemahaman (comprehention). Dalam meningkatkan keterampilan berbicara (komunikasi) dan hasil belajar peserta didik kelas V perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis android menggunakan Adobe Flash CS 6. Pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini dirancang menggunakan prosedur model Lee and Owens (2004) dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian gabungan (mixed methods) kualitatif dan kauntitatif. Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini mendapat penilaian yang positif dari Ahli Materi, Ahli Media, Guru dan siswa yaitu media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini juga dapat meningkatkan komunikasi dasar sebesar 85,5 % serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata hasil belajar (pretest) sebesar 59 menjadi rata-rata hasil belajar (posttest) 88,5 sehingga peningkatan terjadi sebesar 29,5.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Adobe Flash CS 6, Kemampuan Komunikasi Dasar dan Hasil Belajar Siswa.

### PENDAHULUAN

Seiring dengan makin pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), telah mengakibatkan

bergesernya peran guru. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peran guru dalam konteks pembelajaran menuntut perubahan.

Menurut Dewey (1964), guru berperan untuk menyediakan sarana bagi peserta didik untuk dapat belajar. Dengan adanya peran serta guru dan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, maka akan tercipta suatu pengalaman belajar yang bermakna. Pada akhirnya hal ini berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif pada diri peserta didik dan menggali potensi peserta didik dan guru untuk sama-sama berkembang dan berbagi pengetahuan, keterampilan serta pengalaman. Peserta didik diharapkan akan lebih mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimilikinya. Disamping itu peserta didik secara penuh dan sadar dapat menggunakan potensi sumber belajar yang ada disekitarnya, lebih terlatih untuk mengemukakan pendapatnya atau prakarsanya, berpikir secara sistematis, kritis, dan tanggap sehingga dapat menyelesaikan masalah sehari-hari.

Media sebagai alat bantu mengajar berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mediapun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Namun pada kenyataannya, media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru, seringkali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru SDN No 282/VI Bangko XV diketahui bahwa masih sedikit yang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis multimedia selama proses pembelajaran. Kalaupun ada yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran belumlah secara maksimal. Padahal, perkembangan teknologi saat ini memungkinkan pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif dan menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa sejak dini anak-anak sudah tidak asing dengan penggunaan *gadget*. 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. *Smartphone* juga dilengkapi beberapa fitur berbasis Android yang memudahkan penggunanya untuk mengakses sesuatu tanpa adanya batasan tempat dan waktu. Jika digunakan dengan benar, hal tersebut membuat penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Bertolak dari hal diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa inggris berbasis Android menggunakan Adobe Flash CS 6 yang disesuaikan dengan kondisi tempat peneliti melakukan penelitian, hingga nantinya dapat berperan dalam proses pembelajaran yang tentunya senantiasa mengikuti perkembangan jaman dan memberi daya tarik sendiri bagi peserta didik untuk mempelajarinya, sehingga

peserta didik dapat mengkonstruksi pemahamannya melalui media dan dapat belajar secara mandiri.

## KAJIAN PUSTAKA

### Model Lee & Owens

Menurut Lee and Owen (2004) setiap pengembangan tentu dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Prosedur penelitian dan pengembangan dalam model Lee & Owens terdiri dari lima tahap, yaitu penilaian/analisis (assessment/analysis) yang meliputi analisis kebutuhan (need assessment) dan analisis awal akhir (front-end analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Kelebihan model Lee dan Owens antara lain, tahapan tersusun secara sistematis dan rinci, serta lebih spesifik digunakan untuk pengembangan multimedia interaktif. Adapun kelemahan model Lee dan Owens adalah proses pengembangan yang tidak memiliki tahapan akhir sehingga memerlukan biaya yang besar dan waktu yang sangat lama.

### Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Menurut Bovee (Rayandra Asyhar, 2011:2), istilah perantara atau pengantar ini digunakan karena fungsinya sebagai perantara atau pengantar pesan dan informasi dari si pengirim (*sender*) pesan kepada si penerima (*receiver*) pesan. Dan seiring perjalanan waktu banyak pakar juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media, berikut diantaranya : Media menurut Schramm 1977 (Rudi Susilana, dkk, 2008:5) adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, mulai dari yang paling sederhana dan murah hingga yang paling canggih dan mahal harganya. Menurut Asyhar R (2011:52-53) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu : (1) media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan pendengaran peserta didik, (2) media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya, (3) media audio visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses, (4) multimedia yaitu media yang melibatkan berbagai indera dalam satu kegiatan pembelajaran.

### Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia SD

Menurut Kasihani K.E. Suyanto (2008: 23), kegiatan anak (termasuk anak usia SD) dalam pembelajaran mencakup semua kompetensi bahasa yang berupa keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Keterampilan bahasa ini

disajikan secara terpadu, seperti apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan tersebut agar mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. Tingkat literasi mencakup *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Pada tingkat *performative*, orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan

### **Keterampilan Berbicara (Komunikasi) Bahasa Inggris**

Berbicara menggunakan bahasa Inggris merupakan salah satu kegiatan yang akan menjadi bekal keterampilan berbahasa peserta didik kelak. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. Proses belajar mengajar (PBM) merupakan suatu bentuk komunikasi yaitu komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, antara mahasiswa dengan dosen, antara siswa dengan guru". Di dalam komunikasi tersebut terdapat pembentukan (*transform*) dan pengalihan (*transfer*) pengetahuan, keterampilan ataupun sikap dan nilai dari komunikator (pendidik, dosen, guru) kepada komunikan (subyek didik, mahasiswa, siswa) sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pada keterampilan berbicara (komunikasi) terdapat atas 4 aspek yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu pelafalan (*pronouncation*), tata bahasa (*grammar*), kosa kata (*vocabullary*), dan pemahaman (*comprehention*).

### **Hasil Belajar**

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian gabungan (*mixed method*) kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang dijadikan acuan yang digunakan yaitu model Lee dan Owens (2004). Secara garis besar model ini terdiri dari 5 langkah yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) Penerapan (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*). Teknik Pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket (kuisisioner) dan soal tes.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

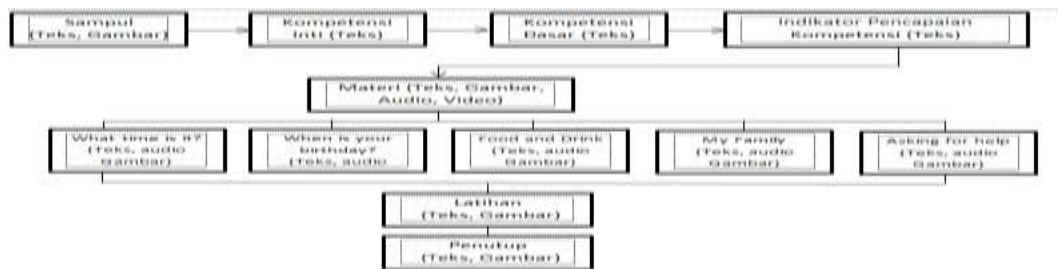
Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk akhir yaitu media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android yang dikembangkan dengan bantuan *Software Adobe Flash CS 6*.

### Analisis Kebutuhan (*need analysis*)

Tujuan analisis ini adalah untuk menetapkan arah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam melaksanakan analisis kebutuhan, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas V SDN No 282/ VI Bangko XV. Selain itu penyebaran angket terhadap siswa-siswi di kelas V A juga dilakukan untuk mengumpulkan data terkait masalah yang dihadapi oleh siswa-siswi V A SDN No 282 VI/ Bangko XV. Observasi dilakukan kepada 25 siswa yang merupakan siswa kelas V A. Data yang diperoleh dari angket ditinjau dari aspek kebutuhan, karakteristik siswa, tujuan, materi, dan teknologi pendidikan.

### Desain (*Design*)

Tahap desain terdiri dari membuat *flowchart*, membuat *storyboard* dan menentukan profil pengguna. Dalam mendesain media pembelajaran ini, hal yang penulis lakukan pertama kali adalah membuat *flowchart* yang akan digunakan pada proses produksi. *Flowchart* atau diagram alur merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menampilkan langkah-langkah dalam bentuk kotak beserta urutannya dengan menghubungkan masing-masing langkah tersebut, diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada dalam proses. Berdasarkan *flowchart* tersebut kemudian dilakukan pengumpulan yang terdiri dari gambar, audio, background, video, dan mencari ide.



Gambar 1. Flowchart Media Pembelajaran Bahasa Inggris.

Kemudian peneliti membuat *Storyboard* berdasarkan *Flowchart* yang telah dirumuskan. Pembuatan *Storyboard* yang juga berfungsi sebagai dasar atau patokan untuk membuat media pembelajaran bahasa Inggris. Pengguna atau yang menggunakan media pembelajaran yang diuji cobakan yaitu siswa kelas V A SDN No 282 VI/ Bangko XV yaitu semester yang sedang berlangsung saat ini di SDN No 282/ VI Bangko XV pada tahun ajaran 2020/2021.

### Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap realisasi dari *flowchart* dan *storyboard* pada tahap desain. Desain produk diwujudkan ke dalam bentuk media pembelajaran. Materi dan evaluasi materi disusun menggunakan aplikasi Microsoft Word kemudian di convert ke dalam bentuk portable document format (.pdf). Selain itu, materi juga disajikan dalam bentuk presentasi

menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6*. Sumber materi yang digunakan didapatkan dari guru dan referensi sumber belajar dari internet.

