

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI
ACTIVITIES DI KELAS II SD SWASTA TUNAS
HARAPAN ISLAM KECAMATAN MEDAN
AMPLAS T.A 2020/2021**

Mutia Putri¹, Naeklan Simbolon²

Email: mutia8623@gmail.com

Email: naeklansimbolon@gmail.com

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Activities* Di Kelas Ii Sd Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas T.A 2020/2021. Tujuan penelitian ini adalah (1). Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Activities* di kelas II SD, (2). Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Activities* di kelas II SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development and Disseminate*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan soal tes. Hasil penelitian menunjukkan pada uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan perolehan presentase kelayakan sebesar 94%. Pada ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan perolehan presentase sebesar 93%. Serta ahli kepraktisan media pembelajaran berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan perolehan presentase sebesar 90%. Pada uji keefektifan menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* yaitu mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,2 dengan hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,8 lebih tinggi dari hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*. Berdasarkan temuan hasil penelitian tersebut disarankan bagi pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* demi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermutu, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : *Research and Development, Media Pembelajaran, Android.*

Abstract : Android-Based Learning Media Development in English Courses Materials Activities In Class Ii Tunas Private Sd Islamic Hope, Medan District Amplas T.A 2020/2021. The purpose of this study is (1). To determine the feasibility of android-based learning media in English subjects for *Activities* in grade II SD, (2). To find out the effectiveness of Android-based learning media in English subjects for *Activities* in grade II elementary school. This research is a type of research and development with a 4-D development model (*Define, Design, Development and Disseminate*). The subjects in this study were students, totaling 23 students. Data collection techniques in this study used interviews, questionnaires, and test questions. The results showed that the learning media feasibility test by material experts was in the "Very Eligible" qualification with the acquisition of a feasibility percentage of 94%. The learning media experts are in the "Very Eligible" qualification with a percentage gain of 93%. And experts on the practicality of

learning media are in the "Very Eligible" qualification with a percentage gain of 90%. The effectiveness test shows that there is a significant difference between student learning outcomes before using Android-based learning media, which is getting an average score of 68.2 with learning outcomes after using Android-based learning media getting an average value of 89.8 higher than the results. learn before using Android-based learning media. Based on the findings of the research, it is recommended for educators to be able to develop Android-based learning media in order to create more active, quality, and fun learning for elementary school students.

Keywords: Research and Development, Learning Media, Android.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran secara umum adalah segala alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Arsyad (2017, h. 10) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran hendaknya digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti isi materi pelajaran yang disampaikan juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu mengaktifkan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kenyataannya, media sering terabaikan dengan berbagai alasan. Misalnya, keterbatasan waktu untuk membuat media, sulit mencari media yang tepat, dan biaya yang tidak tersedia.

Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus bisa memilih dengan cermat media apa yang tepat digunakan dan sesuai dengan kondisi lingkungan dan kepribadian siswa agar

penggunaan media pembelajaran bisa mengatasi permasalahan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Mailani (2020, h. 40) yang mengatakan bahwa "Pemilihan media yang tepat sangatlah diperlukan agar proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di rumah menjadi lebih menarik". Salandanan, (dalam Cahyadi, 2019, h. 5) menjelaskan ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran yaitu: "(1) menyediakan pengalaman langsung dan konkrit pada peserta didik di tahap sekolah dasar; (2) peserta didik dapat lebih mengerti dan menyimpan makna objek dan fenomena yang mereka lihat, dengar, gunakan dan saksikan bersama-sama".

Media pembelajaran juga harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu siswa dalam mengulang isi materi pelajaran di rumah, serta mengatasi masalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat kemajuannya dan telah berkembang di seluruh dunia juga berperan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, pembuatan media pembelajaran berbasis cetak dapat diminimalisir, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi berbasis *Android*. Saat ini *Android* dikembangkan oleh *Google* dan *Open Handset Alliance* dengan *Open Source Project (AOSP)*. Bhardwaj

(dalam Zahid, 2018, h. 910) menjelaskan “di bulan Februari 2012 tercatat 450.000 aplikasi yang tersedia di toko daring (*online store*) dan sejak bulan Desember 2011 tercatat 10 miliar unduhan aplikasi *Android* dan digunakan lebih dari 300 juta *smartphone* dan 850 ribu *smartphone* diaktifkan setiap hari”. Di Indonesia sendiri *Android* meraih market share tertinggi yakni 83, 99% pada bulan juli 2017.

