



Development of android application-based learning media for English subjects

Andi Asmawadi¹, Pattaufi², Abdul Hakim³, Nurhikmah H.⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Makassar, Kota Makassar, Indonesia

andighaziya@gmail.com¹, pattaufi@unm.ac.id², abdul.hakim7308@unm.ac.id³, nurhikmah.h@unm.ac.id⁴

ABSTRACT

The limited availability of interactive learning media and contextual learning resources, especially for English subjects that require audio-visual support such as language laboratories, forms the basis of this study. This research aims to develop Android-based learning media for seventh-grade English subjects at SMPN 5 Labakkang. This study employs the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media was developed using PowerPoint and iSpring Suite, then converted into an APK file using Website 2 APK Builder. Validation was conducted by subject matter experts and media experts, with results indicating that the media is highly feasible. A trial was conducted with 20 students using pretests and posttests. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes after using the media, with an average score increase of 27 points. In addition, both students and teachers responded positively regarding the ease of use and effectiveness of the media. This study concludes that the developed Android-based learning media are effective in improving students' understanding of English and can serve as an alternative interactive teaching resource for junior high schools.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 14 Feb 2025

Revised: 23 Jun 2025

Accepted: 29 Jun 2025

Available online: 16 Jul 2025

Publish: 29 Aug 2025

Keywords:

ADDIE model; android application; English language; learning media

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Keterbatasan media pembelajaran interaktif dan sumber belajar kontekstual, terutama untuk Bahasa Inggris yang memerlukan dukungan audio-visual seperti laboratorium bahasa. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 5 Labakkang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Media dikembangkan menggunakan PowerPoint, iSpring Suite, dan dikonversi menjadi file APK menggunakan Website 2 APK Builder. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak. Uji coba dilakukan pada 20 peserta didik melalui pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media, dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 27 poin. Selain itu, peserta didik dan pendidik memberikan tanggapan positif terhadap kemudahan penggunaan dan keefektifan media. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan efektif meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar interaktif di sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: aplikasi android; bahasa Inggris; media pembelajaran; model ADDIE

How to cite (APA 7)

Asmawadi, A., Pattaufi, P., Hakim, A., & Nurhikmah, H. (2025). Development of android application-based learning media for English subjects. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1257-1270.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright



2025, Andi Asmawadi, Pattaufi, Abdul Hakim, Nurhikmah H. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: andighaziya@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan memiliki peran kunci dalam memajukan pembangunan nasional, sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pengembangan intelektual, pembentukan karakter, dan peradaban bangsa. Era globalisasi dan revolusi industri 4.0 mendorong transformasi pendidikan melalui integrasi teknologi, menggeser pendekatan pembelajaran dari konvensional ke digital. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka memperkenalkan paradigma pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan peserta didik, relevansi konteks, dan pengalaman belajar yang bermakna. Namun, implementasi kurikulum ini menghadapi tantangan, terutama di daerah dengan fasilitas pendidikan terbatas. Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah pertama menuntut penguasaan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, yang memerlukan media pembelajaran multimodal. Dalam mendukung proses pembelajaran tersebut harus menggunakan media pembelajaran sebagai perantara (Nurhikmah *et al.*, 2021).

Observasi awal pada Juni 2024 di SMPN 5 Labakkang mengungkapkan bahwa 78% peserta didik kesulitan memahami materi Bahasa Inggris hanya dengan buku teks, dan 85% pendidik menyatakan kebutuhan mendesak akan media interaktif. Ketiadaan laboratorium bahasa dan minimnya sumber audio-visual menghambat pengembangan keterampilan mendengar dan berbicara, yang merupakan komponen krusial dalam pembelajaran bahasa (Pattaufi & Arnidah, 2019). Selain itu, pendidik menghadapi kendala dalam menciptakan media inovatif karena keterbatasan keterampilan teknis. Penelitian terdahulu menunjukkan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran Ekonomi efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui tampilan menarik dan fitur audiovisual (Damayanti & Sukirno, 2025). Lebih lanjut, penelitian mengembangkan media pembelajaran berbasis *Visual Basic Application* (VBA) dalam *PowerPoint* untuk materi himpunan pada matematika (Yuliani *et al.*, 2023). Penelitian lainnya mengembangkan media pembelajaran berbasis Android efektif dalam meningkatkan keterampilan kosakata, serta mampu menarik minat peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan antarmuka yang ramah anak (Iswara *et al.*, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Lebih lanjut, media pembelajaran *PowerPoint* terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Namun, pengembangan media tersebut hanya menggunakan *PowerPoint*. Sedangkan, penelitian ini mengusulkan pendekatan inovatif dengan memanfaatkan integrasi aplikasi Microsoft *PowerPoint*, *iSpring Suite*, dan *Web 2 APK Builder* untuk menciptakan aplikasi Android yang dapat diakses oleh pendidik non-teknis. Kebaruan penelitian ini terletak pada, penggunaan alat pengembangan yang mudah dikuasai, desain media menggunakan *PowerPoint* dan *Spring Suite*, lalu dikonversi menjadi aplikasi Android dengan *Web 2 APK Builder* yang bisa akses *offline/online* di mana saja, serta konten berbasis konteks lokal "Galang from Kalimantan" yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Tujuan penelitian untuk menjawab kebutuhan media pembelajaran berbasis Android, desain media, kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII.

