

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
ANDROID DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII
SMP**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh.

FADHIL MURSIAGAMA

NIM. 18004164

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII
SMP**

Nama : Fadhil Mursiagama
NIM/BP : 18004164/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Disetujui Oleh:

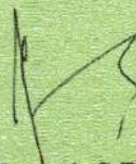
Pembimbing



Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd

NIP. 196107221986021002

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 198301262008122002

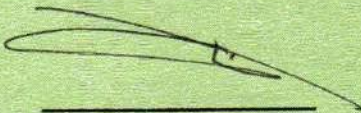
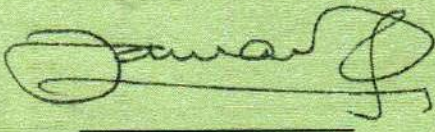
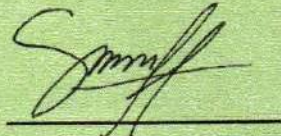
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Android
Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP
Nama : Fadhil Mursiagama
NIM/BP : 18004164/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 196107221986021002	
Anggota 1. Dr. Darmansyah, ST, M. Pd. NIP. 195911241986031002	
2. Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T NIP. 181035	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadhil Mursiagama
NIM/BP : 18004164/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan
Android Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII
SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, Februari 2023

Saya yang Menyatakan,



Fadhil Mursiagama
NIM. 18004164

ABSTRAK

Fadhil Mursiagama .2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Android* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pendidikan adalah kegiatan dalam rangka pengembangan potensi dan keterampilan secara optimal, sekaligus merupakan salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. multimedia merupakan salah satu media yang mampu mendukung pembelajaran siswa baik di sekolah maupun individu di rumah. Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran pada keterampilan menyimak siswa, sehingga dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP agar menghasilkan media yang layak dan praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reseach and Development*). Penelitian dilakukan dengan 4 tahapan sesuai model 4D (*Define, Design, Development, disseminate*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket respon siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari instrumen penilaian multimedia pembelajaran yang telah di modifikasi sesuai kebutuhan pengembangan media dan angket respon siswa. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator produk dan satu orang validator materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa/i kelas VII di SMP N 26 Padang.

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa penilaian dari validator media dinyatakan “**sangat valid**” dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh validator media I yaitu 4,72 dan validator media II yaitu 4,48. Sedangkan hasil uji validasi materi oleh validator materi pada produk multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan “**sangat valid**” dengan nilai rata-rata yaitu 4,66. Penilaian dari peserta didik dinyatakan “**Sangat Praktis**” dengan skor rata-rata 4,44. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka kesimpulan dari multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan “**layak digunakan**” dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia, Adobe Animate, Bahasa Inggris,*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Android* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP.”**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu dan meberi bimbingan dengan sepenuh hati,serta memberi saran dan masukan yang berarti bagi saya,serta saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bapak Dr. Darmansyah, ST. M.Pd dan Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Ibu Hj. Irtakarti, A. S.Pd.yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Diri saya sendiri yang telah mampu berjuang hingga saat ini, terimakasih karena sudah berlapang hati menerima setiap keadaan, terimakasih sudah mencintai diri sendiri, terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempit tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri, terimakasih karena tidak pernah menyerah. *You are awesome.*
8. Ibu dan ayah yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini.
9. Devon Yendicoal sebagai partner saya sejak pertemuan tahun 2016 sampai detik ini selalu menyupport saya dikala susah maupun senang, berbagi canda tawa bersama, selalu memotivasi saya dikala malas

melanda diri ini sehingga saya dapat mengerjakan skripsi saya dengan baik.

10. Ruang studio radio TPFM dan Ruang Labor TP yang telah menjadi rumah singgah dikampus, terima kasih atas ruang untuk bebas berkreasi bebas beraktifitas dan bebas bergaya, terimakasih atas banyak pengalaman yang diberikan.

11. Teman-teman seangkatan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memfasilitasi dalam pengerjaan skripsi ini, terkhusus Imam Wardhani, Ghazi Jihad Putra, Ardilah Putri, Gustia Darti, Devi Nopriyani, Ilham Medio Agusta, Arrafi Siraj, Wahyudi Jumaili Ikhsan, Rati Desi Putri, Nabilah Putri, Jean Vicky Alora dan Arief Hendrawan yang selalu bersama saya untuk mengerjakan dan memperbaiki dalam pengerjaan skripsi ini beserta teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, Februari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Manfaat Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran.....	13
1. Defenisi media.....	13
2. Pengertian Media Pembelajaran	14
3. Fungsi Media Pembelajaran	15
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
5. Jenis Media Pembelajaran	16
6. Media Berbantuan Android	17
7. Android.....	18

8. Pembelajaran Bahasa Inggris	19
9. Perangkat Pembuat Aplikasi	21
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Model Pengembangan.....	25
C. Prosedur Pengembangan	26
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	28
1. <i>Design</i> (Perancangan).....	29
2. <i>Development</i> (Pengembangan).....	31
3. <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	32
D. Uji Coba Produk.....	32
1. Subjek Uji Coba	33
2. Jenis Data	33
3. Instrumen Pengumpulan Data	33
4. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Pengembangan.....	42
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	42
2. <i>Design</i> (Perencanaan).....	45
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	46
4. <i>Dissminate</i> (Penyebaran).....	59
B. Pembahasan.....	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR RUJUKAN	65

