

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS *ANDROID* MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 PATUK

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED MOBILE LEARNING MEDIA FOR ENGLISH SUBJECT IN SMK MUHAMMADIYAH 1 PATUK CLASS OF X

Oleh:

Hamdan Hanafi, Universitas Negeri Yogyakarta

hamdan.hanafi16@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* mata pelajaran bahasa Inggris yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas X SMK Muhammadiyah 1 Patuk. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) namun dibatasi sampai tahap Implementasi. Produk diuji cobakan kepada 28 peserta didik kelas X Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Patuk. Data dikumpulkan dengan observasi, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Validitas dan kualitas media *mobile learning* dinilai berdasarkan penilaian: (1) ahli materi didapatkan persentase nilai sebesar 93 % termasuk klasifikasi “Sangat Layak”, (2) ahli media didapatkan persentase nilai sebesar 80% termasuk klasifikasi “Sangat Layak”, (3) guru bahasa Inggris persentase nilai sebesar 82% termasuk klasifikasi “Sangat Layak”. (4) Respon positif dari peserta didik dengan persentase diatas 80%.

Kata kunci: *Mobile Learning*, Berbasis *Android*, Media Pembelajaran.

Abstract

This research aims to development of android-based mobile learning media and will be used as the learning media for English subject. This research is a Research and Development study that refers to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research only limited to implementation stage. Product will be tested to 28 students of Multimedia class grade X in SMK Muhammadiyah 1 Patuk. Data collection with observation, documentation, and questionnaire. Data will be analyzed quantitative and qualitative descriptively. The result According to the: (1) material expert is obtained a percentage value 93% that included in the classification "very eligible". (2) media experts, it is valued 80% that included in the classification "Very Eligible", and from the English experts, it is valued 82% that included in the classification "Very Eligible". (4) positive response from the students with a percentage value above 80%.

Keywords: Mobile Learning, Based Android, Learning Media.

PENDAHULUAN

Penguasaan Bahasa Inggris di era informasi dan teknologi sangat penting. Mengusai Bahasa Inggris menjadi salah satu tuntutan dalam dunia pendidikan agar peserta didik dapat bersaing dan bertukar informasi dengan bangsa lain karena bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan hampir di sebagian besar negara-negara di dunia. Ali Mustadi (2012) berpendapat bahwa Bahasa Inggris merupakan suatu kewajiban untuk dipelajari baik oleh pelajar maupun masyarakat umum. Kepedulian pendidikan nasional akan pentingnya pembelajaran bahasa Inggris dapat

dilihat dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 46 Tahun 2010 BAB IV pasal 9 yang mencantumkan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang masuk dalam ujian nasional.

Mengingat siswa SMK lebih dipersiapkan untuk terjun ke dalam dunia kerja, maka Bahasa Inggris wajib dikuasai oleh siswa. Penguasaan Bahasa Inggris yang baik dapat memberi nilai tambah kepada siswa dalam menghadapi persaingan dunia kerja. Berdasarkan pada Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan SMK/MAK menunjukkan bahwa

lulusan SMK/MAK memiliki kompetensi pada tiga dimensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selanjutnya SKL tersebut dijabarkan kedalam bentuk Kompetensi Inti (KI) yang mencakup: sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan ketrampilan yang berfungsi sebagai pengintegrasian muatan pembelajaran, mata pelajaran atau program dalam mencapai SKL. Kompetensi Inti kemudian dijabarkan lagi ke dalam bentuk Kompetensi Dasar (KD). Penjabaran Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Inggris SMK yaitu: (1) mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar, (2) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman, (3) menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks pemaparan jati diri, sesuai dengan konteks penggunaannya, dan (4) menyusun teks lisan dan tulis sederhana, untuk memaparkan menanyakan dan merespon pemaparan jati diri, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar sesuai dengan konteks (Permendikbud No.60/2014). Berdasarkan peraturan tersebut kemudian dilakukan penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan yaitu SMK Muhammadiyah 1 Patuk.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah 1 Patuk ada beberapa kendala yang dihadapi siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris, antara lain keterbatasan jam pelajaran. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris, siswa bertatap muka dengan guru hanya sekali seminggu dengan alokasi waktu 3x45 menit, sehingga materi yang disampaikan kurang optimal. Dari hasil wawancara dengan Guru, diketahui bahwa mata pelajaran bahasa Inggris masih menjadi momok bagi sebagian siswa SMK Muhammadiyah 1 Patuk. Siswa menganggap bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang

sulit, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah. Prestasi di dalam kelas bisa dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Nilai rata-rata pelajaran Bahasa Inggris

