

# PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK LATIHAN LISTENING PADA SISWA KELAS VIII SMP SEORJO ALAM NGAJUM

Erfina Rodiah Saputri<sup>1</sup>, Jazuli<sup>2</sup>

Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo Malang

[erfinasputri@gmail.com](mailto:erfinasputri@gmail.com)

## Abstrak

Era digital yang berkembang dengan pesat berpengaruh pada segala sektor termasuk sektor pendidikan. Penggunaan smartphone dalam dunia pendidikan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk berinovasi dalam mengembangkan latihan listening yang sering dianggap sulit. Tujuan penelitian ini adalah membuat bahan ajar berbasis android yang efektif untuk latihan mendengarkan. Penelitian dan pengembangan ini mengadopsi model penelitian Borg and Gall yang disederhanakan menjadi empat tahap yaitu Research and Information Collection, Planning, Develop preliminary form a product, Final product revision. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa uji validasi yang diperoleh dari ahli materi dengan skor rata-rata sebesar 86,7% yang menunjukkan kriteria "sangat layak". Sedangkan uji validasi dari ahli media diperoleh skor dengan rata-rata nilai sebesar 90,3% dengan kriteria "sangat layak". Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis android untuk latihan listening layak digunakan dalam pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan listening siswa.

Keywords: Media Interaktif, Android, Listening

## Abstract

The digital era that is developing rapidly has an impact on all sectors including the education sector. The use of smartphones in education can be used as an alternative to innovate in developing listening exercises which are often considered difficult. The purpose of this research is to create effective android-based teaching materials for listening practice. This research and development adopts the Borg and Gall research model which is simplified into four stages, namely Research and Information Collection, Planning, Develop preliminary form a product, Final product revision. Data collection techniques were carried out by interview and observation. The results of the analysis show that the validation test obtained from material experts with an average score of 86.7% which indicates the "very feasible" criteria. While the validation test from media experts obtained a score with an average value of 90.3% with the "very feasible" criteria. These results indicate that android-based interactive media for listening practice is feasible to use in learning to improve students' listening skills.

Keywords: Interactive Media, Android, Listening

## PENDAHULUAN :

Pembelajaran bahasa inggris terdapat empat skill yang wajib diajarkan yaitu listening, speaking, writing, dan reading. dari seni bahasa lain.

Tarigan (2006: 19) menjelaskan bahwa menyimak sebagai suatu proses yang mencakup mendengarkan bunyi bahasa, mengenali, menafsirkan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Liubinienė (2009:89) menjelaskan "Mendengarkan, seperti membaca, menulis, dan berbicara, adalah proses kompleks yang paling baik dikembangkan dengan latihan yang konsisten. Mendengarkan adalah keterampilan penting yang memberikan dasar bagi komunikasi yang sukses dan karier profesional yang sukses, meningkatkan kemampuan untuk belajar dan mengadaptasi informasi, pengetahuan, dan keterampilan baru".

Namun pada faktanya pembelajaran listening minim diajarkan dalam kegiatan belajar bahasa inggris. Melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMP Soerjo Alam Ngajum, Kabupaten Malang ditemukan bahwa skill listening yang sangat rendah. Hal ini dikarenakan skill yang diajarkan hanya writing dan reading, minimnya penerapan skill speaking dan listening oleh guru, bahkan pada beberapa semester tidak diajarkan listening sama sekali. Masalah berikutnya adalah model pembelajaran menggunakan teacher center media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku. Siswa dan guru hanya berpedoman pada buku LKS dan buku paket yang disediakan sekolah.

Disisi lain perkembangan digital yang semakin canggih dan modern tentu berpengaruh diberbagai bidang tak terkecuali dibidang pengetahuan, dan pendidikan. Salah satu dari kemajuan teknologi adalah penggunaan smartphone.

Hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) tahun 2020 menunjukkan bahwa persentase pengguna perangkat elektronik terbanyak adalah smartphone (Maulida, 2020).

Pada tahun 2014 Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna gadget, khususnya smartphone. Data itu menunjukkan bahwa pengguna aktif smartphone adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 persen dari seluruh pengguna handphone (Wulandari, 2016) Mengamati hal tersebut perlu adanya inovasi dalam penggunaan smartphone untuk lebih memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satu bentuk dari inovasi teknologi yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Media pembelajaran adalah suatu instrumen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2006: 7).