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk membina dan menemukan peserta didik dalam menemukan jati dirinya. Dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 1 yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena, di dalam pendidikan terjadi proses interaksi yang dapat menambah atau memperkaya pengetahuan seseorang. Peningkatan mutu dari sebuah pendidikan akan menunjang pembangunan nasional sehingga upaya peningkatan mutu ini menjadi tanggung jawab seluruh masyarakat Indonesia. Terwujudnya pendidikan yang bermutu tersebut dipengaruhi oleh peran seorang guru dan berbagai pihak terkait dalam mencapai tujuan belajar. Guru adalah faktor utama dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Dengan perkembangan teknologi, guru khususnya perlu memiliki kemampuan dan keterampilan untuk terus dilatih agar mampu bersaing dengan perkembangan zaman dan tidak ketinggalan teknologi.

Menurut Ningsih dan Adesti (2019), “Fenomena yang sangat dirasakan saat ini adalah orang cenderung menghabiskan waktu di *Smartphone Android* dan membuat *Android* lebih populer.”

Menurut Adam & Taufik (2015) media pembelajaran adalah segala komponen baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas maksud dari pesan yang disampaikan guru kepada siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru adalah menggunakan media pembelajaran berbantuan android.

Pemanfaatan media android dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan akan mempermudah siswa dalam menerima materi tersebut. Media *android* adalah suatu media yang tergolong dalam media berbasis *android* berbentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada *smartphone* dan *gadget* termasuk salah satu teknologi komunikasi. Dengan adanya media siswa dapat menyaksikan secara langsung suatu peristiwa siswapun dapat memutar kembali media sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

Media dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik. Dengan

tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan (Dian, 2016).

Menurut Nazruddin (2012) *Android* merupakan sistem operasi yang digunakan pada *Smartphone* dan komputer yang berbasis *Linux*. Banyak media pembelajaran berbasis *Android* yang dirancang dan digunakan dalam proses pembelajaran saat ini. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *android*, termasuk teknologi yang dapat meningkatkan kinerja dan dapat motivasi siswa. Hal ini dapat mendukung proses pembelajaran pemahaman konsep tanpa melalui ruang dan batas waktunya (Anggraeni & Rudi, 2013). Kustandi (2011: 7) agar pembelajaran dapat diterima oleh siswa maka media pembelajaran berbasis *Android* yang digunakan harus dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dari target pembelajaran. Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* untuk pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses melihat pengalaman yang sebenarnya dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Tamami, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada 5 Oktober 2021 di kelas VII SMP 26 Padang. Diperoleh beberapa permasalahan bahwa sebagian besar siswa tidak paham dan tidak lancar untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris kemudian merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran terutama pada bagian *Listening*. Siswa menggunakan *smartphone android* untuk hiburan. sedangkan

penggunaan android dapat dioptimalkan untuk mendukung aktivitas belajar. Karna sulit dalam memahami materi tersebut, siswa memiliki kesulitan dalam belajar mandiri. Penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran pasif dan tidak menarik dalam proses pembelajaran. Belum adanya inovasi dari guru dalam membuat sebuah media berbasis android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP.

Penggunaan *Android* masih di dominasi oleh *game*, hiburan, dan media sosial. Pada dasarnya, media berbasis *android* sangat penting bagi guru untuk menjelaskan konsep dan materi selama pembelajaran, belajar secara mandiri, dan melibatkan siswa secara aktif. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Android* belum dimanfaatkan secara optimal khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu bentuk alat yang mana dapat membawa informasi antara pengirim dan penerima sehingga mudah diterima dan diperoleh dengan baik. Berikut adalah kerucut pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale Cone of Experience*) dalam Arsyad (2013: 10)



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Dalam Arsyad, 2013: 10)

Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, kita dapat melihat bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan (tidak langsung), sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut adalah semakin abstrak sehingga pesan utama yang konkret dapat tersampaikan dengan mudah, terutama dalam penerapannya terhadap materi pembelajaran dengan adanya pengembangan teknologi pembelajaran. Kesimpulan yang dapat kita peroleh dari kerucut pengalaman belajar tersebut adalah proses pembelajaran dapat berhasil jika kita dapat menampilkan stimulasi yang dapat diproses dari berbagai indera, baik pengalaman secara langsung, melalui benda-benda tiruan, drama, demonstrasi wisata, maupun pameran. Dari hal ini, maka kedudukan media pembelajaran pada proses belajar dan mengajar adalah sangat penting. Media dapat digunakan sebagai sarana

penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang berupa pengetahuan secara nyata dan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak dapat diperoleh secara langsung.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dilakukan pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris hal ini dilakukan karena pada saat sekarang ini siswa sebagian besar sudah memiliki *Smartphone* dan peneliti juga melihat fenomena itu sebagai pedoman penelitian dan juga agar pembelajaran lebih menarik, pembelajaran bisa diulang-ulang, tersedia fitur yang menarik seperti soal-soal yang berkaitan dengan materi, video pembelajaran, *Quiz*, gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berbantuan android menggunakan *Adobe Animate* yang dapat membantu mengoptimalkan dalam proses pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Android* Menggunakan *Adobe Animate* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang ada pada latar belakang maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa tidak paham dan tidak lancar untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris kemudian merasa

kesulitan dalam memahami materi pelajaran terutama pada bagian *Listening*.

2. Penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran pasif dan tidak menarik dalam proses pembelajaran.
3. Belum adanya inovasi dari guru dalam membuat sebuah media berbasis *android* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan Identifikasi masalah di atas, mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah, Belum adanya inovasi dari guru dalam membuat sebuah media **interaktif** berbasis android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP. solusinya adalah dengan pengembangan media pembelajaran berbantuan android dalam mata pelajaran bahasa inggris kelas VII SMP, ini juga dibatasi pada materi *Self Introcdution*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan di SMP?
2. Bagaimana validitas media berbasis *android* **interaktif** Bahasa Inggris

berbasis android yang dikembangkan di SMP?

3. Bagaimana praktikalitas media berbasis android **interaktif** Bahasa Inggris berbasis *android* yang dikembangkan di SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP sesuai prosedur pengembangan.
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang valid Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP.
3. Menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang **praktis/efektivitas** pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terciptanya sebuah produk media pembelajaran berbasis *android* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris yang efektif, menarik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar.

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran berbasis *android* adalah sebagai berikut:

1. Dari aspek isi media pembelajaran berbasis *android* berisikan tentang *Self Introduction* yang disusun berdasarkan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa di SMP 26 Padang.

2. Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa mudah mempelajarinya, karena media berbasis *android* ini bersifat interaktif.
3. Media pembelajaran berbasis *android* ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi yang disajikan dengan menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video.
4. Media pembelajaran berbasis *android* ini dirancang berdasarkan kurikulum merdeka.
5. Media pembelajaran berbasis *android* ini mencakup 7 bagian: KI/KD, peta konsep, Materi, *Quiz*, Video, Petunjuk penggunaan dan Profil pengembang.
6. Dari produk media pembelajaran berbasis *android* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:
 - a) Media pembelajaran berbasis *android* ini dibuat dan dirancang sendiri oleh penulis dengan bantuan beberapa orang yang ahli dalam pembuatan media.
 - b) Media pembelajaran berbasis *android* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate*.
7. Proses pembuatan media pembelajaran berbasis *android* mengenai *Self Introduction*
 - a) Perkembangbiakan tumbuhan angiosperma
 - b) Perkembangbiakan tumbuhan gymnosperma
 - c) Perkembangbiakan tumbuhan paku
 - d) Perkembangbiakan tumbuhan lumut
 - e) Teknologi perkembangan pada tumbuhan

Semua hal di atas adalah gambaran singkat tentang spesifikasi produk media video pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini, dengan menggunakan *Adobe Animate* dalam pembelajaran Bahasa Inggris perlu dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan berbagai macam masalah yang ada dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta untuk mengatasi kurangnya sumber belajar. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* ini materi Bahasa Inggris dirancang sedemikian rupa sehingga menarik minat, motivasi, dan keaktifan belajar pada siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris ini dapat digunakan oleh siswa sebagai media untuk belajar mandiri dan dapat memudahkan siswa untuk mengulang lagi pembelajaran yang telah dipelajari di sekolah serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dengan mudah kepada siswa.

Melalui media pembelajaran berbasis *android* pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan akan lebih mudah berkembang karena siswa dibantu untuk memahami proses-proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berbasis *android* mengandung unsur audio dan visual yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan yang dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat pada siswa.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran berbasis *android* memiliki peran besar dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran

berbasis *android* ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Animate* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris ini dapat diasumsikan sebagai berikut :

1. Memenuhi kebutuhan guru dalam pemberian materi bahasa inggris kepada siswa.
2. Memberikan kemudahan kepada siswa untuk memperoleh informasi.
3. Membantu siswa dalam berbahasa inggris karena didalam video terdapat subtitle bahasa Indonesia.
4. Memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempelajari materi Bahasa Inggris.
5. Meningkatkan minat, motivasi serta keaktifan belajar pada siswa.
6. Memberikan inovasi terhadap proses pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

Pengembangan media viedo ini memiliki beberapa keterbatasan,

diantaranya:

1. Kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris masih terbatas, karena media pembelajaran berbasis *android* ini dibuat untuk satu KD maka tidak semua materi dapat dilengkapi.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam pembelajaran bahasa inggris masih sangat jarang, karena kurangnya biaya yang dikeluarkan dalam proses pembuatan video ini.

I. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini lebih rinci yaitu:

- 1) Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan pembuatan media berbasis android interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

3) Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton dan membawa wawasan guru untuk mengembangkan media berbantuan *android*.