Kelas	Nilai rata-rata			Rata-rata
	UH 1	UH 2	UH 3	
X Multimedia	65,00	59,80	66,93	63.91
X Teknik				
Audio	60,90	55,46	54,62	56.99
Video				

(Sumber: Administrasi Sekolah)

Selain itu siswa juga sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, penggunaan media pembelajaran oleh guru sangat terbatas dan tidak bervariasi. Guru hanya menggunakan buku cetak sebagai penunjang belajar utama para siswa sehingga masih banyak siswa yang kesulitan untuk belajar bahasa Inggris dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang tepat. Bahkan di dalam kelas guru sering menyuruh siswa melakukan latihan secara berulang-ulang dengan media yang monoton yaitu buku teks dengan harapan siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Akan tetapi di dalam buku teks, materi-materi seperti percakapan bahasa Inggris kurang bisa menjadi contoh konkret bagi siswa karena hanya berbentuk tulisan. Penggunaan media yang konvensional dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Pringgawidagda (2002: 14) berpendapat Guru harus membuat siswa menyenangi pelajaran bahasa melalui penggunaan media pembelajaran bahasa. Apabila siswa sudah merasa senang, maka akan menaikkan minat belajar. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar lebih lanjut Pringgawidagda (2002: 145) menuturkan bahwa media pembelajaran memiliki

keuntungan di dalam proses pembelajaran bahasa, yaitu (a) pembelajaran bahasa lebih menarik atau menumbuhkan rasa cinta terhadap pelajaran bahasa, (b) menambah minat belajar siswa, minat belajar yang baik akan menghasilkan mutu yang baik pula (prestasi belajar), (c) mempermudah dan memperjelas materi pembelajaran, (d) memperingan tugas pengajar, (e) merangsang daya kreasi, dan (f) pembelajaran tidak monoton sehingga membosankan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Herman (2017:28) berpendapat inovasi media pembelajaran dewasa ini dituntut kreatif dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi perangkat bergerak (*mobile device*) yang pesat memberikan peluang dalam pengembangan media pembelajaran bergerak (*mobile learning*). Menurut Ally (2009:1) *mobile learning* merupakan penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi *mobile* agar dapat diakses darimana saja dan kapan saja. Tamimuddin (2007:1) berpenapat *Mobile learning* adalah pembelajaran yang praktik karena siswa dapat langsung mengakses materi pembelajaran dengan menggunakan petunjuk yang ada didalamnya, serta beberapa fitur yang berkaitan dengan pembelajaran, kapanpun dan dimanapun. Hal ini dapat meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi interaktif, dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Selain itu, dibandingkan pembelajaran konvensional, *mobile learning* memungkinkan adanya lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi dan berinteraksi secara informal diantara siswa

Penerapan *mobile learning* sebagai media pembelajaran mutakhir dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Salah satu