LITERATURE REVIEW

Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Digital

Teknologi pendidikan merupakan bidang yang mengkaji praktik penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penggunaan media digital menjadi semakin penting sebab mampu memfasilitasi pembelajaran yang bersifat interaktif dan fleksibel. Pembelajaran digital juga memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih adaptif dan terintegrasi melalui perangkat seperti komputer dan *smartphone* (Thalib *et al.*, 2025). Media pembelajaran digital

berbasis Android memungkinkan pembelajaran dilakukan setiap saat, serta dapat memuat elemen multimedia untuk mendukung gaya belajar peserta didik. Perangkat Android menguasai 86,2% pasar *smartphone* sehingga cocok dijadikan basis pengembangan media *mobile* untuk pembelajaran (Astini, 2020).

Media Pembelajaran Android

Media pembelajaran berbasis Android telah dikembangkan dalam berbagai konteks dan terbukti meningkatkan minat serta nilai belajar peserta didik (Putra & Salsabila, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Android yang menggabungkan konten visual, teks, dan audio memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Prasetyo, 2017). Penelitian mengembangkan aplikasi dengan pendekatan ADDIE untuk materi Bahasa Inggris dan menemukan peningkatan signifikan dalam skor peserta didik (Mardiana *et al.*, 2021). Penelitian lainnya mengembangkan aplikasi dengan mengintegrasikan teks, animasi, dan soal interaktif dengan evaluasi melalui uji validitas dan kepraktisan menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan, membantu peserta didik belajar secara mandiri, dan meningkatkan hasil belajar (Humairah *et al.*, 2020). Keunggulan media berbasis Android terletak pada kemudahan akses, interaktivitas, dan kemampuan integrasi berbagai fitur, seperti animasi, kuis, dan audio pelafalan. Dalam konteks ini, media dikembangkan menggunakan aplikasi untuk menghasilkan format HTML5, yang kemudian dikompilasi menjadi .APK menggunakan Web 2 APK Builder. Pendekatan ini menawarkan solusi praktis bagi pendidik dalam membuat media yang menarik dan mudah digunakan di kelas. Media pembelajaran berbasis Android secara signifikan meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik, serta menawarkan pengalaman belajar yang fleksibel dan mudah diakses (Mahardika, 2024).

Landasan Teori Pengembangan Media

Pengembangan media harus menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan perkembangan kognitif peserta didik (Malik *et al.*, 2024). Teori belajar kognitif dan konstruktivis menjadi dasar utama dalam pengembangan media digital. Menurut Piaget, pembelajaran merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik (Masgumelar & Mustafa, 2021). Penerapan *Self-Determination Theory* (SDT) dalam konteks aplikasi *mobile learning* menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial (*relatedness*) dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keberlanjutan partisipasi belajar peserta didik (Jeon, 2022). Pembelajaran berbasis multimedia, sebagaimana dijelaskan dalam teori multimedia Mayer, meningkatkan retensi dan transfer informasi ketika teks, gambar, dan suara digabungkan secara harmonis (Fathoni & Sumaryati, 2024). Selain itu, pentingnya kompetensi, otonomi, dan konektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Komponen-komponen ini dapat dipenuhi oleh media berbasis Android yang dibuat dengan tantangan dan interaksi berdasarkan tingkat keterampilan peserta didik. Keberhasilan pengembangan media dapat diukur dari respons pengguna yang menyatakan efektivitasnya (Ayuningtyas & Rinawati, 2020).