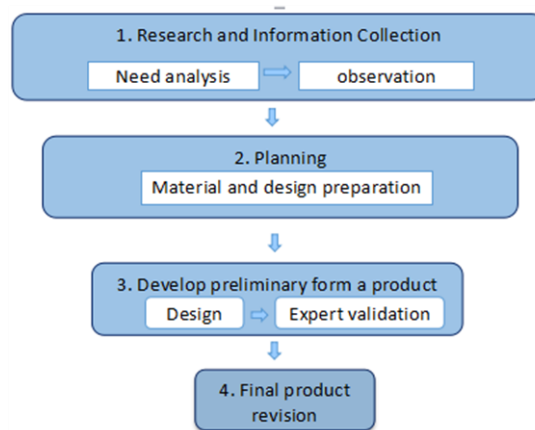
Riggs (dalam Indriana, 2011:14) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video dan lain sebagainya.

Android menurut Adi Pranomo (2019: 6) adalah sebuah sistem operasi berbasis linux untuk telepon seluler, *smartphone*, tablet dan komputer. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti.

Meninjau pernyataan sebelumnya peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk latihan listening untuk siswa kelas 8 SMP Seorjo Alam Ngajum. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu 1. Produk media pembelajaran interaktif berbasis android yang di kembangkan berupa pembelajaran listening untuk kelas 8 SMP semester ganjil. 2. Penulis melakukan penelitian pada kelas 8-A SMP Soerjo Alam semester ganjil

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) "Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". (Sugiyono, 2016) sedangkan model penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall (2003) "*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational product*". Pada pelaksanaan penelitian ini disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Langkah penelitian disederhanakan menjadi 5 tahap utama:



### 1. Research and Information Collection:

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan pengumpulan informasi yang dibutuhkan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan produk. Tahap analisis telah dilakukan dengan wawancara kepada guru mata pelajaran dan siswa di SMP Soerjo Alam Ngajum, Malang. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara meliputi bahan ajar, media, buku pedoman dan tugas.

## 2. Planning

Tahap kedua yang merupakan proses perencanaan dan perancangan produk pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan produk dilakukan dengan merumuskan keterampilan yang akan dikembangkan mengumpulkan materi, bahan, dan sumber yang sesuai dengan pembelajaran listening siswa.

## 3. Develop preliminary form a product

Pada langkah ini proses yang dilakukan adalah merancang produk yang akan dibuat. Pengembangan produk dilakukan dengan mendesain dan menyusun setiap komponen yang telah dirancang dan disiapkan pada tahap sebelumnya. Setelah produk jadi, dilanjutkan dengan proses validasi. Proses validasi dilakukan untuk menguji produk, pengujian produk oleh ahli media dan ahli materi, produk yang diuji kemudian dinilai apakah produk tersebut layak atau masih terdapat kesalahan. Jika terdapat kesalahan, diperlukan revisi untuk menghasilkan produk akhir yang layak.

## 4. Revisi produk akhir

Pada tahap ini dilakukan perbaikan terhadap produk yang telah diterapkan kepada siswa. Perbaikan produk dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi dan media. Tujuan evaluasi adalah untuk melihat kepraktisan dan kelayakan produk yang telah diuji oleh ahli materi dan media. Setelah dirasa cukup baik barulah produk dapat digunakan.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara dikelas saat pembelajaran berlangsung dan wawancara yang dilakukan setelah proses pembelajaran usai. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa inggris dan siswa. Wawancara hal ini dilakukan untuk mengetahui sumber bahan ajar, metode dan model pembelajaran yang digunakan, serta hasil pembelajaran siswa dalam kelas. Sedangkan wawancara terhadap siswa dilakukan untuk mengetahui tanggapan, minat dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa inggris. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yang diambil dari angket yang diberikan kepada validator. Angket yang diberikan berupa kuesioner. Terdapat hal yang dianalisis meliputi analisis materi, dan analisis desain produk.

Analisis yang digunakan untuk mengukur kelayakan materi dan desain produk adalah dengan menggunakan skala ordinal yang kemudian di konversikan ke dalam skala likert. Penentuan skor skala likert berarah dari positif sampai negatif, dengan kemungkinan skor 4 bagi Sangat Baik (SB), 3 skor Baik (B), 2 Cukup Baik (CB) dan 1 Kurang Baik (KB).