Melihat besarnya jumlah pengguna *Android* dalam kehidupan sehari-hari, apalagi disaat sedang pandemi Covid-19 sekarang, tidak dipungkiri lagi bahwa siswa yang sedang melakukan pembelajaran secara daring membuat siswa tidak bisa jauh-jauh dari *smartphone*. Keadaan ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang ditunjang dari *smartphone* atau tablet yang berbasis *Android*. Meskipun penggunaan *smartphone* pada siswa sekolah dasar masih dalam pengawasan dari orang tua di rumah serta guru di sekolah, tapi bukan berarti media pembelajaran berbasis *Android* tidak bisa digunakan oleh siswa sekolah dasar. Orang tua bisa memberikan beberapa peraturan terkait penggunaan *smartphone*, begitu pula dengan guru di sekolah yang umumnya juga masih melarang anak usia sekolah dasar dalam membawa *smartphone* ke sekolah pada hari aktif pembelajaran. Seorang guru tetap bisa memanfaatkan *smartphone* atau *tablet* untuk hal yang positif bagi siswa salah satunya dengan media pembelajaran berbasis *Android* terkhusus untuk mata pelajaran bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang. Bahasa Inggris juga salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa sekolah dasar. Menurut Simbolon (2013, h. 74) “Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran utama yang harus dikuasai oleh siswa untuk dapat mengikuti

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”. Melalui pengajaran bahasa Inggris di sekolah, diharapkan para siswa mampu menguasai keterampilan berbahasa sesuai dengan kurikulum dan pencapaian kompetensi dasar dan kompetensi inti di sekolah masing-masing. Dalam pembelajaran bahasa Inggris ada empat kompetensi yang harus dikuasai siswa yaitu membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengar (*listening*), dan berbicara (*speaking*).

Melihat pentingnya bahasa Inggris dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam dunia pendidikan, maka sudah seharusnya sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dapat menyediakan dan memberikan layanan media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran pada pelajaran bahasa Inggris bisa lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Pada kenyataannya, berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada hari Senin tanggal 16 November 2020 di SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas ditemukan bahwa pelajaran bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah tersebut masih berpatokan pada buku sekolah yang dibagikan. Siswa mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan menuliskan *vocabulary* yang disebabkan karena kurangnya kesadaran siswa untuk membaca, kurangnya *vocabulary* yang siswa ketahui dan kurangnya rasa percaya diri. Selain itu, belum ada ketersediaan media pembelajaran yang dapat dijadikan daya tarik siswa pada saat proses pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan guru masih tergolong media yang sederhana seperti menggunakan media konkrit dan gambar yang diprint dan belum pernah menggunakan media teknologi berbasis *Android*.

Adapun dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris di kelas II diperoleh informasi bahwa guru

mengatakan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Inggris masih tergolong rendah dilihat dari nilai ulangan harian dan tugas-tugas yang belum melampaui KKM yang telah ditentukan. Berikut perolehan hasil belajar atau ulangan harian pelajaran bahasa Inggris siswa kelas II:

Tabel 1.1. Perolehan Hasil Belajar Bahasa Inggris siswa kelas II

No.	KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	< 71	Belum Tuntas	13	56,52%
2.	≥ 71	Tuntas	10	43,48%
			23	100%

Berdasarkan tabel 1.1 diatas, dapat disimpulkan nilai hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas II SD Swasta Tunas Harapan Islam Kec. Medan Amplas yang tuntas melampaui KKM sebanyak 10 siswa atau sekitar 43,48% dari 23 siswa. Sedangkan nilai hasil belajar siswa yang belum tuntas melampaui KKM sebanyak 13 siswa atau sekitar 56,52% dari 23 siswa. Dari tabel diatas membuktikan bahwa masih banyak nilai siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru bahasa Inggris kelas II yang menyatakan guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa Inggris, guru hanya menjelaskan materi melalui papan tulis saja. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan menjadi kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan akibatnya, hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Inggris menjadi rendah.

Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi bahasa Inggris sebaiknya menggunakan media yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menjadi daya tarik siswa untuk fokus dalam mengikuti pembelajaran. Atas dasar hal

tersebut, maka penulis mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *Android*.

Media pembelajaran berbasis *Android* untuk mata pelajaran bahasa Inggris adalah media yang perlu dikembangkan di SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas. Media berbasis *Android* merupakan suatu produk media berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di *smartphone* atau *tablet* berbasis *Android*. Media ini berisikan materi *Activities* atau jika diartikan dalam bahasa Indonesia materi tersebut membahas mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan sehari-hari dari mulai bangun tidur di pagi hari sampai tidur kembali di malam hari. Materi *Activities* akan lebih menarik untuk disampaikan kepada siswa jika disajikan dengan animasi atau gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media teknologi berbasis *Android* ini dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung di sekolah maupun di rumah. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Android* diharapkan siswa bisa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam belajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R & D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk secara terstruktur dan sistematis melalui tahapan dan evaluasi untuk mengetahui keefektifan dalam menggunakannya.

Produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Activities* di kelas II SD Swasta Tunas Harapan

Islam Kecamatan Medan Amplas. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di Jln. Bajak V Gg. Bahagia tepatnya di SD Swasta Tunas Harapan Islam Desa Harjosari Kecamatan Medan Amplas. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada Februari 2021 – April 2021. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa/i kelas II SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas dengan jumlah siswa 23 orang, terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Penelitian ini dibantu oleh beberapa ahli bahasa Inggris sebagai validator penilaian.

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Android* pada materi *Activities*.

Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4-D. Model ini disarankan oleh Thiagarajan, dkk (Sugiyono, 2017, h. 37) yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Disseminate*.



Gambar 3.1 Tahap-Tahap Model 4-D

Model pengembangan 4-D memiliki kelebihan tersendiri, antara lain: (1) lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran, (2) uraiannya terlihat lebih lengkap dan sistematis, (3) dalam pengembangan melibatkan penilaian para ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan dari para ahli media pembelajaran yang dihasilkan setelah divalidasi oleh para ahli akan diuji coba terbatas pada siswa kelas II SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan paradigma penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan perhitungan skor setiap instrumen dari validator ahli materi,

ahli media dan soal tes. Adapun data kualitatif diperoleh dari konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dari hasil kritik dan saran oleh validator ahli media, ahli materi dan respon siswa. Data instrumen tes kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Untuk menghitung hasil nilai tes yang berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis *Android* pada pelajaran bahasa Inggris materi *Activities*. Jenis tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Skor untuk jawaban yang benar adalah 1 dan jawaban yang salah adalah 0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas. Hasil penelitian ini menghasilkan produk media yang berbentuk aplikasi yang bisa di unduh di *smartphone* atau *tablet* berbasis *Android*. Pengembangan media ini akan diuraikan berdasarkan prosedur pengembangan media pembelajaran model 4-D yang disarankan oleh Thiagarajan. Model 4-D terdiri atas empat tahapan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* ini menggunakan model 4-D (*Define, Design, Development and Disseminate*). Seluruh tahapan pada model pengembangan ini telah terlaksana. Media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Activities* telah dikembangkan oleh penulis berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di kelas II SD Swasta Tunas Harapan Islam. Hasil penelitian pengembangan yang dibahas yaitu (1) Kelayakan media pembelajaran dan (2) keefektifan media pembelajaran.

4.1.1 Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil analisis kelayakan media pembelajaran berbasis *Andorid* dilihat dari penilaian yang diberikan oleh para validator. Yaitu validator ahli materi Ibu Dra. Eva Betty S, M.Pd selaku dosen FIP UNIMED. Kemudian validator ahli media Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom selaku dosen FT UNIMED. Serta validator kepraktisan media oleh guru bahasa Inggris SD Sawsta Tunas Harapan Islam yaitu Ibu Salmiyah, S.Pd. Hasil validator terhadap kelayakan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis tergolong sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diberikan oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh rata-rata sebesar 94% yang dikategorikan “sangat layak”. Kemudian, hasil validasi oleh ahli media terhadap kelayakan pembelajaran memperoleh skor dengan rata-rata sebesar 93% yang dikategorikan “sangat layak”. Serta validator ahli kepraktisan media juga menunjukkan media pembelajaran dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu mendapatkan skor dengan rata-rata sebesar 90%.

Hasil perolehan rata-rata dari uji kelayakan media yang dikembangkan oleh penulis juga didukung dengan hasil penelitian Ayu dan Ketut (2020, h. 10) yang menunjukkan bahwa melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Andorid* yang dikembangkan diharapkan menjadi media yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa pada saat proses pembelajaran di dalam kelas

Terdapat perbedaan yang membedakan antara media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan penulis dengan media pembelajaran terdahulu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relavan yang dilakukan oleh Miftianul dan Gunawan (2019) bahwa penelitian tersebut hanya dilakukan pada tahap bagaimana proses pengembangan

dan uji kelayakan. Sedangkan pada penelitian kali ini, memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media dan keefektifan dari media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan.