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Studi terdahulu menunjukkan aplikasi berbasis Android dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Namun, pendekatannya belum memanfaatkan integrasi alat, seperti iSpring Suite dan belum menasar materi Bahasa Inggris di jenjang SMP (Latifa *et al.*, 2020). Sementara itu, penelitian lainnya menggunakan model ADDIE secara menyeluruh dan mengembangkan media interaktif berbasis Android untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Hasilnya menunjukkan peningkatan skor peserta didik dan

respons positif dari pendidik, serupa dengan temuan dalam penelitian ini (Mardiana *et al.*, 2021). Lebih lanjut, penelitian merancang media pembelajaran Android menggunakan aplikasi Lectora Inspire untuk materi larutan penyangga di kelas XI SMA (Kurniawati & Afdina, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Android yang dikembangkan terbukti meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA di sekolah dasar (Jatmiko & Nugroho, 2023). Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Android meningkatkan hasil belajar (Kartini & Putra, 2020). Media ini dinilai efektif sebab menyajikan konten yang interaktif, memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, dan meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan.

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan pendekatan ADDIE untuk mendukung pengembangan produk instruksional berbasis teknologi dengan cara yang metodis dan mudah beradaptasi. Berikut tahapannya secara rinci.

1. Tahap Analisis (*Analyze*): pengumpulan data sebagai dasar untuk membuat materi media sejak awal dengan wawancara pendidik, mendistribusikan angket untuk menentukan kebutuhan peserta didik, menganalisis materi, dan menganalisis sifat peserta didik. Sebelum memulai kegiatan pengembangan, data penelitian dikumpulkan melalui wawancara untuk mengidentifikasi solusi dan menilai kebutuhan media yang akan dikembangkan.
2. Tahap Desain (*Design*): membuat materi pembelajaran berbasis aplikasi Android yang dapat bekerja dengan teknik pengujian yang tepat menggunakan integrasi aplikasi, peneliti menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk aplikasi berbasis Android pada tahap desain. Langkah yang dilakukan adalah menyusun kerangka berpikir dan merancang komponen aplikasi. Pengisian komponen materi aplikasi sesuai dengan sumber belajar kurikulum mandiri dilakukan setelah media pembelajaran selesai dirancang.
3. Tahap Pengembangan (*Development*): merupakan pengujian terhadap suatu produk yang sedang dikembangkan. Tahap pengujian bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah teruji kualitas dan validitasnya yang dibuat. Umpan balik dari validator digunakan untuk memvalidasi dan meningkatkan aplikasi guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan materi, media, dan dosen Bahasa Inggris sebagai validator.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*): menguji produk dalam penelitian yang sudah melalui tahap penilaian dua validator, satu yang merupakan ahli dalam konten dan materi dan yang lainnya adalah ahli dalam desain dan media menjadi subjek penelitian. Uji coba dilakukan kepada peserta didik dan pendidik Bahasa Inggris selama beberapa pertemuan di kelas dan penerapannya disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dalam aplikasi yang telah dibuat. Selama uji coba berlangsung maka dilakukan juga penilaian kepraktisan melalui respons peserta didik dan pendidik.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*): penilaian terhadap kualitas media Aplikasi Android. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan uji coba kelompok kecil untuk menguji hasil belajar peserta didik dengan membagikan soal evaluasi *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis isi pembelajaran dan analisis deskriptif. Analisis isi dilakukan untuk merumuskan tujuan dan alur pembelajaran Bahasa Inggris Fase D kelas VII sesuai dengan Capaian Pembelajaran, yang menjadi dasar pengembangan media berbasis Android. Sementara itu, analisis deskriptif digunakan untuk menilai validasi, kepraktisan, dan keefektifan media melalui data angket yang diolah menggunakan skala Likert dan persentase kriteria. Validitas dan kepraktisan ditentukan berdasarkan hasil penilaian ahli, sedangkan efektivitas dianalisis melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan persentase tingkat penguasaan.

RESULTS AND DISCUSSION

Tahap Analisis

Tahap analisis menggunakan angket kebutuhan peserta didik dan pendidik, dianalisis secara deskriptif kualitatif yang mendasari perancangan awal isi media pembelajaran (Adri et.al, 2020). Wawancara digunakan untuk memperdalam masukan dan saran dari peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahapan ini dilakukan melalui wawancara, serta penyebaran angket kepada peserta didik secara *online*. Hasil wawancara dengan pendidik Bahasa Inggris di SMPN 5 Labakkang, mengungkapkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan terbatas pada buku teks, sementara fasilitas seperti laboratorium bahasa belum tersedia, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi terutama keterampilan *listening*. Pendidik menyampaikan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang variatif, interaktif, dan berbasis Android, yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas, serta dilengkapi dengan materi, latihan soal, audio, dan pembahasan untuk meningkatkan minat dan pemahaman belajar peserta didik.

Tabel 1. Uraian Identifikasi Kebutuhan Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Persentase Jawaban		
		Ya	Kadang-kadang	Tidak
1.	Apa kamu pernah mengalami kesulitan pada saat mempelajari materi Bahasa Inggris?	17	2	1
2.	Apakah selama kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris pendidik menggunakan buku cetak?	15	4	1
3.	Apakah buku cetak mata pelajaran Bahasa Inggris membuat kamu senang untuk belajar?	9	8	3
4.	Apakah pendidik pernah menggunakan bahan ajar selain buku cetak pada mata pelajaran Bahasa Inggris?	5	0	15
5.	Apakah kamu pernah mendengar media atau bahan pembelajaran aplikasi android?	18	1	1
6.	Media pembelajaran akan dilengkapi dengan materi, gambar, audio, dan video dan dipasang langsung di <i>smartphone</i> kamu. Apakah kamu senang dan semangat untuk belajar Bahasa Inggris menggunakan aplikasi?	20	0	0
7.	Apakah kamu setuju jika pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi android?	20	0	0
Total		104	15	21
Persentase (%)		74%	10,71%	15%

Sumber: Penelitian 2025

Dilanjutkan hasil identifikasi kebutuhan peserta didik pada produk media pembelajaran berbasis android dengan tujuh poin tersedia pada **Tabel 1**, dapat disimpulkan secara keseluruhan dengan jumlah skor hasil pada pilihan ya yaitu 104 dengan hasil persentase sebanyak 74%, jumlah skor hasil pada pilihan kadang-kadang yaitu 15 dengan hasil persentase sebanyak 10,71%, dan jumlah skor hasil pada pilihan tidak yaitu 21 dengan hasil persentase sebanyak 15 %. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, baik pendidik maupun peserta didik meyakini sangat penting untuk membuat produk media pembelajaran

berbasis Android sebagai sumber daya dan materi pengajaran yang melengkapi proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas dan selaras dengan modul pengajaran yang tersedia. Kondisi ini menjadi dasar penting dalam perancangan media yang bersifat audio-visual dan mudah diakses melalui perangkat Android.

Tahap Desain

Langkah selanjutnya, mendesain aplikasi android ini menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dan Ispring Suite. Desain yang dibuat berdasarkan *prototype* dan *storyboard* yang dibuat sebelumnya (Adeoye, 2024). Proses ini memanfaatkan kemampuan kreatif dan alat desain yang tersedia di PowerPoint untuk membuat tata letak, grafik, dan elemen visual lainnya yang sesuai dengan konsep *prototype* dan papan cerita sebelumnya. Desain Quiz menggunakan Ispring Suite disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi yang diterapkan, serta memperhatikan prinsip desain yang membuat tampilan aplikasi media pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik. Perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi android menjadi dasar implementasi selanjutnya, memastikan hasil akhir sesuai dengan harapan dan tujuan yang dilaksanakan (Pramusita & Suryono, 2024).



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Android
Sumber: Dokumentasi Penulis 2025

Gambar 1 menunjukkan tampilan yang dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint dan Ispring Suite. Materi yang dikembangkan adalah *Chapter 1 “Galang from Kalimantan”* sesuai dengan alur tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Fase D. Konten terdiri dari materi teks, gambar ilustratif, *audio listening*, latihan soal pilihan ganda, dan evaluasi akhir. *Prototype* awal dibuat dalam format PowerPoint, lalu diintegrasikan dengan iSpring Suite untuk menghasilkan format HTML5 interaktif.

Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini, menyimpan desain kemudian dipublikasikan menjadi *file* HTML5 menggunakan laman *Ispring Suite* dan di *export* menjadi *APK Android* menggunakan *Web 2 APK Builder* sehingga dapat diinstal dan diakses melalui *online* maupun *offline* di perangkat *smartphone* peserta didik. Selanjutnya, tahap pengembangan meliputi penilaian dari ahli (Martatiyana *et al.*, 2023; Mutmainah *et al.*, 2024).



Gambar 2. Proses Instalasi Media Pembelajaran
Sumber: Dokumentasi Penulis 2025

Selanjutnya, proses instalasi aplikasi ke *smartphone* sampai selesai dengan memberikan panduan penggunaan aplikasi dan pendampingan awal saat media digunakan dalam proses pembelajaran (Alimuda *et al.*, 2023). Adapun panduan penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android (dalam **Gambar 2**):

1. Unduh *file* APK dari sumber yang disediakan.
2. Buka *file* APK untuk memulai instalasi.
3. Ikuti petunjuk pada layar hingga proses instalasi selesai.
4. Buka aplikasi dan ikuti petunjuk kemudian mulai pembelajaran sampai selesai.

Media pembelajaran Android yang dikembangkan telah divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media dan desain. Penilaian validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria “sangat layak”.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi dan Desain terhadap Media Pembelajaran Android

Jenis Validasi	Skor (%)	Kategori
Ahli Materi	90	Sangat Layak
Ahli Desain	88,75	Sangat Layak

Sumber: Penelitian 2025

Hasil **Tabel 2** menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari kedua validator, yaitu ahli materi dan ahli media/desain. Validasi oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 90%, sedangkan validasi dari ahli media/desain mencapai 88,75%. Kedua nilai tersebut berada pada kategori “sangat layak,” yang mengindikasikan bahwa baik isi materi maupun aspek tampilan, navigasi, dan desain antarmuka dari media telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya akurat dari segi konten, tetapi juga menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik dalam proses belajar.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba Aplikasi Android secara langsung di kelas, pemberian angket untuk pendidik dan peserta didik (Wati *et al.*, 2022). Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas VII SMPN 5 Labakkang yang terdiri dari 20 peserta didik. Implementasi yang dilakukan berupa uji coba untuk mengetahui kualitas Aplikasi Android oleh pendidik dan peserta didik sebagai pengguna Aplikasi Android yang telah dikembangkan.

Pertama, dilakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 9 peserta didik kelas VII SMPN 5 Labakkang, kemudian dibagi menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama terdiri dari tiga peserta didik pada kategori *lower learner*, kelompok kedua terdiri dari tiga peserta didik pada kategori *medium learner*, dan kelompok ketiga terdiri dari tiga peserta didik pada kategori *high learner*. Di mana ketiga kelompok ini diminta untuk menilai produk Aplikasi Android yang sudah dikembangkan. Pengambilan Teknik ini merupakan pengambilan subjek berdasarkan tujuan tertentu.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Penggunaan Media Pembelajaran Android

No.	Aspek yang dinilai	Skor								
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
Tampilan Aplikasi										
1.	Aplikasi memiliki tampilan yang menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2.	Gambar pada aplikasi mudah dimengerti	5	4	4	5	5	5	5	5	5
3.	Gambar pada aplikasi menarik perhatian	4	5	5	4	4	5	5	4	5
4.	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dimengerti	5	4	5	5	5	4	4	5	5
5.	Teks atau tulisan jelas dibaca	4	5	5	4	5	5	5	5	5
6.	Gambar yang disajikan jelas dan tidak buram	5	5	4	5	4	5	5	5	5
7.	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	4	5	5	5	5	5	5	5	5
8.	Penyampaian materi dalam aplikasi jelas	5	4	5	4	5	5	5	5	5
9.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Minat dan Penggunaan Aplikasi										
10.	Saya dapat menggunakan aplikasi dimanapun (di sekolah maupun di luar sekolah)	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11.	Pemahaman saya tentang pengenalan diri dalam bahasa inggris meningkat	5	4	4	5	5	5	5	5	5
12.	Konsep yang dipaparkan dalam aplikasi mudah saya mengerti	4	5	4	5	5	5	5	5	5
13.	Pembelajaran menggunakan aplikasi membuat saya semangat dalam belajar	5	4	5	5	5	5	5	5	5
14.	Tidak terdapat kendala saat saya menggunakan aplikasi	5	5	5	4	5	5	5	5	5
15.	Latihan yang ada dalam aplikasi memudahkan saya belajar	5	4	5	5	5	5	5	5	5
16.	Soal-soal yang ditampilkan mudah dipahami	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Jumlah		75	74	75	76	78	79	79	79	80
Persentase		94	93	94	95	98	99	99	99	100
Rata-rata		97%								