Berikut ini beberapa cuplikan hasil desain media pembelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan untuk siswa kelas 5 SDN No. 282/VI Bangko XV.



Gambar 2. Tampilan depan media pembelajaran



Gambar 3. Tampilan menu media

Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi produk menurut ahli media dan ahli materi, serta tanggapan guru terhadap produk tersebut. Kritik dan saran dari ahli dan guru digunakan untuk perbaikan produk agar kemudian dapat digunakan pada tahap selanjutnya (uji coba). Berikut ini tabel hasil validasi/penilaian terhadap media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android.

Tabel 1. Validasi produk

Kategori Validasi	Skor Rat-rata	Persentase	Kriteria
Validasi Materi	4	80%	Layak
Validasi Media	3,95	84%	Sangat Layak
Penilaian/tanggapan Guru	4,8	96%	Sangat Baik/Layak

Berdasarkan tabel diatas, produk berupa media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android dinyatakan sangat baik/ sangat layak untuk dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dan dapat dilakukan uji coba pada kelompok kecil ataupun kelompok besar.

### Penerapan (*Implementation*)

Penerapan (uji coba) dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 10 orang siswa dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil angket respon siswa di dapat hasil sebesar 88,9% yang dikategorikan “**sangat baik**”. Sedangkan uji coba kelompok besar terdiri atas 20 siswa yang berada di semester 2 dengan instrumen soal tes (*pretest-posttest*). Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran bahasa inggris berbasis android dalam pembelajaran. Berikut ini tabel hasil perbandingan nilai *pretest-posttest*.

**Tabel 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest**

No	Aspek	Pretest	Posttest	Kenaikan
1	Jumlah	<b>1180</b>	1770	590
2	Rata-rata	<b>59</b>	88,5	29,5
3	Nilai terendah	<b>30</b>	70	40
4	Nilai tertinggi	<b>90</b>	100	10

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata kemampuan awal 59 menjadi 88,5 dengan kenaikan (peningkatan) sebesar 29,5 %.

### Kemampuan Komunikasi (Keterampilan Berbicara)

Pada Keterampilan berbicara (komunikasi) terdapat 4 aspek yang harus dimiliki oleh peserta didik, diantaranya pelafalan (*Pronunciation*), tata bahasa (*grammar*), kosa kata (*Vocabullary*), dan pemahaman (*comprehention*). Berdasarkan lembar penilaian keterampilan berbicara (komunikasi), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini “**sangat baik**” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase yang didapat sebesar 85,50%. Berbicara menggunakan bahasa inggris merupakan salah satu kegiatan yang akan menjadi bekal keterampilan berbahasa peserta didik kelak. Tidak dipungkiri bagi siswa, kejenuhan siswa saat proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan oleh guru. Strategi atau metode yang bervariasi dapat ditambahkan dalam proses pembelajaran supaya siswa lebih tertarik. Peserta didik dapat diberikan variasi kegiatan pembelajaran dengan cara yang baru dan belum pernah digunakan oleh siswa, sehingga siswa lebih tertarik menggunakan media yang digunakan.

### Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil produk berupa Media Pembelajaran. Kelebihan dari media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis macromedia flash ini antara lain:

- Mudah digunakan untuk belajar bagi pendidik maupun peserta didik kelas V SD/MI, baik secara individu maupun bersama-sama.
- Bersifat portabel yaitu dapat dipelajari dimanapun pengguna berada.
- Dilengkapi dengan gambar-gambar animasi, audio, teks, dan tombol-tombol interaktif yang di dalamnya berisi penjelasan mengenai pembelajaran bahasa Inggris.

- d. Quis menggunakan inspring sehingga pengguna dapat mengetahui kebenaran jawaban dan skor yang diperoleh secara langsung.
- e. Media ini hanya dapat digunakan oleh sekolah yang memiliki fasilitas sarana dan prasarana.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini dikembangkan dengan menggunakan model Lee and Owen dengan 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Desain*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini mendapat penilaian yang positif dari Ahli Materi, Ahli Media, Guru dan siswa yaitu Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini sangat baik untuk dikembangkan. Media pembelajaran bahasa inggris berbasis android ini dapat meningkatkan komunikasi dasar sebesar 85,5 % dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata hasil belajar (*pretest*) sebesar 59 menjadi rata-rata hasil belajar (*posttest*) 88,5 sehingga peningkatan terjadi sebesar 29,5.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Dewey, John (1964). *Democracy and Education, An Introduction To The Philosophy Of Education*, New York: The Macmillan Company.
- Lee, W and Owens, D. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Preiffer.
- Susilana, R. dan Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Suyanto, Kasihani K. E. (2008). *English For Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara