

**PENGEMBANGAN APLIKASI ACCESIBLE BERBASIS ANDROID
MATERI ALAT-ALAT TRANSPORTASI UNTUK SISWA KELAS III
SDN SINGONEGARAN 1 KOTA KEDIRI**

Dita Ayu Lestari¹, Wahid Ibnu Zaman², Frans Aditia Wiguna³

¹PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, ²PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI, ³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI
[1ditaayulestari343@gmail.com](mailto:ditaayulestari343@gmail.com) , [2wahidibnu@unpkediri.ac.id](mailto:wahidibnu@unpkediri.ac.id),
[3frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations made at SDN Singonegaran 1, Kediri City. Singonegaran 1 Kediri City. Based on the results of observations made that Indonesian language learning on the material of transportation equipment in elementary schools has not used learning media and the image media used is also very limited. using learning media and the image media used is also very limited. limited. As a result, the learning atmosphere in the classroom is monotonous, passive and boring. This will also have an impact on student learning outcomes and decreased learning motivation. decreases. Therefore, learning media is needed by utilizing technology and can be accessed without being limited by space and time. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of android-based accessible application learning media in Indonesian language subjects on the material of transportation equipment for grade III elementary schools. This research uses the Research and Development (R&D) development method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection technique in this study was in the form of a media expert validation questionnaire, material expert validation, and practicality testing using teacher and student response questionnaires. The results of this development research obtained the results of media validation of 83% and material validation of 82.5%. As for practicality obtained a score of 95% for the teacher response questionnaire and 87% for the student response questionnaire. students. For effectiveness, the average percentage of 85% is obtained from the results of the student posttest after using the android-based accessible application media. after using the android-based accessible application media. The conclusion of this research is that the android-based accessible application media developed has met three criteria, namely valid, practical, and effective.

Keywords: android-based application, learning media, Indonesian language

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Singonegaran 1 Kota Kediri. Singonegaran 1 Kota Kediri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada materi alat transportasi di sekolah dasar belum menggunakan media pembelajaran dan media gambar yang digunakan juga sangat terbatas. menggunakan media pembelajaran dan media gambar yang digunakan juga sangat terbatas. Akibatnya, suasana pembelajaran di kelas menjadi monoton, pasif dan membosankan. Hal ini juga akan

berdampak pada hasil belajar siswa dan motivasi belajar yang menurun. menurun. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan dapat diakses tanpa dibatasi ruang dan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran aplikasi berbasis android yang dapat diakses pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi alat transportasi untuk kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji praktikalitas dengan menggunakan angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian pengembangan ini memperoleh hasil validasi media sebesar 83% dan validasi materi sebesar 82,5%. Sedangkan untuk kepraktisan diperoleh nilai 95% untuk angket respon guru dan 87% untuk angket respon siswa. siswa. Untuk keefektifan diperoleh persentase rata-rata 85% dari hasil posttest siswa setelah menggunakan media aplikasi accessible berbasis android. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media aplikasi accessible berbasis android yang dikembangkan telah memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Aplikasi Berbasis Android, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman salah satunya adalah keberagaman bahasa, hal ini menjadikan pendekatan komunikasi rakyat Indonesia menjadi lebih beragam dalam perjalanannya, sehingga membuat keberagaman bahasa yang ada di Indonesia menjadi suatu kekayaan bangsa Indonesia. Banyaknya suku bangsa menjadikan beragamnya bahasa yang ada di Indonesia. Setiap suku memiliki bahasa khasnya masing-masing yang memudahkan komunikasi antar individu. Bahasa-bahasa yang digunakan oleh setiap suku tidak menjadi persoalan, karena