Sumber: Penelitian 2025

Dari hasil penilaian dapat diketahui bahwa hasil persentase uji coba kelompok kecil yang tercantum pada **Tabel 3**, dengan rerata persentasenya mencapai 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan pada kategori sangat praktis, artinya Aplikasi Android dapat menunjang proses pembelajaran.

Kedua, penilaian dilakukan oleh guru Bahasa Inggris kelas VII SMPN 5 Labakkang, untuk mendapatkan respons terhadap media dan jalannya program aplikasi ketika menggunakan Aplikasi Android dalam pembelajaran untuk mengetahui bobot kepraktisan dari produk.

Tabel 4. Hasil Tanggapan Respons Pendidik terhadap Media Pembelajaran Android

No.	Aspek	Skor
1.	Sampul aplikasi memiliki tampilan menarik	5
2.	Penyesuaian letak di aplikasi dan tampilan teratur	5
3.	Penggunaan jenis huruf sesuai	5
4.	Penggunaan ukuran huruf sesuai	5
5.	Tidak terdapat kendala dalam penggunaan aplikasi	5
6.	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	4
7.	Tulisan pada materi dan soal dan petunjuk terbaca dengan baik	5
8.	Petunjuk aplikasi terbaca dengan baik	5
9.	Materi pada aplikasi sesuai dengan modul ajar	4
10.	Gambar dan visual yang disajikan menarik minat dan belajar peserta didik	4
11.	Aplikasi dapat diakses peserta didik dimana saja	5
12.	Aplikasi melatih peserta didik memperkaya pengetahuan	5
13.	Aplikasi menambah pengalaman belajar peserta didik	5
14.	Aplikasi memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran	4
15.	Aplikasi menarik perhatian peserta didik	5
16.	Aplikasi mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran di kelas	4
17.	Aplikasi memberi kejelasan pada materi pembelajaran	5
Persentase		94%

Sumber: Penelitian 2025

Hasil penilaian dari angket respons pendidik yang tercantum pada **Tabel 4** rerata persentasenya mencapai 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis, artinya bahwa penggunaan Aplikasi Android dapat menunjang proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk melihat hasil belajar peserta didik, dengan melihat bagaimana keefektifan produk dilihat dari soal evaluasi hasil belajar *pretest* yang dilakukan di SMPN 5 Labakkang sebanyak 20 peserta didik sebagai responden sebelum mempelajari materi yang ada di dalam aplikasi. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat atau level pengetahuan awal peserta didik terkait dengan materi sebelum melakukan pembelajaran (Malik *et al.*, 2024). Setelah peserta didik mempelajari materi yang ada di dalam Aplikasi Android, selanjutnya peserta didik mengerjakan soal *posttest* untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik setelah mempelajari materi pada aplikasi.

Tabel 5. Hasil Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* terhadap Media Pembelajaran Android

Jenis Tes	Rata-rata Skor	Peningkatan
<i>Pretest</i>	61,3	-
<i>Posttest</i>	88,3	+27

Sumber: Penelitian 2025

Hasil skor pada **Tabel 5** menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Rata-rata skor *pretest* sebesar 61,3 meningkat menjadi 88,3 pada saat *posttest*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 27 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Peningkatan skor ini juga mencerminkan efektivitas media dalam membantu peserta didik belajar secara mandiri, berlatih soal, dan meningkatkan keterampilan menyimak melalui fitur audio visual yang tersedia. Media pembelajaran berbasis Android terbukti mendukung proses belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan bermakna (Arifah *et.al.*, 2025).