pertimbangan dalam mengembangkan *smartphone* menjadi media pembelajaran *mobile* adalah basis sistem operasi yang digunakan. Ardiansyah (2011:6) berpendapat bahwa *android* merupakan salah satu sistem operasi pada *handphone* yang bersifat *open source*. Sistem *android* bebas dan terbuka bagi semua pengembang perangkat lunak. Kondisi ini tentunya sangat baik bagi pengembang aplikasi *smartphone* berbasis *android* karena dapat lebih mudah berekspresi dalam membuat aplikasi untuk *smartphone*. Menurut Riyanto (2006:2) Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi bergerak (*mobile device*) seperti PDA atau *Handphone* memungkinkan pembelajaran jarak jauh *mobile learning* bisa berlangsung fleksibel dan dinamis terhadap ruang dan waktu. Penggunaan *mobile device* juga memberi kesempatan lebih banyak antara guru dan siswa untuk dapat berkolaborasi dan berinteraksi secara informal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah 1 Patuk, sebagian besar siswa sudah mempunyai dan membawa *smartphone* ke sekolah. Dari 28 siswa kelas X jurusan Multimedia 1, sebanyak 25 siswa menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *Android* dan sisanya menggunakan sistem operasi *iOS* dan *Windows Phone*. Dari pengamatan peneliti penggunaan *handphone* oleh siswa belum ke arah yang menunjang kegiatan pembelajaran. Siswa masih lebih banyak memanfaatkan *handphone* mereka sebatas untuk memutar video dan lagu, sosial media, atau bermain *game*. Berdasarkan permasalahan ini peneliti memiliki gagasan untuk memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki oleh siswa sebagai media pembelajaran dengan mengembangkan *Mobile Learning* berbasis *Android*.

Mobile learning merupakan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. *Mobile learning* dapat digunakan sebagai pembelajaran tambahan siswa untuk belajar dimana pun dan kapan pun mereka berada. Siswa dapat berlatih secara mandiri diluar jam pelajaran tanpa

bimbingan guru. Selain itu *mobile learning* juga dapat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran di dalam kelas dengan bimbingan guru. *Mobile learning* dapat dibuat lebih interaktif dengan dilengkapi animasi, gambar, video dan suara sehingga cocok diterapkan dalam pelajaran Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, maupun Bahasa Daerah karena dapat mencakup empat kompetensi dasar bahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Dengan penerapan *mobile learning* ini diharapkan sekaligus mengurangi fenomena ini. *Mobile learning* diharapkan mampu menjadikan *handphone* yang awalnya hanya digunakan di luar konteks pembelajaran menjadi alat belajar yang menarik serta bermanfaat bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (Sugiyono, 2010: 408). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengkaji *Mobile learning* berbasis *Android* yang layak sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris baik dari aspek materi maupun media.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksan di kelas X jurusan Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Patuk pada bulan Januari-Mei 2019.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini melibatkan 31 responden yaitu 1 orang dosen ahli media, 1 orang dosen ahli materi, 1 orang guru Bahasa Inggris, serta 28 siswa SMK Muhammadiyah 1 Patuk. Dosen ahli materi dan dosen ahli media berlaku sebagai validator, sedangkan guru bahasa inggris berlaku sebagai pengkoreksi / *reviewer* apabila masih terdapat kesalahan yang ditemukan sehingga dapat dilakukan perbaikan jika diperlukan, dan peserta didik yang merupakan responden uji coba produk.

Prosedur

Prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan aplikasi *mobile learning* berbasis *android* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, menurut Benny A. Pribadi (2014:23) yang meliputi dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Tahap Analisis), *Design* (Tahap Desain), *Development* (Tahap Pengembangan), *Implementation* (Tahap Implementasi), dan *Evaluation* (Tahap Evaluasi). Namun dalam penelitian ini hanya sampai *Implementation* (Tahap Implementasi) saja.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, skala (kuesioner) dan Angket. Peneliti menggunakan skala (kuesioner) untuk penilaian produk oleh ahli, dan angket untuk penialaian respon siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam yakni, teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang berupa kritik dan saran dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru, dan siswa untuk kemudian digunakan sebagai dasar perbeikan dalam pengembangan media. Langkah yang dilakukan untuk menganalisis data adalah menghitung

skor rata-rata setiap komponen kemudian mengubah skor rata-rata kedalam bentuk kualitatif. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung skor rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata seluruh aspek

$\sum x$ = jumlah skor seluruh aspek

n = Jumlah aspek yang dinilai

Mengubah rata-rata skor total menjadi bentuk kualitatif dengan berpedoman pada pengkategorisasian menurut Lukman & Ishartiwi (2014:112). Konversi data kuantitatif (rata-rata skor total) menjadi data kualitatif dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor

Skor	Rumus	Kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Kurang Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Tidak Baik

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan adalah *Mobile Learning* berbasis *Android* mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas X SMK Muhammadiyah 1 Patuk. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: *Analysis* (tahap Analisis), *Design* (tahap Desain), *Development* (tahap Pengembangan), *Implementation* (tahap

