

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
MENGUNAKAN MIT APP INVENTOR DI SMPN 4 BUKITTINGGI**

**Muhammad Wido Hadi Kusuma¹, Gusnita Darmawati², Firdaus Annas³,
Yulifda Elin Yuspita⁴**

^{1, 2, 3, 4} Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Universitas Islam Negeri
Sjech M. Djamil Jambek Bukittinggi
Alamat e-mail : widokusuma7@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to design an Android-based English learning media using MIT App Inventor at SMPN 4 Bukittinggi. The background of this study is low student learning interest, the use of conventional learning media, and the lack of technology utilization in the teaching and learning process. The purpose of this study is to design valid, practical, and effective English learning media using the MIT App Inventor application at SMPN 4 Bukittinggi. This study used the Research and Development (R&D) method using the Hannafin and Peck model, which consists of three stages: needs analysis (Needs Assessment), design (Design), development, and implementation (Develop/Implement). Product testing used in the study consisted of validity, effectiveness, and practicality. The results showed that the designed learning media can help improve student motivation and understanding of English material. The validity test obtained an average score of 0.92 (valid), the practicality test obtained an average score of 0.88 (very practical), and the effectiveness test showed an average score of 0.81 (effective). This media is expected to be an innovative learning solution and support teachers in delivering material in an interactive and engaging manner.

Keywords: Learning Media, English, MIT App Inventor, Android, R&D.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis aplikasi Android menggunakan Mit App Inventor di SMPN 4 Bukittinggi. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi Mit App Inventore di SMPN 4 Bukittinggi yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Hannafin dan Peck, yang terdiri dari tiga tahapan analisis kebutuhan (Needs Assessment), Perancangan (Design), pengembangan dan implementasi (Develop/implement). Uji produk yang digunakan pada penelitian terdiri dari uji validitas, uji efektifitas, dan uji praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dapat membantu

meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris. Uji validitas mendapatkan nilai uji dengan rata-rata 0.92 dengan kriteria valid, hasil uji praktikalitas mendapat nilai rata-rata 0.88 dinyatakan sangat praktis, dan uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata 0.81 yang dinyatakan efektif. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran yang inovatif dan mendukung guru dalam menyampaikan materi secara interaktif dan menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, MIT App Inventor, Android, R&D.

A. Pendahuluan

Pendidikan Indonesia saat ini adalah bagaimana mencetak generasi muda yang memahami ilmu yang diajarkan, bukan sekadar pandai mengingat informasi. Siswa dituntut untuk memahami dan dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia yang selama ini berpegang pada buku teks, sudah mulai tergantikan oleh produk-produk digital, seperti *e-book* (Effendi & Wahidy, 2019).

Sehubungan dengan itu, Dewantara, pernah mengungkapkan beberapa hal yang harus digunakan dalam pendidikan, yakni *ngerti-ngroso-ngelakoni* (menyadari, menginsyafi, dan melakukan). Hal tersebut serupa dengan ungkapan orang sunda di Jawa Barat, bahwa Pendidikan harus merujuk pada adanya keselarasan antara tekad-ucap-lampah (niat, ucapan, dan perbuatan). Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proses*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan,

yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus menumbuhkan kembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh. Sehingga perlu adanya kajian yang lebih mendalam terhadap pendidikan (Sujana, 2019).

Pendidikan sejatinya mampu dimaknai sebagai sebuah proses sosial yang terus bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Proses pembelajaran tidak harus belajar di dalam kelas. Guru dapat memanfaatkan teknologi internet dan berbagai aplikasi teknologi yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser

ke arah masyarakat informatif. Masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya digitalisasi. Dari tahun 1960 sampai sekarang, telah berkembang dengan pesat penggunaan komputer, internet dan handphone.