Analisis kelayakan materi menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

SKOR	KETERANGAN
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Data pengumpulan hasil kelayakan materi dan desain produk menggunakan teknik perhitungan rata-rata. Jawaban responden pada instrumen angket dianalisis menggunakan rumus (Widoyoko, 2015). Adapun rumus presentase yang digunakan dalam penilaian materi dan desain produk adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

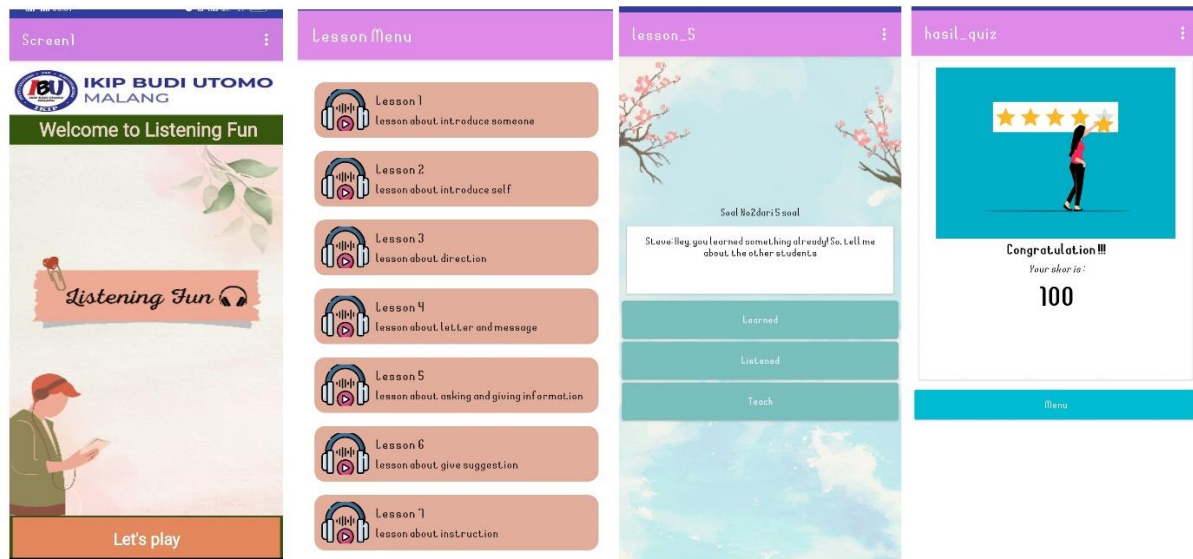
P : presentase kelayakan

$\sum x$ : jumlah skor penilaian oleh responden

$\sum xi$  : jumlah skor keseluruhan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk penelitian dan pengembangan ini berbentuk media pembelajaran listening berbasis android yang dinamakan "Listening Fun". Pengembangan media ini menggunakan program kodular. Menurut Ronaldo & Ardoni (2020) kodular merupakan salah satu website pengembang aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk membuat aplikasi berbasis android dengan gratis dan dengan blok programming, sehingga penggunanya tidak perlu melakukan coding. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan media pembelajaran yang dihasilkan terdiri atas tampilan awal(desktop), menu latihan, latihan soal listening, dan hasil skor latihan. Media pembelajaran ini cocok untuk melatih keterampilan listening siswa. Pada media pembelajaran ini berfokus pada latihan mendengarkan. Latihan listening berbentuk kuis. Materi latihan dan audio listening disesuaikan dengan kebutuhan dan RPP. Berikut gambar tampilan produk yang dihasilkan.



Proses validasi dilakukan untuk menguji produk tersebut pengujian produk oleh ahli media dan ahli materi, produk yang diuji kemudian dinilai apakah produk tersebut layak atau masih terdapat kesalahan. Apabila terdapat kesalahan maka diperlukan revisi agar menghasilkan produk akhir yang layak. Perbaikan produk dilakukan sesuai saran dan masukkan dari ahli materi dan media.