keberagaman bahasa ini disatukan oleh bahasa nasional, yaitu bahasa Indonesia yang memudahkan komunikasi antar suku bangsa. Hal ini sejalan dengan esensi sumpah pemuda pada kongres II tanggal 28 Oktober 1928 yang menyepakati adanya satu bahasa nasional.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang telah disepakati keberadaannya dan digunakan untuk menyampaikan sesuatu serta sarana dalam mengungkapkan gagasan atau suatu pandangan. Menurut Adolf Hualai dalam Mailani et al., (2022) Bahasa adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi. Bahasa juga sebagai sarana untuk menyampaikan pendapat dan argumentasi kepada

pihak lainnya. Menurut Mohammad Syam'un Salim, (2013) Bahasa merupakan seperangkat kebiasaan, dan suatu kebiasaan bisa tercapai dengan sempurna, bila telah melalui latihan berkali-kali dan berulang-ulang. Oleh karena itu bahasa memiliki peran sosial penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas dan menjadi alat komunikasi penting dalam menjalani kehidupan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib yang ada dalam setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia ialah siswa dapat memiliki keterampilan dalam berkomunikasi secara efektif dan selaras dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan, meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan sosial dan emosional serta menghargai dan memiliki rasa bangga menggunakan Bahasa Indonesia. Perihal ini pun juga selaras dengan pendapat dari Wahyuningsih et al., (2019) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah untuk menumbuhkan rasa bangga dan cinta sejak dini terhadap Bahasa

Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia juga dibahas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah mata Pelajaran Bahasa Indonesia masuk ke dalam mata pelajaran umum kelompok A yang merupakan program kulikuler bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dalam era modernisasi ini, perkembangan yang terjadi juga sangat bisa dilihat dengan signifikan, terlebih sekarang dunia sudah menuju kepada zaman digitalisasi dengan ditandai revolusi industri yang sudah menjadi 4.0 bahkan di beberapa negara maju sudah menerapkan revolusi industry 5.0. Perihal ini juga bisa dilihat pada perkembangan teknologi pada transportasi yang sangat bisa dirasakan perkembangannya dari masa ke

masa. Zaman dulu masih banyak ditemui alat transportasi konvensional yang pengemudinya masih menggunakan tenaga hewan, salah satu contohnya adalah delman. Dan sekarang sudah sangat jarang sekali ditemui, melainkan sudah berganti pada transportasi yang melibatkan mesin dalam pengoperasiannya atau disebut dengan transportasi modern.

Pengenalan alat transportasi konvensional berubah menjadi transportasi modern ini sangat penting dikenalkan kepada peserta didik. Hal ini berkaitan erat dengan perkembangan zaman menuju kepada globalisasi. Seperti yang dikemukakan oleh A. Nadiyahari, (2021) hanya sedikit peserta didik yang mengetahui alat transportasi, dan tidak semua alat transportasi diketahui. Berdasarkan hal ini sangat penting untuk bisa memperkenalkan jenis-jenis alat transportasi kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton atau sudah bisa mengikuti perkembangan zaman dan sangat mudah untuk bisa di akses dimana saja dan kapan saja.

Berbicara mengenai alat-alat transportasi tidak lepas dengan aturan yang harus dipahami dan ditaati oleh

setiap pengendara ataupun pengemudi sebuah alat transportasi. Pemahaman terhadap aturan lalu lintas ini juga sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bahan belajar serta bekal untuk pengetahuan siswa terhadap hal-hal yang perlu diketahui saat berkendara. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan dari A. Nadiyahari, (2021) bahwa setiap orang yang akan menjadi pengguna jalan sebaiknya diberikan edukasi sejak dini.