Masyarakat telah berubah dari masyarakat offline menjadi masyarakat online. Sebagai catatan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2015 sebanyak 88,1 juta orang dan saat ini telah meningkat menjadi sebanyak 196,7 juta atau 73,7 persen dari populasi. Oleh karena perkembangan digitalisasi yang semakin pesat di Masyarakat (Rahayu et al., 2022), guru harus dapat menyesuaikan dengan keadaan ini kalau tidak akan ketinggalan dan usang dimakan zaman. Kunci utama maju pesatnya pendidikan adalah kemampuan guru dalam mengolah dan menginovasi setiap proses pembelajaran yang diajarkannya. Guru diharapkan terus berupaya untuk mengoreksi dan memperbaharui keterampilannya di setiap waktu. Sejalan dengan pernyataan Wartomo, kompetensi guru harus di

Orientasikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan masyarakat digital dewasa ini, maka dari itu guru di dorong untuk selalu *update* menggunakan berbagai media pembelajaran sesuai

dengan zaman (Effendi& Wahidy, 2019).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Keterlibatan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar, semakin kongkrit pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran semakin efektif.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an yang terdapat pada surat Al-Nahl ayat 44

الْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ
لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:” Kami mengutus mereka, dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Ayat di atas menjelaskan tentang pentingnya menerangkan kepada umat manusia. Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, guru harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan siswa, karena factor inilah yang justru menjadi saran media pembelajara. Dengan penggunaan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan

membuat proses pembelajaran lebih menarik, contohnya perubahan segi tampilan yang didominasi dengan beberapa gambar ataupun animasi. Karena keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pembelajaran (Harahap et al., 2022).

Seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Salah satunya adalah dengan menggunakan *Mit App Inventor*. Aplikasi ini dipilih karena Media pembelajaran ini menarik dan memudahkan bagi siswa dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran (Zutiasari et al., 2022).

Mit App Inventor merupakan aplikasi inovatif yang dikembangkan oleh Google dan MIT dengan tujuan mengenalkan dan mengembangkan pemrograman daripada sebuah android dengan mentransformasikan bahasa pemrograman yang kompleks berbasis teks menjadi berbasis visual (*drag and drop*) (Satria et al., 2022). *Mit App Inventor* sendiri memiliki kelebihan dan sebagai aplikasi pembangun.

Kelebihannya antara lain disediakannya blok kode yang hanya perlu kita susun dan tidak menuliskan kode-kode program yang terbilang rumit, hanya perlu *drag and drop* komponen yang diperlukan dalam perancangan aplikasi, dalam pengujian aplikasi disediakan tiga pilihan yaitu menggunakan *emulator*, *Wi-Fi*, maupun kabel *USB*. Media pembelajaran akan dirancang menggunakan *website Mit App Inventor*. Dengan tujuan penulis merancang perangkat pembelajaran berbasis aplikasi edukasi memanfaatkan *Mit App Inventor* pada Mata pelajaran Pendidikan Bahasa Inggris ini ialah dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga memajukan minat belajar siswa serta meringankan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang nantinya diakses melalui *smartphone android* sehingga bisa digunakan kapanpun dan dimanapun. Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai pada kecocokan media dengan karakteristik peserta didik dalam menerima pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian dengan guru Bahasa Inggris di SMPN 4 Bukittinggi kelas VII ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi diantaranya, Pertama, guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana dengan menggunakan spidol dan

papan tulis. Hal ini membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Kedua, model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah pemberian tugas tertulis. Ketiga, guru masih menggunakan buku cetak dan LKS sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar secara mandiri. Oleh sebab itu guru menginginkan adanya pengembangan dari media pembelajaran manual tersebut dengan memanfaatkan kemajuan media digital agar dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik semakin semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penulis juga sudah mewawancarai 4 orang siswa pada kelas VII SMPN 4 Bukittinggi. Dari wawancara dengan peserta didik tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, pada pelajaran Bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru. dan ada juga yang menyampaikan merasakan kebosanan kalau hanya bermodalkan penjelasan, belum lagi beberapa siswa memiliki motivasi yang rendah dalam membaca buku, peserta didik berharap ada terobosan baru supaya metode lama supaya dipadukan dengan kemajuan media digital sekarang agar

pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Dengan demikian untuk mengatasi masalah pembelajaran yang kurang efektif dan menarik bagi siswa, Media pembelajaran ini akan membantu siswa dalam memotivasi, meningkatkan pemahaman dan keterampilan, mereka dalam teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan MIT App Inventor di SMPN 4 Bukittinggi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan produk berupa media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android menggunakan MIT App Inventor. Model pengembangan yang digunakan adalah model Hannafin dan Peck, yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu: (1) analisis kebutuhan (needs assessment), (2) perancangan (design), dan (3) pengembangan serta implementasi (develop/implement).