Implementasi) dan *Evaluation* (tahap Evaluasi), namun dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap Implementasi saja. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis Phase*)

Tahap ini merupakan tahapan awal dalam penelitian yang meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang meliputi permasalahan dan karakteristik peserta didik. Observasi dilakukan dan ditemukan adanya masalah pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X. Penggunaan media pembelajaran oleh guru sangat terbatas dan tidak bervariasi. Guru hanya menggunakan buku cetak sebagai penunjang belajar utama para peserta didik sehingga masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk belajar bahasa Inggris dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang tepat. Bahkan di dalam kelas guru sering menyuruh peserta didik melakukan latihan secara berulang-ulang dengan media yang monoton yaitu buku teks dengan harapan peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Akan tetapi di dalam buku teks, materi-materi seperti percakapan bahasa Inggris kurang bisa menjadi contoh konkret bagi peserta didik karena hanya berbentuk tulisan. Penggunaan media yang konvensional dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran dirasa kurang menarik minat belajar peserta didik. Strategi penyampaian pembelajaran oleh guru juga masih menggunakan metode ceramah dan hanya memanfaatkan media berupa buku paket. Metode tersebut dirasa kurang efektif, karena peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut mempengaruhi kurangnya perhatian peserta didik terhadap pesan yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan banyak siswa malah bercanda dengan teman atau bermain *handphone*.

Dari pengamatan peneliti penggunaan *handphone* oleh siswa belum ke arah yang menunjang kegiatan pembelajaran. Siswa masih lebih banyak memanfaatkan *handphone* mereka sebatas untuk memutar video dan lagu, sosial media, atau bermain *game*. Pada tahap ini peneliti mengamati jenis *smartphone* yang paling banyak digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa mayoritas peserta didik memiliki dan menggunakan *smartphone* berbasis *android*, akan tetapi penggunaan *smartphone* berbasis *android* untuk kegiatan pembelajaran masih sangat terbatas. Selain itu pada mata pelajaran Bahasa Inggris, siswa bertatap muka dengan guru hanya sekali seminggu dengan alokasi waktu 3x45 menit sehingga pengembangan *mobile learning* berbasis *android* dirasa cocok sebagai media pelengkap pembelajaran maupun media pembelajaran mandiri bagi peserta didik.

b. Analisis Kompetensi

Pada tahap ini dilakukan pengkajian kurikulum dan silabus untuk menentukan model aplikasi dan materi yang akan disajikan. Materi yang digunakan dalam aplikasi *mobile learning* ini adalah *Talking about self* dan *Compliment* mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas X SMK. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh informasi bahwa SMK Muhammadiyah 1 patuk sudah menggunakan kurikulum 2013 selama 3 tahun terakhir.

2. Tahap Perancangan / Desain (*Design Phase*)

Setelah melakukan tahap analisis selanjutnya dilakukan tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk media berupa *storyboard* dan rancangan materi pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan. Rancangan desain materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Tahap ini juga menghasilkan Garis Besar Isi Program Media (GBIPM) yang disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Bahasa Inggris kurikulum yang berlaku.

a. Pembuatan rancangan media (*storyboard*)

Storyboard merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi sebagai acuan atau peta konsep untuk memudahkan proses pembuatan media. *Storyboard* ini meliputi halaman awal, halaman keterangan tombol, halaman kompetensi, halaman materi, halaman soal evaluasi, halaman rangkuman, dan halaman profil pengembang.

b. Penyusunan Materi

Setelah pembuatan *storyboard*, peneliti kemudian menyusun materi yang dibuat ke dalam *ms. Word*. Dalam tahap ini proses mengembangkan isi materi dengan mengumpulkan dari berbagai sumber referensi yang disesuaikan dengan Garis Besar Isi Program Media (GBIPM).

c. Penyusunan Instrumen Penilaian Media

Penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian ini ditunjukkan untuk ahli materi, ahli media, guru Bahasa Inggris dan untuk peserta didik yang berupa angket. Instrumen penilaian media pembelajaran divalidasi oleh dosen pembimbing.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Pembuatan media pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi media. Media pembelajaran yang dibuat diberi nama *English Flash*. Pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1) Pembuatan Aplikasi

