



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS 10 UNTUK MENINGKATKAN WRITING SKILLS SISWA

Romi Siswanto

Direktorat PPG Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan RistekDikti, Indonesia

Contributor Email: romy_siswanto@instruktur.belajar.id

Received: Okt 30, 2021

Accepted: Jun 25, 2022

Published: Jul 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/711>

Abstract

Language competence consists of four competences to master it. The four competences are speaking, listening, writing, and reading. Speaking can be done spontaneously, but writing must be planned and organized. The purpose of this study is to design an applicable android operation-based learning media to help pupils develop their English writing proficiency. This study uses the Research and Development approach which was acclimated in the development of the ADDIE model. The experimenter designed a education media called "Learn English Better". This education media has been validated by media experts and material experts before being tried out on pupils. The data collection instruments used were questionnaires and interviews. The results of media validation attained a value of 84,6, for material validation a value of 76,36 was attained, and the results of the implementation of this media attained a value of 73,2. Based on the results over, the experimenter concludes that the Learn English Better android operation is suitable to develop English writing proficiency in SMA Negeri Jombang.

Keywords: *Android; Educational Game; Writing; Students*

Abstrak

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca. Berbicara dapat bersifat sukarela, tetapi menulis perlu direncanakan dan diatur. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang cocok untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan menulisnya dalam bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metodologi R&D dengan model ADDIE. Peneliti telah merancang sebuah media pembelajaran yang disebut "Learn English Better". Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli media dan materi sebelum diujicobakan oleh siswa. Kuesioner dan wawancara digunakan sebagai sarana penelitian. Hasil validasi media memberikan skor 84,6, validasi materi memberikan skor 76,36, dan implementasi media ini memberikan skor 73,2. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Android "Learn English Better" cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa SMA Negeri Jombang.

Kata Kunci: *Android; Game Edukasi; Menulis; Siswa*

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi yang digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Seperti bahasa lainnya, bahasa juga Inggris memiliki empat keterampilan. Keempat keterampilan tersebut adalah berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca. Berbicara bisa spontan, tetapi menulis membutuhkan perencanaan dan pengorganisasian. Komunikasi menurut Neuendorf & Kumar tidak dapat dibangun secara lisan saja, tetapi juga dapat dicapai melalui media tulis. Seseorang dapat menyampaikan apa yang dia pikirkan kemudian membagikannya melalui media cetak (Neuendorf & Kumar, 2015).

Menurut Cheng (2017), menulis adalah keterampilan dalam bahasa yang diterapkan dalam interaksi sekunder. Phuket & Othman menjelaskan bahwa menulis adalah keterampilan yang paling rumit untuk dipahami oleh bahasa kedua siswa (Phuket & Othman, 2015). Kendalanya tidak hanya dalam menemukan ide dan menyusunnya menjadi paragraf yang padu tetapi juga dalam menyampaikan pemikiran dalam sebuah teks. Ada lima aspek yang dibutuhkan dalam menyusun

tulisan yang baik yaitu tata bahasa, bentuk, kosakata, mekanik, dan gaya (San Rizqiya et al., 2017).

Kosakata menjadi salah satu aspek penting untuk dikuasai agar dapat membentuk sebuah kalimat yang bagus dan benar sesuai dengan tata bahasa dalam bahasa Inggris. Mempelajari kosakata bahasa Inggris adalah pengetahuan yang perlu dipelajari orang Indonesia. Pengetahuan ini sendiri merupakan aset komersial, karena kebutuhan untuk belajar bahasa Inggris sangat tinggi. Anak-anak Indonesia belajar bahasa Inggris hanya di tingkat sekolah menengah, tetapi sekarang mereka mulai di tingkat yang lebih awal seperti sekolah dasar dan taman kanak-kanak.