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Bukittinggi, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII serta beberapa ahli sebagai validator. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling dengan mempertimbangkan kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi untuk ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa, angket praktikalitas untuk guru dan siswa, serta tes untuk mengukur efektivitas media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif. Uji validitas dianalisis menggunakan rumus Aiken's V, uji praktikalitas menggunakan nilai Moment Kappa, dan uji efektivitas dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu ± 6 bulan, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap uji coba produk dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

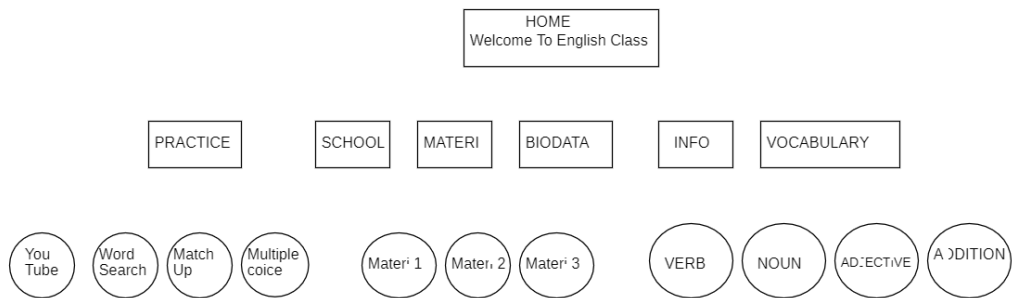
1. Tahap Analisis Kebutuhan (Needs Assesment)

Tahap analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan diskusi

dengan pendidik di SMPN 4 Bukittinggi, khususnya kelas VII Semester 1 mata pelajaran Bahasa Inggris. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang variatif, cenderung kaku, dan minim penggunaan media, sehingga menurunkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bersifat mobile karena keterbatasan fasilitas seperti proyektor, sedangkan pendidik memerlukan media yang lebih praktis, inovatif, dan mendukung penyampaian materi secara efektif. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan MIT App Inventor berupa aplikasi Android yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah pemahaman siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri sesuai kurikulum Merdeka.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan bertujuan menghasilkan *prototype* media pembelajaran berbasis Android yang meliputi penyusunan struktur navigasi, *storyboard*, desain *interface*, serta proses pembuatan dan pengujian. Struktur navigasi dirancang saling terhubung untuk memudahkan interaksi pengguna.



Gambar 1. Struktur Navigasi Media Pembelajaran

Storyboard menggambarkan alur tampilan aplikasi yang terdiri dari beberapa screen, seperti halaman pembuka, menu utama, practice, materi, info sekolah, vocabulary, biodata, dan info aplikasi.

Desain interface dibuat menarik dengan memadukan teks, gambar,

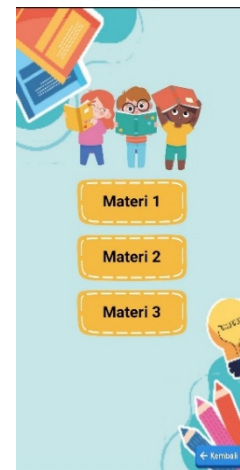
video, dan audio agar sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap pembuatan meliputi pra produksi (pengumpulan materi, gambar, video, dan audio), produksi (pengembangan tampilan dan fitur aplikasi sesuai desain), serta testing.



Gambar 2. Tampilan halaman utama



Gambar 3. Tampilan halaman *practice*



Gambar 4. Tampilan halaman materi



Gambar 5. Tampilan
biodata

Hasilnya adalah aplikasi pembelajaran yang interaktif dengan berbagai fitur seperti materi, latihan, dan kosakata untuk mendukung pemahaman siswa.