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data Uji Validasi Materi

No.	Aspek penilaian	Persentase Skor	Kriteria
1	Penyajian	90%	Sangat Layak
2	Kualitas Isi	85%	Sangat Layak
3	Penggunaan & Manfaat	85%	Sangat Layak
<b>Jumlah persentase skor yang diperoleh</b>		<b>86,7%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian oleh ahli materi dari aspek penyajian mendapatkan persentase penilaian sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sedangkan aspek kualitas isi 85% dengan kategori sangat layak, kemudian aspek penggunaan dan manfaat mendapatkan nilai sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Jumlah skor penilaian keseluruhan dari 15 indikator pertanyaan, rata-rata persentase penilaian validator ahli materi sebesar 86,7% dengan kriteria "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran.

No.	Aspek penilaian	Persentase Skor	Kriteria
1	Penyajian	100%	Sangat Layak

2	Desain Isi	83%	Sangat Layak
3.	Desain tampilan	85%	Sangat Layak
3	Penggunaan	100%	Sangat Layak
<b>Jumlah persentase skor yang diperoleh</b>		<b>86,7%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Dari tabel diatas menunjukkan penilaian oleh ahli media dari aspek penyajian mendapatkan persentase penilaian sebesar 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan aspek desain isi 83% dengan kategori sangat layak, kemudian aspek desain tampilan memperoleh penilaian sebesar 85%. dengan kategori sangat layak dan untuk aspek penggunaan mendapatkan nilai sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Jumlah skor penilaian keseluruhan dari 13 indikator pertanyaan, rata-rata persentase penilaian validator ahli media sebesar 90,3% dengan kriteria "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Listening Fun adalah media pembelajaran interaktif berbasis android untuk latihan listening siswa kelas VIII SMP Soerjo Alam Ngajum yang Sangat Layak digunakan. Produk ini dirancang guna menjadikan pembelajaran bahasa inggris lebih menyenangkan khususnya skill listening. Produk ini disertai latihan soal dengan audio. Produk ini dapat diinstal dismartphone. Selain itu produk ini efektif digunakan karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Meski secara uji validasi dinyatakan "Sangat Layak", namun saran dan tanggapan dalam uji validasi dinyatakan akan lebih baik lagi jika tampilan dan audio lebih ditingkatkan. Selain itu kekurangan produk ini adalah belum adanya diuji validasi kepada siswa.

## **KESIMPULAN**

Listening Fun adalah media pembelajaran interaktif berbasis android untuk latihan listening siswa kelas VIII SMP Soerjo Alam Ngajum. Hasil produk kemudian divalidasi oleh kedua validator ahli dan memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 88,5% dengan kategori "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris guna meningkatkan kemampuan listening.

## **SARAN**

Penelitian dan pengembangan Listening Fun masih perlu adanya pengujian terhadap siswa dan perbaikan serta penyempurnaan lebih lanjut demi mendapatkan hasil media pembelajaran yang lebih baik lagi maka dari itu peneliti menyarankan Bagi peneliti untuk melakukan pengujian terhadap siswa dan dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan menambahkan lagi latihan, audio dan model.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada SMP Soerjo Alam, Ngajum yang telah bersedia mendukung dan memfasilitasi penelitian ini. Peneliti juga berterima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi atas terlaksananya penelitian dan pengembangan ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arief Sadiman. (2008). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (2003). *Educational Research: An introduction*. New York: Longman Group Publishing.
- Indriana,Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Perss.
- Liubinienė, Vilmantė. (2009). Developing Listening Skills in CLIL. *Jurnal Kalbø Studijos*, Volume 15/2009
- Maulida, Lely. (2020). APJII: Pengguna Internet Indonesia Hampir Capai 200 Juta. Tersedia di <https://www.tek.id/tek/apjii-pengguna-internet-indonesia-hampir-capai-200-juta-b1ZWK9jo8>. Diakses pada 27 Agustus 2022 pukul 12:34 WIB
- Nazarudin Safaat Harahap. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan. Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- Pranomo, Adi (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. Banjarmasin: POLIBAN PRESS
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, dan RND)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Djago, dkk. (2006). *Materi Pokok Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Thomson, Irene and Rubin, Joan (1996). Can Strategy Instruction Improve Listening Comprehension?. *FOREIGN LANGUAGE ANNALS*. Vol.29 (3)
- Widoyoko, E. P. (2015). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, Primati, Y. (2016). Gadget Anak Asuhan. Dalam [www.liputan6.com](http://www.liputan6.com).  
<https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget> Diakses Jakarta, 3 September 2022 pukul 10.27 WIB