Tahap pengembangan media pembelajaran ini yaitu membuat aplikasi yang berbentuk *.apk* (*Application Package File*) yang merupakan format berkas yang digunakan untuk medistribusikan dan memasang *software* ke ponsel (*smartphone*) dengan sistem operasi android. Pembuatan aplikasi menggunakan program *Adobe Flash CS 6*. Media

pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya diekspor menjadi *file* aplikasi atau *.apk* dengan ukuran *file* sebesar 16 MB (*Megabyte*). *File* aplikasi dapat dijalankan dalam *smartphone* berbasis *android* dengan spesifikasi sistem operasi minimal android versi *Gingerbread*.

2) Pengujian

Tahap selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu pengujian. Setelah aplikasi selesai dibuat selanjutnya memindahkan *file .apk* ke *smartphone* dengan sistem *android* untuk melakukan uji coba. Pada tahap pengujian ini yang dilakukan yaitu dengan melakukan uji coba pada *file* yang telah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembuatan aplikasi telah sempurna atau masih terdapat kesalahan. Apabila masih terdapat kesalahan maka dicatat seluruh kesalahan yang ada dan selanjutnya dilakukan perbaikan. Jika tidak terdapat kesalahan maka aplikasi ini telah selesai dibuat.

3) Revisi

Tahap ketiga dalam pengembangan media ini yaitu revisi. Tahap revisi hanya dilakukan apabila dalam tahap pengujian menemukan kesalahan.

4) Selesai

Tahap terakhir dalam tahap pengembangan media ini yaitu selesainya proses pembuatan aplikasi.

b. Validasi

Validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan dari media yang dibuat. Media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh satu orang ahli materi yaitu dosen Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNY, Ibu Dr. Jamilah, M.Pd; 1 orang ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan, Bapak Ariyawan Agung Nugroho, ST., M.Pd, dan 1 orang guru bahasa inggris dari SMK Muhammadiyah 1 Patuk, Ibu Pucang Harjanti, S.Pd, pada tahap ini saran dan masukan dari validator akan dijadikan sebagai dasar dalam revisi media.

1) Ahli Materi

Penilaian terhadap kelayakan *mobile learning* berbasis *android* oleh ahli materi dilakukan oleh Dosen Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNY yaitu Dr. Jamilah, M.Pd dengan mengumpulkan saran dan pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi. Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi ditinjau dari keseluruhan aspek yang terdiri dari 25 indikator pertanyaan. Hasil penelitian yang diperoleh mendapat total skor 93 dan mendapatkan skor rata-rata 3.72 sehingga termasuk dalam kriteria Sangat Baik. Dari total skor dan rata-rata skor yang didapat, jika dipersentasekan memperoleh 93% sehingga termasuk dalam klasifikasi “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek materi.

2) Ahli Media

Penilaian kelayakan terhadap *mobile learning* berbasis *android* oleh ahli media yaitu Dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY, Ariyawan Agung Nugroho, ST., M.Pd, dengan mengumpulkan saran dan pendapat dari ahli media untuk melakukan revisi. Berdasarkan hasil validasi ahli media, maka aplikasi *mobile learning* berbasis *android* mendapatkan jumlah skor keseluruhan 61 dan rata-rata skor keseluruhan 3,21 dengan kriteria baik. Hasil tersebut masuk dalam kriteria sangat baik. Dari total skor dan rata-rata skor yang didapat, jika dipersentasekan mendapatkan 80% yang termasuk dalam klasifikasi “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan menyebar angket yang telah dibuat kepada 28 peserta didik kelas X Multimedia dan guru mata pelajaran bahasa Inggris SMK Muhammadiyah 1 Patuk. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 27 Mei 2019. Sebelum pelaksanaan ujicoba media pembelajaran, peserta didik dan guru diminta untuk menginstal aplikasi yang telah dikembangkan pada *smartphone* masing-masing yang sebelumnya telah dibagikan melalui *Whatsapp*. Kemudian peserta didik dan

guru dimintai respon dengan mengisi angket yang telah dibagikan.