Penguasaan kosakata adalah hal paling dasar yang perlu dikuasai siswa untuk belajar bahasa Inggris, bahasa kedua untuk semua siswa dan orang Indonesia. Menurut Fitriyani & Nulanda (2017), kosakata adalah (a) komponen bahasa yang berisi informasi tentang arti dan penggunaan kata-kata dalam suatu bahasa, (b) kekayaan kata-kata milik pembicara, penulis, atau bahasa, dan (c) daftar kata-kata yang telah disusun seperti kamus, dengan penjelasan yang ringkas dan praktis. Tanpa kosakata yang tepat, akan sulit bagi siswa untuk mencapai tingkat kemahiran yang diharapkan. Semakin banyak kosakata yang dipelajari seseorang, semakin luas jangkauan pengetahuannya. Kosakata sangat penting untuk belajar bahasa Inggris serta struktur, tata bahasa dan pengucapan. Jika siswa tidak menguasai kosa kata, maka akan sulit untuk menyampaikan apa yang ada di benaknya secara lisan maupun tulisan (Hidayati, 2020).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar bahasa Inggris masih kurang, sehingga memengaruhi kosakata bahasa Inggris mereka. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran guru masih monoton dan membosankan, serta perbendaharaan kata siswa masih sangat kurang. Penggunaan media dan model pembelajaran masih kurang. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan latihan-latihan tertulis dan mengucapkan kata-kata dan tata bahasa Inggris.

Rata-rata hasil belajar menulis bahasa Inggris di SMA Negeri Jombang adalah 55, tetapi batas KKM untuk mata pelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri Jombang adalah 65 dan batas KKM untuk peneliti adalah 70. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih model dan media pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran bahasa Inggris lebih bermakna dan dengan demikian lebih meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak hanya ditujukan untuk menarik perhatian peserta didik, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajarannya (Inin & Mintohari, 2021).

Pemilihan media pembelajaran terutama menentukan kualitas proses belajar siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas (Astuti et al., 2019). Pemilihan media dan model pembelajaran juga menyesuaikan dengan situasi siswa dan sekolah (Bhakti et al., 2020).

Mengatasi hal tersebut diperlukan strategi dalam pembelajaran bahasa Inggris yang mendorong dan menginspirasi siswa untuk aktif belajar. Salah satunya adalah model pembelajaran melalui Game Edukasi berbasis Android. Game edukasi ini adalah cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan edukatif dapat membantu guru menciptakan suasana kelas yang semarak dengan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Inggris. Game edukatif dikemas untuk merangsang kemampuan berpikir siswa untuk melakukan kegiatan belajar sambil bermain, yang dapat memaksimalkan kegiatan belajar siswa melalui interaksi siswa dengan materi yang disajikan dalam bentuk permainan.

Peneliti telah merancang aplikasi Android *"Learn English Better"*, yaitu sebuah perangkat lunak dengan menggunakan sistem operasi Android, yang dapat digunakan pada komputer, laptop, dan smartphone sebagai aplikasi untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan menulis bahasa Inggris.

Islam & Mazumder (2010) menyatakan bahwa aplikasi *mobile* yang berjalan pada perangkat *mobile* yang ringan, mudah dibawa, mudah digunakan, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Banyak siswa yang masih menggunakan *smartphone* sebagai sarana hiburan, karena masih kurangnya media pembelajaran yang menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu, diperlukan media interaktif yang dapat diakses siswa, seperti media game edukasi berbasis android, untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi yang disajikan. Dengan menggunakan aplikasi Android ini, peneliti berharap siswa dapat belajar menulis dalam bahasa Inggris dengan lebih mudah. Aplikasi ini juga dapat menjadi panduan tambahan bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang keterampilan menulis siswa menggunakan aplikasi Android "Learn English Better". Peneliti merancang aplikasi Android "Learn English Better (LEB)" untuk mengembangkan keterampilan menulis bahasa Inggris mereka sehingga siswa dapat lebih terbantu dalam memahami, mempelajari dan melakukan latihan bahasa Inggris serta memandu keterampilan menulis bahasa Inggris siswa di masa depan.

B. Metode

Subyek penelitian ini berjumlah 39 siswa dan sampelnya adalah 10 siswa kelas 10 SMA Negeri Jombang. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi (Walidin et.al., 2015).

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai seorang guru bahasa Inggris kelas 10 serta memberikan kuesioner melalui Google Form kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan dan kesulitan siswa. Peneliti merancang aplikasi Android berdasarkan data wawancara dan survei. Desain aplikasi Android tercermin dalam lembar kerja Siswa Kelas

10 yang berisi beberapa materi, latihan, dan evaluasi. Untuk desain aplikasi Android "Learn English Better" menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator untuk mengedit dan membuat aset. Peneliti membuat produk melalui Construct 2, mengembangkan produk, dan mengintegrasikan produk ke dalam aplikasi menggunakan Java, Android Studio, Node.js, Gradle 4.10, dan Cordova CLI.