Discussion

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi Android sangat mendesak di SMPN 5 Labakkang. Karena proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan penggunaan media masih terbatas pada buku cetak, peserta didik masih kesulitan memahami konten berbahasa Inggris. Tidak tersedianya laboratorium bahasa juga menjadi kendala dalam mendukung keterampilan *listening* peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh temuan terdahulu yang menyatakan bahwa ketiadaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik (Prasetyo *et al.*, 2017). Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa media digital interaktif dapat menjadi solusi strategis dalam mendukung Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pembelajaran kontekstual dan menyenangkan. Tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi dari paradigma ADDIE diterapkan secara metodis dalam pengembangan produk (Ardini & Safran, 2024). Media pembelajaran berbasis interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih dinamis dan menarik (Rosyiddin *et al.*, 2023). PowerPoint, iSpring Suite, dan Website 2 APK Builder semuanya terintegrasi ke dalam desain media berbasis Android ini untuk membuat aplikasi *offline* dan *online*. Materi ajar yang dikembangkan fokus pada *Chapter 1: Galang from Kalimantan* sesuai dengan ATP Bahasa Inggris Fase D kelas VII. Aspek kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan perangkat lunak yang mudah dioperasikan pendidik tanpa keahlian pemrograman, sehingga mendukung replikasi dan keberlanjutan pengembangan media oleh pendidik di sekolah-sekolah lain.

Uji validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan skor berturut-turut 84% dan 88,75%. Validitas isi mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, struktur penyampaian yang logis, serta antarmuka pengguna yang ramah dan intuitif. Sejalan dengan temuan terdahulu yang menekankan aplikasi pembelajaran yang baik harus memenuhi unsur kejelasan isi, struktur logis, dan integrasi fitur interaktif (Mardiana *et al.*, 2021). Produk yang dikembangkan telah memenuhi standar pedagogis dan teknis untuk diterapkan dalam pembelajaran. Aspek kepraktisan dibuktikan melalui respons positif dari peserta didik dan pendidik pada uji coba kelompok kecil dan besar. Media dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu proses belajar peserta didik secara mandiri. Pendidik juga menyatakan media ini meringankan tugas pengajaran karena peserta

didik dapat belajar mandiri menggunakan *smartphone* mereka. Beberapa kelemahan teknis seperti instalasi manual aplikasi dan keterbatasan interaktivitas pada LKPD telah diidentifikasi dan dijadikan dasar untuk revisi. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengembangkan aplikasi menggunakan *Android Studio* yang kompleks, inovasi dalam penelitian ini justru terletak pada penggunaan alat sederhana namun mampu menghasilkan media dengan kualitas tinggi dan dapat direplikasi pendidik (Latifa et. al., 2020).

Dari skor rata-rata *pretest* 71% menjadi 93% pada *posttest*, media tersebut meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta didik, terutama dalam hal pemahaman dan pengenalan diri. Kuesioner respons menunjukkan bahwa 93% peserta didik menganggap aplikasi tersebut membantu mereka memahami topik dan 87% menganggapnya membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Efektivitas ini sesuai dengan temuan terdahulu yang mengamati peningkatan yang cukup besar pada hasil belajar peserta didik, yaitu skor rata-rata (Mardiana et al., 2021). Sementara penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis Android tersebut valid, praktis, dan efektif (Kartini & Putra, 2020). Peremajaannya melibatkan pengintegrasian teknologi dasar yang dapat digunakan oleh pendidik tanpa latar belakang keterampilan teknologi informasi dan mengadaptasi sepenuhnya materi tersebut ke dalam Kurikulum Merdeka. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menekankan pada desain visual dan teknis, penelitian ini juga mempertimbangkan aspek implementatif di sekolah dengan keterbatasan sarana. Media ini tidak hanya inovatif secara pedagogis, tetapi juga aplikatif dalam konteks pendidikan menengah di daerah dengan infrastruktur terbatas.

CONCLUSION

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk peserta didik kelas VII di SMPN 5 Labakkang dengan menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan didasarkan pada kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap sumber belajar yang interaktif dan kontekstual. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Uji kepraktisan melalui tanggapan pendidik dan peserta didik menunjukkan media ini mudah digunakan dan menarik. Selain itu, uji efektivitas yang dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris peserta didik dan dapat diimplementasikan sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi di jenjang SMP. Disarankan supaya media ini dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, pendidik mulai mengintegrasikannya dan mengembangkan materi lanjutan, peserta didik menggunakan media untuk belajar mandiri, sekolah mendukung dari segi fasilitas dan pelatihan. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa untuk materi dan jenjang yang berbeda dengan fitur yang lebih kompleks.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dalam menerbitkan esai ini. Penulis memverifikasi bahwa data dan konten artikel bebas plagiarisme.