Perbedaan lainnya dapat dilihat dari konten, susunan penyajian materi dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mengembangkan media. Konten yang dibuat pada media pembelajaran yang dikembangkan penulis disesuaikan dengan KI, KD dan indikator ketercapaian pembelajaran pada materi *Activities*. Penyajian materi dalam media yang dikembangkan dibuat menarik dengan memadukan antara suara materi, gambar, dan *backsoud* pengiring media. *Software* yang digunakan dalam pembuatan media yaitu dengan menggunakan *unity*. Dengan cara *design* yang telah dibuat di *Microsoft PowerPoint* di *save* per-part *image* ke gambar, lalu *image* dibawa ke *software unity* untuk diimplementasikan ke program agar bisa mengubah *slide-slide* pada aplikasi, proram dibuat dengan format APK dengan ukuran file 40,3 MB.

4.1.2 Keefektifan Media Pembelajaran

Pada hasil keefektifan media pembelajaran diukur menggunakan tes. Tes yang dilakukan yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes yang digunakan merupakan tes pilihan berganda dengan jumlah 20 butir soal dengan KKM yang sudah ditentukan di SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas untuk mata pelajaran bahasa Inggris mencapai 71. Skor rata-rata yang diperoleh siswa pada saat *pre-test* yaitu mencapai 68,2 dan setelah dilaksanakan *post-test* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,8. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 21,6%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan penulis berdampak baik bagi hasil belajar siswa. Hal tersebut juga didukung dengan hasil penelitian Ayu dan

Ketut (2020, h. 19) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* efektif dalam membantu proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

Berdasarkan hasil data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* pada pelajaran bahasa Inggris materi *Activities* dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas II di SD Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, dan ahli kepraktisan media pada uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal itu dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi pada aspek muatan materi, penyajian materi, dan bahasa dalam media pembelajaran berbasis *Android* memperoleh presentase sebesar 94% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli media pada aspek konten atau isi, desain atau tampilan, penggunaan, penyajian dan bahasa memperoleh presentase sebesar 93% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil penilaian ahli kepraktisan media pada aspek muatan materi, daya tarik media, dan bahasa memperoleh presentase sebesar 90% dan dikategorikan “Sangat Layak”.
2. Berdasarkan rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa pada saat uji keefektifan media pembelajaran diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* siswa mendapatkan rata-rata 68,2 dan hasil *post-test* siswa mendapatkan rata-rata 89,8. Artinya terjadi peningkatan sebesar 21,6.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S. Andini, R. P & Adi, S. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Jurnal Sistem Informasi*. 8(3), h. 493-509.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PTRineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ayu Made & Ketut, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis *Android* Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nawala Visual*. 2(2), h. 9-19.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2006). *Satuan Standart Isi Kurikulum Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita.
- Djamrah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara* 1(4), h. 104-117.
- Huda, A. A. (2013). *LiveCoding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: Andi.
- Mailani, Elvi., Yusnadi & Betty, S (2020). CD Pembelajaran Interaktif Solusi Pembelajaran di Masa Pandemic. *Jurnal Handayani PGSD UNIMED*. 11(2), h. 38-45.
- Miftianul. Gunawan. (2019). Pengembangan Media Belajar Berbasis *Android* Pada Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*. 1(2), h. 168-177.

- Multyaningsih, E. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdiniawati (2020). Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*. 4(1), h. 35-50.
- Pramono, S (2014). *Panduan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, S., Heni, R & Achamd, T. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Lovation Base Service (LBS) Berbasis Android. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*. 1(2), h. 177.
- Salim. Syahrums. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Satyaputra. Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming With ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Siddik, U. Miftachul. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sigit, Prasetyo. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*. 1(1), h. 121-140.
- Simbolon, Naeklan. (2013). The Effect Of Instructional Approach and Verbal Reasoning On Students' English Speaking Competence, SMA negeri 14 and 21 Medan. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. 1(4), h. 73-83.
- Simbolon, Naeklan. (2011). Mengajar Bahasa Inggris Dengan Paradigma "Pembelajaran Berpusat Pada Siswa" di Sekolah dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan* 4(2), h. 79-85.
- Subali, B., Idayani & Handayani, L. (2012). Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan Fisika Indonesia*. 8(1), hal. 26-32.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sigiyono. (2011). *Metode Penelitian dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- _____. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Supriadi, O. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Kurnia Kalam.
- Suryani, N., Achmad, S & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, K. K. E. (2015). *English For Young Learners*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susila, R. Cepi, R. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Tim EMS. (2013). *Android All In One*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Zahid, M. Z (2018). Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan. Prisma,



Prosiding Seminar Nasional
Matematika, h. 910-918.

Zuliana. Irwan, P. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. Jurnal IAIN Sumatera Utara Medan, h. 2-4.