Penulis mengambil penelitian di salah satu sekolah dasar di Kota Kediri, yaitu SDN Singonegaran 1 Kota Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2023 dengan guru wali kelas III diperoleh permasalahan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk kelas III ini kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam pelaksanaan pembelajaran. Penulis juga menemukan bahwa dalam penyampaian pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait perkembangan dan pengenalan alat transportasi pun sedikit mengalami permasalahan. Dengan keterbatasan gambar yang

digunakan dalam penerapan pembelajaran untuk jenis-jenis alat transportasi sehingga peserta didik kurang mencermati dan memahami beragam jenis alat transportasi yang digunakan oleh masyarakat. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara, maka penulis menawarkan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah serta tidak terbatas pada ruang dan waktu. Media yang ditawarkan berupa sebuah Aplikasi Accesible yaitu aplikasi dengan sistem android untuk pengenalan alat transportasi yang bisa diakses melalui handphone. Media yang diberikan berupa media dengan pembelajaran interaktif dan bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Seperti yang dikemukakan oleh Rismayana & Dewi, (2018) bahwa Media pembelajaran yang interaktif memudahkan siswa dalam mengenal gambar dan objek.

Dalam pengembangan media ini, penulis memberikan isi berupa jenis-jenis transportasi darat, laut maupun udara dengan disertai gambar, sehingga peserta didik bisa melihat dengan jelas gambar-gambarnya. Serta dalam media aplikasi accesible ini disertai kuis

untuk mengevaluasi dan mengetahui pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang diberikan. Dari permasalahan yang ada di lapangan dan hasil observasi yang dilakukan di SDN Singonegaran 1 Kota Kediri, maka penulis memperoleh judul dalam penelitian ini adalah "Pengembangan Aplikasi *Accesible* Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian RnD (*Research and Development*) atau metode penelitian dan pengembangan. Nurmalasari & Erdiantoro (2020) Metode penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan suatu produk baru. Media pembelajaran accesible berbasis android menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan suatu produk. Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan antara lain: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain),

Development (Pengembangan), *Implementation* (Impelementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, angket validasi oleh ahli media, dan ahli materi, angket respon guru dan siswa serta hasil tes belajar siswa. Dalam penelitian ini Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif.

Berikut adalah rumus untuk menghitung nilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dalam penelitian ini.

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut adalah kriteria penilaian Media Pembelajaran *Accesible* berbasis android.

Tabel 1 Tabel Kriteria Penilaian Kevalidan

No.	Kriteria Validitas (Pencapaian Nilai)	Tingkat Validitas
1.	81% - 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
2.	61% - 80%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
3.	41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar.

4.	21% - 40%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan.
5.	0% - 20%	Sangat tidak valid – tidak boleh dipergunakan.

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung nilai kepraktisan Media Pembelajaran Accesible berbasis android

$$\text{NPr} = \frac{\text{TS-e}}{\text{TS-max}} \times 100\%$$

Keterangan

NPr : Nilai proses

TS-e : Total skor empirik (skor yang diperoleh)

TS-max : Total skor maksimum yang diharap

Tabel 2. Tabel Kriteria Penilaian Kepraktisan

Interval Skor %	Kriteria Penilaian
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Dalam mengukur keefektifan siswa, dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar siswa dengan instrument pengukurnya adalah soal pretest dan posttest. Siswa dikatakan tuntas jika mendapat nilai lebih atau sama dengan 75 berdasarkan KKM sekolah. Hal ini sesuai dengan sebuah

penelitian pengembangan di bidang pembelajaran, Nieveen dalam Dwi Etika et al., (2021) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif penggunaan produk. Sementara itu, suatu kelas dianggap tuntas belajar secara klasikal jika 80% atau lebih siswanya mencapai tuntas belajar secara individu dan jika nilai tes siswa ≥ 75 (Yamasari, 2010)

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mengukur keefektifan aplikasi *accessible* berbasis android dengan menggunakan metode ketuntasan klasikal.