1) Guru bahasa Inggris

Penilaian kelayakan terhadap *mobile learning* berbasis *android* oleh guru Bahasa Inggris SMK Muhammadiyah 1 Patuk yaitu Ibu Pucang Harjanti S.Pd. dengan mengumpulkan saran dan pendapat dari guru sebagai praktisi pembelajaran untuk melakukan revisi. Berdasarkan penilaian kelayakan media oleh guru Bahasa Inggris, maka aplikasi *mobile learning* berbasis *android* mendapatkan jumlah skor keseluruhan 63 dan rata-rata skor keseluruhan 3,3 dengan kriteria baik. Hasil tersebut masuk dalam kriteria sangat baik. Dari total skor dan rata-rata skor yang didapat, jika dipersentasekan mendapatkan 82% yang termasuk dalam klasifikasi “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain penilaian aspek secara keseluruhan, dapat ditinjau pula penilaian kelayakan media pembelajaran ini dari tiap aspek masing-masing.

2) Peserta Didik

Penilaian kelayakan *Mobile Learning* berbasis *Android* dilakukan dengan menyebarkan angket media pembelajaran kepada 28 siswa kelas X jurusan Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Patuk. Angket untuk siswa menggunakan skala Guttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan angket terdiri dari 14 pertanyaan. Berdasarkan hasil respon siswa diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapat “respon positif” dengan persentase diatas 80% pada setiap aspek.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Patuk, pengembangan *mobile learning* berbasis *android* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahap, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun dalam penelitian ini hanya

dibatasi sampai tahap *Implementation* saja. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan bantuan *Adobe flash CS 6* dan perencanaan dari *storyboard*.

Tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* berdasarkan penilaian oleh ahli materi didapatkan persentase nilai sebesar 93 %, berdasarkan persentase penilaian oleh ahli media didapatkan persentase nilai sebesar 80%, berdasarkan penilaian dari Praktisi Pembelajaran Bahasa Inggris persentase nilai sebesar 82%. Dari ketiga perolehan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris kelas X. Selain itu respon atau pendapat peserta didik kelas X jurusan Multimedia terhadap *mobile learning* berbasis *android* secara keseluruhan mendapatkan “respon positif” dengan presentase diatas 80%.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *mobile learning* berbasis *android* mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Patuk yang telah dilakukan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang layak baik dari segi aspek materi maupun aspek media sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris kelas X.

Saran

Berikut saran peneliti terkait produk *mobile learning* berbasis *android* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X: (1) Siswa dapat memanfaatkan produk *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran mandiri untuk mata pelajaran bahasa inggris kelas X. (2) Guru dapat menggunakan *mobile learning* berbasis *android* mata pelajaran bahasa inggris sebagai salah satu sumber belajar. (3) Perlu dikembangkan lagi aplikasi *mobile learning* berbasis *android* dengan pokok materi yang berbeda dan lebih lengkap.

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memperoleh efektifitas dari media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap tercapainya kompetensi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Firdan. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programming*. Jakarta: Biraynara.
- Ally, Mohamed. (2009). *Mobile learning Transforming the Delivery of Education And Training*. Atabasca University: AU Press.
- Mustadi, Ali. (2012). *Comunnicative CompetenceBasedLanguageTeaching: An English Course Design for PGSD*. Yogyakarta: UNY Press.
- Permendikbud Republik Indonesia nomor 60 (2014). *Tentang Kurikulum di Indonesia*.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenda Media.
- Pringgawidagda, Suwarna. (2002). *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Bandung: Adicita.
- Riyanto. B. 2006. *Perancangan Aplikasi M-Learning Berbasisi Java*. Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi untuk Indonesia 3-4 Mei 2006. 386-392.
- Sujono, Herman Dwi Dan Surahman, Ence. (2017). *Penegembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan . Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/9723> Diunduh Pada 27 Agustus 2019 pada Pukul 12.40.
- Tamimudin, (2007). *Mengenal Mobile Learning*. Buletin LIMAS PPPPTK MATEMATIKA. Diakses dari <http://www.limas.p4tkmatematika.com> pada tanggal 20 Juni 2019.