Peneliti telah mengimplementasikan sebuah produk untuk siswa Kelas 10 secara online melalui grup *WhatsApp* sekolah dan menginstruksikan mengerjakan latihan dan berbagi hasil pengerjaan kepada peneliti. Peneliti menggunakan skala likert untuk mendapatkan hasil dari data produk yang diujikan oleh siswa (Sugiyono, 2017).

Tabel 1. Skala Likert

MAKNA SKOR	KATEGORI
0 – 20	Sangat Tidak Setuju
21 – 40	Tidak Setuju
41 – 60	Netral
61 – 80	Setuju
81 – 100	Sangat Setuju

Hasil evaluasi telah ditransformasikan menjadi media pembelajaran yang lebih baik.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penilaian dari media "Learn English Better" adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Ahli	Skor													Total	Persentase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Media	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	55	84,6%

Berdasarkan penilaian ahli media, hasil validasi media diperoleh nilai 84,6 dengan kategori “Sangat Baik”. Artinya, hasil validasi media “Learn English Better” berbasis Android layak untuk dicoba dengan revisi sesuai saran.

Hasil penilaian materi “Learn English Better” adalah sebagai berikut.

Tabel3. HasilValidasi Materi

Ahli	Skor																						Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
Materi	3	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	5	4	4	4	84
Persentase																						76,36 %	

Berdasarkan penilaian ahli materi, hasil validasi materi diperoleh nilai 76,36 untuk kategori “Baik”. Artinya, berdasarkan hasil validasi materi Learn English Better berbasis Android dinyatakan layak untuk dicoba dengan revisi sesuai saran.

Hasil implementasi berupa penilaian pekerjaan siswa dan saran dari media pembelajaran “Learn English Better” berupa *Google Form* berisi angket yang telah disediakan oleh peneliti.

Tabel 4. Hasil Implementasi

No	Aspek	Deskripsi	Skor
1	Materi	Kesesuaian materi, materi, gambar, dan audio mudah dipahami	135
2	Komunikasi Visual	Font, navigasi/tombol, tampilan, latar belakang, dan animasi	403
3	Software	Media and kuis	121
SUM			659
Total			87,9
Persentase			73,2%

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ini mendapat skor 73,2 dengan kategori “Baik”. Artinya, berdasarkan hasil angket respons

siswa, dapat dinyatakan bahwa media “Learn English Better” dapat membantu siswa berlatih menulis bahasa Inggris dengan baik di sekolah maupun di mana saja.

2. Pembahasan

Menurut Sugiyono (2019), validitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menilai secara wajar suatu produk. Validitas berfungsi sebagai ukuran apakah media yang dikembangkan dinyatakan layak. Dalam penelitian ini, validitas dilakukan oleh para profesional yang berpengalaman.

Dalam pembahasan ini, berdasarkan hasil validasi materi, validasi media dan implementasi menunjukkan bahwa media “Learn English Better” ini dapat membantu siswa berlatih menulis bahasa Inggris dengan baik di sekolah maupun di mana saja dan dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri Jombang.

Dari hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan hasil belajarnya dengan menggunakan media game edukasi “Learn English Better”, dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Citra & Rosy (2020), efektivitas media pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan belajar siswa. Media pembelajaran efektif bila hasil belajar meningkat. Prestasi siswa tidak meningkat atau berubah, dan keefektifan media pembelajaran tidak tercapai jika hasil belajar siswa tidak ada peningkatan.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa (a) media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan “Learn English Better” yang telah berhasil dirancang untuk membantu siswa kelas 10 SMA Negeri Jombang. Media

tersebut dikembangkan setelah peneliti mengumpulkan informasi dengan memberikan angket kebutuhan siswa; (b) Media pembelajaran Learn English Better yang dirancang oleh peneliti menggunakan Adobe Photoshop, Illustrator, Construct 2, Java, Android Studio, dan Cordova cli. Terdapat 3 fitur utama dalam menu Learn English Better yaitu; Belajar, Latihan, dan Drag & Drop; dan (c) Hasil validasi terhadap media yang dikembangkan mendapat skor 84,6 dalam kategori sangat baik, sedangkan hasil validasi materi diperoleh skor 76,36 dalam kategori baik. Peneliti melakukan uji coba terhadap 10 siswa dan hasil angket respons siswa diperoleh skor 73,2 dengan kategori baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa Learn English Better layak untuk digunakan.