Persentase :

$$\frac{\text{Jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3. Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal

Persentase Ketuntasan	Klasifikasi
$P > 80\%$	Sangat baik
$60\% \leq p < 80\%$	Baik
$40\% \leq p < 60\%$	Sedang
$20\% \leq p < 40\%$	Buruk
$p \leq 20\%$	Sangat kurang

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pada hasil merupakan tahapan membangun dan mengembangkan rancangan media pembelajaran *accessible* berbasis android. Dalam pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan yang dilakukan selama proses pengembangan media pembelajaran

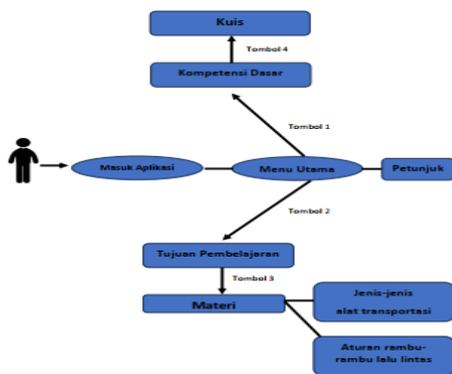
1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan guna untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada subjek dan tempat yang dijadikan penelitian. Analisis dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa observasi pada sekolah yang menjadi sasaran. Permasalahan yang ditemukan kemudian digunakan sebagai bekal untuk membuat pengembangan terkait media yang akan dikembangkan

2. Desain (*Design*)

Pada tahapan desain ini, materi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam tahap ini peneliti membuat rancangan

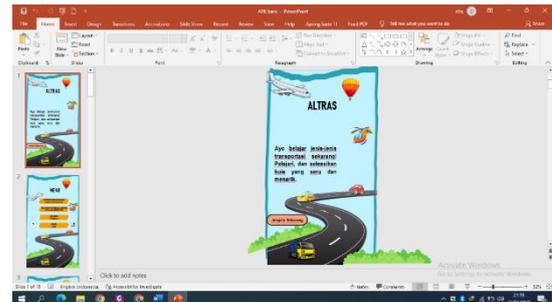
media aplikasi *accessible* berbasis android dalam bentuk *prototype*. Dalam bentuk *prototype* mencantumkan komponen yang bisa digunakan dan diakses dalam media aplikasi *accessible* berbasis android. *Prototype* memberi gambaran atau petunjuk kepada user untuk mengakses beberapa menu seperti halaman masuk, halaman utama, petunjuk, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar (KD), materi dan kuis.



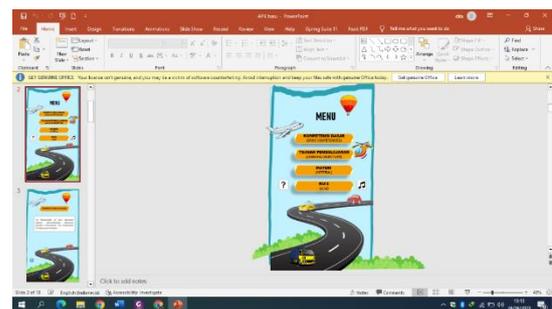
Gambar 1. Desain *Prototype* Aplikasi *Accessible* Berbasis Android

Selain pembuatan *prototype* pada tahap desain ini, peneliti juga membuat desain awal media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft power point. Desain slide dalam media aplikasi ini menggunakan pengaturan portrait ukuran 14,288 cm x 25,4 cm. Dalam

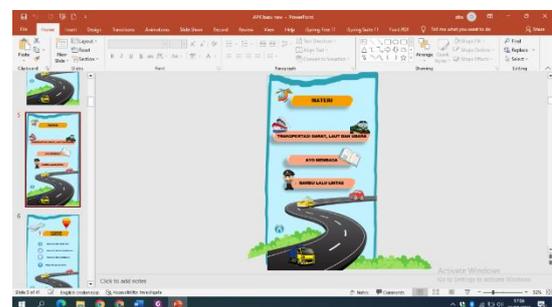
aplikasi disertai kumpulan gambar jenis-jenis transportasi dan aturan rambu-rambu lalu lintas. Berikut adalah desain aplikasi *accessible* berbasis android yang dibuat dengan microsoft power point.