REFERENCES

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202-209.
- Adri, M., Wahyuni, T. S., Zakir, S., & Jama, J. (2020). Using ADDIE instructional model to design blended project-based learning based on production approach. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(6), 1899-1909.
- Alimuda, A. S. S., Hayu, W. R. R., & Firmansyah, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran sainsku berbasis aplikasi android dalam implementasi kurikulum Merdeka. *Karimah Tauhid*, 2(5), 1757-1773.
- Ardini, R., & Safran, S. (2024). Pop-up book Putri Tujuh to improve the ability to read aloud. *Inovasi Kurikulum*, 21(4), 1955-1966.
- Arifah, A. F., Ubaidillah, U., & Muhith, A. (2025). Introducing Android-based digital learning media assisted by iSpring Suite in science and social studies learning in elementary schools. *Journal of Educational Research and Practice*, 3(1), 149-166.
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241-255.
- Ayuningtyas, F. B., & Rinawati, W. (2020). The development of interactive android-based learning multimedia on the beef and its processing results course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1446(1), 1-6.
- Damayanti, I., & Sukirno, S. (2025). PowerPoint learning media to improve activeness and learning outcomes in the Economics subject. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 356-368.
- Fathoni, A., & Sumaryati, S. (2024). The utilization of interactive multimedia in improving vocabulary knowledge of high school students. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 476-491.
- Humairah, N., Muchtar, Z., & Sitorus, M. (2020). The development of android-based interactive multimedia for high school students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 488(1), 113-119.
- Iswara, P. D., Julia, J., Supriyadi, T., & Ali, E. Y. (2023). Developing android-based learning media to enhance early reading competence of elementary school students. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(4), 43-55.
- Jatmiko, B., & Nugroho, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa kelas VI sekolah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 1129-1137.
- Jeon, J. (2022). Exploring a self-directed interactive app for informal EFL learning: A self-determination theory perspective. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5767-5787.

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8-12.
- Kurniawati, D., & Afdina, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan Lectora Inspire pada materi larutan penyangga Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(1), 60-66.
- Latifa, I. S., Pamungkas, A. S., Alamsyah, T. P., & Yandari, I. A. V. (2020). Development of android-based Appy Pie learning media on Mathematics in elementary school. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 8(2), 81-90.
- Mahardika, P. A. (2024). Android-based learning media to improve understanding of Indonesian vocabulary. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 57(3), 631-643.
- Malik, A., Sutopo, Y., Yuwono, A., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis android di sekolah dasar periode 2020-2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 170-181.
- Malik, M. B., Iskandar, R., & Naryanto, R. F. (2024). Development of android-based mobile learning media to increase learning results in vocational high schools. *Journal of Research in Instructional*, 4(2), 425-438.
- Mardiana, A., Tristiana, N. E., & Jannah, M. (2021). Creating learning media in teaching English at SMP Muhammadiyah 2 Pagelaran academic year 2020/2021. *English Linguistics and Language Teaching Research Journal*, 2(2), 20-25.
- Martatiyana, D. R., Usman, H., & Lestari, H. D. (2023). Application of the ADDIE model in designing digital teaching materials. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 6(1), 105-109.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *Ghaitsa: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Nurhikmah, H., Gani, H. A., Pratama, M. P., & Wijaya, H. (2021). Development of an android-based Computer Based Test (CBT) in middle school. *Journal of Education Technology*, 5(2), 272-281.
- Pattaufi, P., & Arnidah, A. (2019). Pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual (video) pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep. *LP2M UNM*, 4(2), 1-12.
- Pramusita, M. K. A., & Suryono, H. (2024). The urgency of android-based interactive multimedia development to improve high school students collaboration skills. *Journal of Education Technology*, 8(1), 127-135.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis android untuk siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1), 45-58.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231-241.

- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Thalib, M. D. F., Karim, S. A., & Dewi, S. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan After Effect pada elemen kejuruan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Telkom Makassar. *Indopedia: Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, 3(1), 123-135.
- Wati, R., Yunus, Y., & Radyuli, P. (2022). Perancangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi)*, 10(2), 45-56.
- Yuliani, A., Aripin, U., Rosmiati, T., Gunawan, G., & Fauzi, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran Visual Basic Application (VBA) PowerPoint pada materi himpunan. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1571-1584.