Berdasarkan penelitian pengembangan media game edukasi "Learn English Better", disarankan untuk mengkaji dan meningkatkan pengembangan media ini sebagai media alternatif untuk menguasai kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris. Bahkan, media ini dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan media inovasi lainnya karena dapat memotivasi siswa untuk belajar. Pengembangan media yang khusus dilakukan oleh peneliti untuk kelas 10 perlu dikembangkan dengan materi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan siswa.

Daftar Referensi

- Astuti, I. A. D., Dewati, M., Okyranida, I. Y., & Sumarni, R. A. (2019). Pengembangan Media Smart Powerpoint Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Fisika. *Navigation Physics*, 1(1), 1–6.
- Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Rahmawati, E. Y. (2020). Improving Students' Problem Solving Ability Through Learning Based Videoscribe. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 5(2), 61. <https://doi.org/https://doi.org/10.26737/jipf.v5i2.1595>
- Cheng, Y. (2017). Development and preliminary validation of four brief measures of L2 language-skill-specific anxiety. *System*, 68, 15–25.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil

- Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Damopolii, I., Keley, U., Rianjani, D., Nunaki, J., Nusantari, E., & Kandowangko, N. (2020). Potential of Inquiry-Based Learning to Train Student's Metacognitive and Science Process Skill. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 8(1), 83-98. doi:10.26811/peuradeun.v8i1.351
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Haji Musa, N., & Yusoff, M.Z.M. (2019). Professional Values Influence on the Teachers' Quality of Islamic Secondary School. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 7(2), 295-304. doi:10.26811/peuradeun.v7i2.415
- Hidayati, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris melalui Games Kata Berantai pada Siswa. *Kolano: Journal of Multi-Ddisciplinary Sciences*, 1(01), 96–103.
- Idris, S., Tabrani ZA, & Sulaiman, F. (2018). Critical Education Paradigm in the Perspective of Islamic Education. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8226–8230. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12529>
- Inin, & MintoHari. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tematik Materi Keragaman Budaya. *Jurnal PGSD*, 9 N, 2948–2958.
- Islam, R., & Mazumder, T. (2010). Mobile application and its global impact. *International Journal of Engineering & ...*, 06, 72–78.
- Khafidah, W., Wildanizar, W., Tabrani, Z. A., Nurhayati, N., & Raden, Z. (2020). The Application of Wahdah Method in Memorizing the Qur'an for Students of SMPN 1 Unggul Sukamakmur. *International Journal of Islamic Educational Psychology*, 1(1), 37-49. doi: <https://doi.org/10.18196/ijiep.1104>
- Ninoersy, T., Tabrani, Z. A., & Wathan, N. (2019). Manajemen Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kurikulum 2013 pada SMAN 1 Aceh Barat. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 5(1), 83-102. doi: <https://doi.org/10.24952/fitrah.v5i1.1759>

- Neuendorf, K. A., & Kumar, A. (2015). Content Analysis. *The International Encyclopedia of Political Communication*, 1-10.
- Patimah, S., & Tabrani ZA. (2018). Counting Methodology on Educational Return Investment. *Advanced Science Letters*, 24(10), 7087-7089. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12414>
- Phuket, P. R. N., & Othman, N. B. (2015). Understanding EFL Students' Errors in Writing. *Journal of Education and Practice*, 6(32), 99-106.
- San Rizqiya, R., Pamungkas, M. Y., & Inayah, R. (2017). The use of POWER learning as a learning strategy to improve students writing competency. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 11(2), 253-262.
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasojo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word (DUDI). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 365-384. doi:10.26811/peuradeun.v6i3.322
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani ZA. (2014). Isu-Isu Kritis dalam Pendidikan Islam Perspektif Pedagogik Kritis. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 13(2), 250-270. <https://doi.org/10.22373/jiif.v13i2.75>
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. FTK Ar-Raniry Press.