Gambar 1 Tampilan Halaman Awal Aplikasi

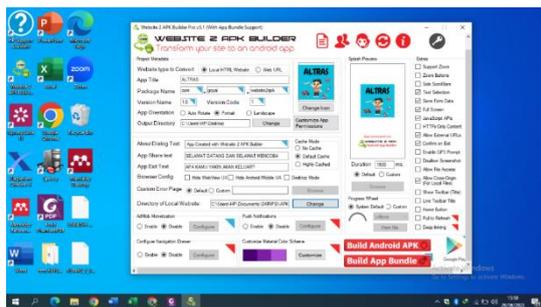


Gambar 2 Tampilan Halaman Menu pada Aplikasi



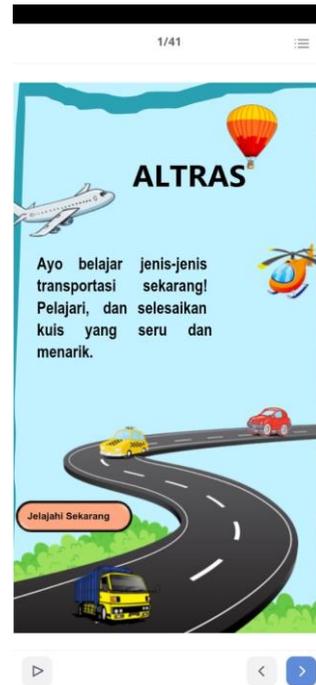
Gambar 4 Tampilan Halaman Menu Materi

Sebelumnya telah dijelaskan mengenai tampilan dan gambar desain media menggunakan Microsoft power point. Selanjutnya masuk pada desain akhir media pembelajaran aplikasi *accessible* berbasis android ini dengan cara mengubah file yang semula dalam bentuk power point menjadi file HTML5 dengan bantuan aplikasi tambahan yaitu *I-Spring*. *Website apk2 Builder* ini berfungsi sebagai pengaturan atau konfigurasi untuk mengatur aplikasi yang nantinya bisa di install dalam sistem android.



Gambar 5 Tampilan Pengaturan dalam *Website 2 Apk Builder*

Setelah proses pengubahan file PPT menjadi html5, maka file bisa diinstall dalam sisitem android. Berikut merupakan tampilan media pembelajaran dalam handphone yang telah diinstall.



Gambar 6 Tampilan Halaman awal pada Aplikasi di handphone



Gambar 7 Tampilan Halaman menu pada Aplikasi di handphone

3. Pengembangan (*Development*)

Proses ini mencakup pengembangan materi yang disesuaikan dengan KD,

pembuatan tujuan pembelajaran, pengembangan media untuk aplikasi yang dapat diakses berbasis android, dan pembuatan instrumen validasi. Selanjutnya, melakukan uji validitas kepada validator ahli media dan ahli materi melalui lembar instrumen validasi, yang menilai aplikasi yang dapat diakses berbasis android yang dikembangkan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap Implementasi, dilakukan uji coba kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri untuk melihat tingkat kepraktisan dari media aplikasi *accessible* berbasis android yang telah dikembangkan. Uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan siswa sebanyak 21 di kelas III Sekolah Dasar. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan yang dilakukan, peneliti menggunakan lembar angket respon guru dan siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan tiap tahapan prosedur pengembangan produk. Dimulai dari tahap analisis yang meliputi analisis kerja dan analisis kebutuhan, kemudian tahap desain yaitu merancang media aplikasi *accessible* berbasis android, selanjutnya tahap pengembangan yaitu mengembangkan desain dari media aplikasi *accessible* berbasis android, kemudian di konsultasikan kepada validator materi dan media untuk mendapatkan saran dan masukan kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator, selanjutnya di implementasikan atau di uji cobakan ke siswa untuk mengetahui keefektifan dari media aplikasi *accessible* berbasis android. Dalam mengetahui tingkat keefektifan, penilaian dilakukan dengan perhitungan menggunakan nilai *posttest* setelah menggunakan media aplikasi *accessible* berbasis android.