Tahap testing dilakukan untuk menguji media pembelajaran dengan

Gambar 6. Tampilan
info aplikasi

menjalankan aplikasi menggunakan metode *black box testing*, yaitu pengujian yang berfokus pada fungsi dan output tanpa melihat kode program. Pengujian ini bertujuan memastikan setiap fitur berjalan sesuai kebutuhan.

Tabel 1. Alur Pengujian Media Pembelajaran

NO	Input	Output	Jenis Pengujian	Hasil Pengujian
1	Halaman pengenalan	Menampilkan halaman pembuka	Black bok	Sukses
2	Menu utama	Menampilkan teks, gambar dan menu yang ada	Black box	Sukses
3	Halaman <i>Pracktice</i>		Black box	Sukses
4	Halaman Materi	Menampilan materi,gambar, dan teks yang ada didalamnya	Black Box	Sukses
5	halaman tentang sekolah	Menampilan materi,gambar, dan teks yang ada didalamnya	Black Box	Sukses
6	Halaman <i>Vocabular y</i>	Menampilan materi,gambar, dan teks,audio yang ada didalamnya	Black box	Sukses

7	Halaman Biodata diri	Menampilkan tentang gambar dan biodata yang ada didalamnya	Black box	Sukses
8	Halaman Informasi aplikasi	Menampilkan materi, gambar, dan teks yang ada didalamnya	Black box	Sukses

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan baik, seluruh menu berfungsi dengan benar, serta tampilan dan video dapat dijalankan secara valid.

3. Tahap Pengembangan dan Implementasi

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan MIT App Inventor sesuai desain yang telah dirancang. Produk kemudian diuji validitasnya oleh para ahli, yaitu dosen dan guru, untuk memastikan kelayakan media. Setelah dinyatakan valid, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media kepada siswa. Aplikasi dibagikan melalui link yang disebarakan lewat WhatsApp sehingga mudah diunduh dan digunakan oleh siswa.

4. Uji Produk

a. Hasil Uji Validitas Produk

Uji validitas media pembelajaran dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian dianalisis menggunakan

rumus Aiken's V dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,85. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis MIT App Inventor yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan.

Uji validitas *design* dari validator didapatkan kesimpulan nilai rata-rata v adalah 0,96 pada rumus Aiken's V dengan demikian perancangan media pembelajaran tik menggunakan aplikasi *Mit App Inventor* yang penulis buat sudah valid.

Uji validitas kebahasaan dari validator didapatkan kesimpulan nilai rata-rata v adalah 0,94 pada rumus Aiken's V dengan demikian perancangan media pembelajaran tik menggunakan aplikasi *Mit App Inventor* yang penulis buat sudah valid.

Berdasarkan uraian hasil diatas, diperoleh rata-rata hasil uji validasi yaitu sebesar 0,92. Jadi dilihat dengan kriteria validitas indeks Aiken's V, nilai ini termasuk dalam kategori "valid". Artinya ketiga ahli memberikan penilaian yang cenderung konsisten dan sesuai indikator.

b. Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas bertujuan menilai kemudahan penggunaan media pembelajaran. Pengujian dilakukan oleh dua guru Bahasa Inggris menggunakan rumus moment kappa. Hasilnya memperoleh nilai 0,86 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis MIT App Inventor memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan mudah digunakan.

c. Hasil Uji Efektifitas

Uji efektivitas media pembelajaran dilakukan menggunakan statistik Richard R. Hake (G-Score) terhadap 25 siswa kelas VII. Hasil pengujian memperoleh nilai sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi (high-g). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis MIT App Inventor efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 04 bukittinggi, yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu proses pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *android* ini dirancang menggunakan *Mit App Inventor*. Tujuan utama pembuatan media pembelajaran berbasis *android* ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan

efektif serta dengan adanya media pembelajaran ini membuat pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris lebih menarik dan tidak membosankan.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh hasil uji produk yang telah peneliti buat dan sebar. Dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli mendapat nilai akhir yaitu 0,92 dengan kategori valid, hasil uji praktikalitas dari orang praktikalitor mendapat nilai akhir yaitu 0,88 dengan kategori sangat tinggi dan hasil uji efektivitas produk dari 25 orang siswa mendapatkan nilai 0,80 dengan kategori efektivitas tinggi.

Penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan metode *R&D* dengan menggunakan model Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari pada tiga fase yaitu fase Analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi.

Fase analisis keperluan ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran.

Di dalam fase ini informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck (1988) menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi

dan mendokumentasikan kaedah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut.

Aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan diagram alir, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen story board akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran.

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran.

Tahap terakhir adalah melakukan evaluation (evaluasi) yang meliputi evaluasi dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Penelitian yang dilakukan oleh Jumaida menunjukkan keunggulan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis MIT App Inventor menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D, yang berdampak pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah, minat, dan pemahaman siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dikaji, yaitu pemrograman dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran TIK.

Penelitian Afrina Marito Harahap (2022) memiliki keunggulan dalam pemanfaatan MIT App Inventor sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif, sehingga berdampak pada peningkatan efektivitas dan kemandirian belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan platform yang sama dalam pengembangan media pembelajaran.

Adapun kelebihan penelitian saya terletak pada keberhasilan pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android yang tidak hanya mudah digunakan oleh guru dan siswa, tetapi juga teruji secara empiris memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Penggunaan MIT App Inventor memungkinkan pengembangan media yang interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, keunggulan penelitian ini diperkuat oleh hasil uji ahli, praktikalitas, dan efektivitas yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di SMP.

Kontribusi bagi sekolah berupa tersedianya media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran di SMPN 04 Bukittinggi. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan variatif, sehingga dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini mendukung upaya sekolah dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Penelitian ini memiliki prospek yang baik dan positif untuk masa depan. Media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android yang dikembangkan berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah lain, seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu, penggunaan aplikasi berbasis android memungkinkan pengembangan lebih lanjut, baik dari segi materi, fitur interaktif, maupun evaluasi pembelajaran, sehingga dapat terus disesuaikan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini dinilai relevan, bermanfaat, dan berkelanjutan dalam mendukung inovasi pembelajaran di masa mendatang.

Namun, seiring berkembangnya teknologi, perancangan media pembelajaran menggunakan MIT App Inventor berpotensi digantikan oleh platform atau teknologi yang lebih canggih, seperti framework pengembangan aplikasi berbasis Android Studio, Flutter, atau teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI). Meskipun demikian, konsep dan hasil penelitian ini tetap relevan karena memberikan landasan pengembangan media pembelajaran

digital, serta dapat dijadikan acuan dalam merancang media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi di masa depan.

D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 04 bukittinggi, yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu proses pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android ini dirancang menggunakan Mit App Inventor. Tujuan utama pembuatan media pembelajaran berbasis android ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif serta dengan adanya media pembelajaran ini membuat pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris lebih menarik dan tidak membosankan.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh hasil uji produk yang telah peneliti buat dan sebar. Dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli mendapat nilai akhir yaitu 0,92 dengan kategori valid, hasil uji praktikalitas dari orang praktikalitator mendapat nilai akhir yaitu 0,88 dengan kategori sangat tinggi dan hasil uji efektivitas produk dari 25 orang siswa mendapatkan nilai 0,81 dengan kategori efektivitas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, A. M., Musril, H. A., Supriadi, S., & Okra, R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Menggunakan Mit App Inventor di SMKS Kesehatan Paluta Husada. *IRJE J. Ilmu Pendidik*, 3(1), 139-151.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Harahap, A. M., Musril, H. A., Supriadi, S., & Okra, R. (2022). Perancangan media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital menggunakan MIT App Inventor di SMKS Kesehatan Paluta Husada. *Indonesian Research Journal of Education*, 3(1), 139–151. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.158>.
- Zutiasari, I., Rahayu, W. P., Zumroh, S., & Indarwati, R. A. A. (2022). Pelatihan MIT App Inventor sebagai media pembelajaran kewirausahaan. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 29–35. <https://doi.org/10.55784/jompaabdi.v1i3.204>.
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). MIT App Inventor pada aplikasi score board untuk pertandingan olahraga berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.665>.