No	Indikator	Skor
1	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android memiliki komposisi warna dan ikon yang dapat menarik perhatian siswa	4
2	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android mudah diakses oleh siswa	4
3	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi	4
4	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android memiliki kemampuan sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat informasi yang berkaitan dengan materi	4
5	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android dapat menciptakan rasa senang siswa dalam belajar Bahasa Inggris	4
6	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android sesuai dengan lingkungan belajar siswa di rumah	5
Total Skor		25
Skor Maksimal		30
Persentase		83,3%

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *accessible* berbasis android. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis android yang bisa dijalankan dan diakses tanpa terbatas ruang dan waktu. Media pembelajaran ini bisa di akses dengan mudah dan bisa digunakan untuk media bantu belajar di luar lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yan telah dikembangkan, maka di

dapatkan 3 jenis data yaitu data validitas, data kepraktisan, dan data keefektifan.

Kevalidan data diperoleh dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. Kevalidan menjadi tolak ukur dalam menilai kelayakan atau kevalidan aplikasi *accessible* berbasis android layak digunakan dan diterapkan dapam pembelajaran. Hasil validasi ahli yang dilakukan disajikan dalam tabel berikut

Tabel 4 Hasil Angket Validasi Ahli Media

Setelah perolehan perhitungan dari rumus yang di jabarkan sebelumnya, maka diketahui skor dari validasi ahli media pembelajaran adalah 83,3% yang berarti media pembelajaran *accessible* berbasis andorid ini sangat valid atau sangat baik digunakan.

Tabel dibawah ini merupakan skor validasi ahli materi pada media pembelajaran *accessible* berbasis android.

Tabel 5 Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android memiliki materi Bahasa Indonesia yang sesuai dengan buku	4

guru yang berlaku

2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.	4
5	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android dapat meningkatkan pemahaman terkait Bahasa Indonesia kepada siswa	5
6	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android dapat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri di rumah	5
8	Aplikasi <i>Accessible</i> berbasis android memiliki kesesuaian materi dalam aplikasi dapat terlihat dengan jelas	5
Total Skor		33
Skor Maksimal		40
Persentase skor Maksimal		82,5%

Setelah perolehan perhitungan dari rumus yang di jabarkan sebelumnya, maka diketahui skor dari validasi ahli materi pembelajaran adalah 82,5% yang berarti media pembelajaran *accessible* berbasis android ini sangat valid atau sangat baik digunakan.

Selanjutnya, untuk mengukur data kepraktisan dalam penelitian ini, menggunakan angket respon guru dan respon siswa. Berikut adalah angket kepraktisan respon siswa dan guru dalam penelitian ini.

Tabel 6. Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru

No	Indikator	Skor
1	Ketepatan judul dan media yang dikembangkan dengan materi	5
2	Kemampuan media sebagai alat bantu dalam meningkatkan pengetahuan Bahasa Indonesia siswa	4
3	Kemampuan media yang mudah digunakan oleh siswa	5
4	Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa	5
5	Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi/materi	5
6	Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang siswa	5
7	Kemampuan media dalam memicu kreativitas siswa	4
8	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang	5
9	Kesesuaian media aplikasi dengan materi Bahasa Indonesia	5
Jumlah Skor		43
Skor Maksimal		45
Persentase Skor		95%

Setelah perolehan perhitungan dari rumus yang di jabarkan sebelumnya maka diketahui skor kepraktisan dari guru adalah 95% yang berarti media pembelajaran

accessible berbasis android ini sangat praktis atau sangat baik digunakan.

mudah untuk digunakan?

Tabel 7. Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Apakah penggunaan media aplikasi <i>accessible</i> berbasis android ini mempermudah belajar Bahasa Inggris?			3	7	11
2	Apakah penggunaan media aplikasi <i>accessible</i> berbasis android ini bisa digunakan dengan mudah untuk belajar di rumah?			2	4	15
3	Apakah tulisan yang digunakan dalam media aplikasi <i>accessible</i> berbasis android ini jelas dan mudah dibaca?			2	5	14
4	Apakah tampilan media aplikasi <i>accessible</i> berbasis android ini menarik perhatianmu?				6	15
5	Apakah media aplikasi <i>accessible</i> berbasis android ini			2	4	15

Jumlah Skor	481
Skor Maksimal	550
Persentase Skor	87 %

Perolehan perhitungan skor kepraktisan dari siswa mendapatkan 87% yang berarti media pembelajaran accessible berbasis android ini sangat praktis atau sangat baik digunakan.

Setelah penghitungan kevalidan dan kepraktisan, kemudian penghitungan untuk skor keefektifan. Keefektifan media accesible berbasis android didapat dari hasil belajar siswa setelah mengerjakan soal evaluasi. Data keefektifan diambil dari hasil skor soal postest yang telah dikerjakan setelah penggunaan media accessible berbasis android. Adapun jumlah responden dalam penelitian ini adalah 21 siswa. Diketahui hasil nilai rata-rata pretest siswa kelas III sebelum menggunakan media accesible berbasis android sebesar 54. Hasil ini belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), karena besar KKM di kelas III yaitu 75. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh sama atau lebih dari KKM. Setelah diimplementasikannya media accesible berbasis android kepada

siswa kelas III, nilai yang dihasilkan siswa mengalami perubahan. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest siswa, yang mana rata-rata nilai posttest mencapai 83,8 yang berarti nilai tersebut lebih dari KKM. Sesuai dengan pedoman kriteria keefektifan, maka media accesible berbasis android yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi alat-alat transportasi. Selanjutnya yaitu menghitung ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 95,2% yang mana berarti media accesible berbasis android ini sangat efektif atau dapat digunakan tanpa perbaikan.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, diketahui media accesible berbasis android berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi alat-alat transportasi layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan menjadi media bantu belajar diluar lingkungan sekolah. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli media accesible berbasis android yang memperoleh skor sebesar 83,3% dan validasi ahli materi yang memperoleh skor sebesar 82,5%.

Selain itu berdasarkan hasil kepraktisan yang didapat dari angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media aplikasi accesible berbasis android yang digunakan didapatkan hasil kepraktisan guru yaitu sebesar 95% dan siswa sebesar 87%. Hasil keefektifan media accesible berbasis android ini diketahui rata-rata diperoleh yaitu sebesar 83,8 sedangkan KKM kelas IV adalah 75. Setelah dibandingkan dengan KKM, nilai tersebut dihitung ketuntasan klasikalnya, hasil ketuntasan klasikalnya sebesar 95,2%. Dengan demikian Media accesible berbasis android berarti sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi alat-alat transportasi di SDN Singonegaran 1 Kota Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nadiyahsari. (2021). *Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi dan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android untuk Sekolah Dasar*. 5(2), 243–251. <https://doi.org/10.29408/edumati.c.v5i2.4100>
- Dwi Etika, E., Cindy Pratiwi, S., Megah Purnama Lenti, D., Rahma Al

- Maida, D., Nurdiansyah, I., Muhsetyo, G., Qohar, A., Azrul, A., Rahmi, U., Marjan Fuadi, T., Nawawi, M. I., Anisa, N., Syah, N. M., Risqul, M., Azisah, A., Hidayat, T., Winanti, K., Yuliyani, Agoestanto, A., ... Press, U. I. R. (2021). Studi Pustaka Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning pada Mahasiswa PPKn Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 32–39. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/dharmajana/article/view/5070>
<https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/dharmajana/article/download/5070/3876><https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2110>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mohammad Syam'un Salim, A. C. S. D. (2013). Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen. *At-Ta'dib*, 8(2). <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v8i2.504>
- Rismayana, A. H., & Dewi, P. K. (2018). *APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK*. 12(1), 75–82.
- Wahyuningsih, N., Muliawati, H., & Sutisno, A. (2019). Penerapan Media Lagu Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Anak Di Sd Kartika Siliwangi 7, Kota Cirebon. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 82–94. <https://doi.org/10.31943/bi.v4i2.50>
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 1(1), 1–12.