

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGEMBANGAN MEDIA “SPEGAKUL KIDS” (SPELLING, GAME, QUIZ) BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV

Septiani Ribka¹⁾, Singgih Adhi Prasetyo²⁾, Mira Azizah³⁾

DOI : [10.26877/jcm.v4i1.22832](https://doi.org/10.26877/jcm.v4i1.22832)

¹ FIP, Uiniversitas PGRI Semarang

² FIP, Uiniversitas PGRI Semarang

³ FIP, Uiniversitas PGRI Semarang

Abstrak

Latar belakang yang menjadikan alasan untuk melakukan penelitian ini adalah adanya kesulitan siswa dalam belajar bahasa inggris. Selain itu media yang digunakan untuk pembelajaran juga belum dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Spegakul Kids dikembangkan dengan memadiukan materi bahasa inggris yaitu kosa kata yang ada di skeitar kehediupan siswa dengan bermain game. Media dikembangkan tidak hanya berisi materi saja tetapi juag digunakan untuk bermain game seabgai peanrik siswa belajar bahasa inggris. Media dikembangkan berbasis android agar dapat digunakan kapan saja oleh siswa dan dapat belajar secara mandiri. Hasil uji kelayakan diperoleh kriteria bahwa media termasuk dalam kategori layak dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa inggris.

Kata Kunci: Android, Media, Spegakul Kids

Abstract

The background that became the reason for conducting this research was the difficulty of students in learning English. In addition, the media used for learning has not been able to help students understand English learning materials. The results of the study showed that the Spegakul Kids Media was developed by combining English material, namely vocabulary that exists around the lives of students by playing games. The media developed not only contains material but is also used to play games as an attraction for students to learn English. The media was developed based on Android so that it can be used at any time by students and can learn independently. The results of the feasibility test obtained the criteria that the media is included in the category of being feasible to be used for learning English.

Keyword: Android, Media, Spegakul Kids

History Article

Received 15 Maret 2025

Approved 26 Maret 2025

Published 30 April 2025

**How to Cite**

Ribka, Septiani., Prasetyo, Singgih Adhi., Azizah, Mira., (2025). Pengembangan Media “Spegakul Kids” (Spelling, Game, Quiz) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV. *Cerdas Mendidik*, 4(1), 172 – 178

Coresponding Author:

Jl. Lontar No. 1, Semarang, Indonesia.

E-mail: ³ miraazizah@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Hamalik (2015:45) mengatakan bahwa untuk mencapai tujuan, siswa dan guru bekerja sama menggunakan berbagai sumber daya, termasuk buku, papan tulis, kapur, dan alat peraga lainnya, serta ruang fisik seperti ruang kelas dan peralatan audiovisual untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Guru dituntut agar mampu mengikuti perkembangan teknologi yang dengan kemampuan menggunakan alat-alat teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Nurseto, 2018:15). Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Arsyad, 2019:2).

Pembelajaran dapat efektif salah satunya ditentukan oleh adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi (Slameto, 2015:38). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Sanjaya, 2016:31). Menurut Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang di pakai penjuru dunia dapat mempermudah berkomunikasi ketika berada di luar Indonesia sebagai komunikasi yang utama. Faktor ini yang menjadikan bahasa inggris di Indonesia menjadi sangat penting untuk diajarkan pada anak sejak dini (Hasanah & Ulya, 2020). Bahasa Inggris yang sangat penting dimiliki oleh setiap orang (Ratminingsih et al., 2021:3). Guru memberikan didikan pada anak secara rutin akan berdampak pada tumbuh kembang anak dalam berkomunikasi dengan lawan bicara walaupun tidak akan mampu berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris perkalimat namun setidaknya perkosa kata, dan mengajarkan dengan rutin maka akan terlihat hasil (Qadafi, 2020).

Pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih menyenangkan jika menggunakan media permainan dari pada hanya dengan metode ceramah, karena pada dasarnya anak-anak usia dini lebih menyukai permainan (Wahyuningsih, 2019). Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengenalan bahasa Inggris adalah dalam bentuk permainan (Liyana & Kurniawan, 2019). Media sebagai salah satu cara yang dapat menarik anak untuk ikut serta dalam proses pembelajaran dengan sukacita dan mengajak anak untuk bergembira bersama (Sutono & Rustandi, 2022).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Widyaningrum et al., (2021) ditemukan informasi bahwa kemampuan awal anak dalam mengeja kosa kata bahasa inggris masih belum benar. Logat jawa yang dimiliki anak masih begitu terlihat sehingga kosa kata bahasa inggris belum dapat disuarakan dengan benar. Media gambar yang dikembangkan dapat memudahkan untuk memahami materi yang diberikan guru kepada siswa. Hasil penelitian yang dilakukan Novita et al., (2023) bahwa melalui bermain game dapat meningkatkan kosa kata bahasa inggris pada anak. Media game yang digunakan dapat memudahkan anak dalam memahami kosa kata bahasa inggris. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Rokhman dan Ahmadi (2020) diperoleh informasi bahwa Game edukasi si Gelis (Genius English) salah satu alternatif untuk mengasah kemampuan kosakata Bahasa Inggris. Pada penerapannya, game edukasi ini membuat siswa dapat bermain dan belajar sehingga dapat meningkatkan kosakata Bahasa

Inggris siswa. Kemampuan kosa kata bahasa inggris anak mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media game edukasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian dan pengembangan dipilih karena peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi yang edukatif berupa game edukasi berbasis android.

Tempat penelitian dilakukan di SDN Brumbungan Kota Semarang. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juli 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Brumbungan Kota Semarang tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 22 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode sensus yaitu menjadikan semua populasi sebagai sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN Brumbungan Kota Semarang tahun ajaran 2023/ 2024 sebanyak 22 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner penelitian dengan skala likert. Teknik analisis data menggunakan deskripsi persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berdasarkan pada permasalahan yang terdapat di sekolah yaitu di SDN Brumbung Semarang khususnya pada kelas IV. Dalam kondisi proses kegiatan belajar mengajar tentu guru membutuhkan bantuan media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterima oleh siswa namun berisi materi yang mudah dipahami oleh siswa untuk menyampaikan materi ajar. Salah satu media yang digunakan guru adalah media audio visual, poster, rekaman video dan PPT.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Brumbungan Semarang saat ini sedang terjadi perubahan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Hal ini menuntut guru dan siswa untuk belajar aktif, terutama pada pelajaran Bahasa Inggris, guru kelas harus ekstra dalam menyampaikan materi tambahan Bahasa Inggris, karena ditemukan hasil bahwa pengenalan bahasa asing seperti Bahasa Inggris di sekolah dasar masih rendah. Hasil penilaian diperoleh rata-rata kelas nilai siswa belum lulus KKM yaitu hanya 55,58. Sehingga membuat siswa merasa bosan dan takut dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris, karena siswa yang merasa kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata Bahasa Inggris, serta guru yang masih renah dalam penggunaan media saat berlangsungnya pembelajaran. Selama ini dalam pembelajaran siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa didukung oleh sumber belajar dan media yang relevan, sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak.

Hasil observasi juga ditemukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris didapatkan hasil data bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV, keterbatasan media pembelajaran yang dapat

mendukung pembelajaran Bahasa Inggris tentang pengenalan benda-benda yang ada di dalam rumah, serta kurangnya penerapan pembelajaran aktif pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV. Menurut siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas ini diperlukan media atau alat yang dapat menarik minat belajar siswa. Anak terlihat merasa bosan dan kurang fokus dalam memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hasil observasi juga menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru belum menggunakan media game edukasi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan maka dalam penelitian ini siswa membutuhkan media yang dapat digunakan untuk belajar sambil bermain pada pelajaran bahasa inggris. Bahasa inggris dalam memahami materi perlu disampaikan dengan santai dan mudah diterima anak. Berdasarkan kondisi tersebut maka media yang dikembangkan memuat beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Media berisi materi dan game
2. Materi yang disajikan merupakan barang-barang yang ada di sekitar siswa sehari-hari
3. Media dapat digunakan secara offline
4. Media dapat digunakan kapan saja
5. Media dapat diinstal android siswa

Validasi media pembelajaran merupakan tahap yang diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran *Spegakul Kids*. Melalui validasi ini apabila ada suatu hal yang masih kurang dan perlu diperbaiki maka dapat diperbaiki oleh peneliti sebelum di uji cobakan. Pakar ahli atau validator yang akan memvalidasi media pembelajaran terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi pembelajaran.

Validator media pembelajaran merupakan dosen dari Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Hendri Januar S, S.Pd., M.Pd sebagai validator ahli media dan Bapak Muhamad Arif Budiman sebagai validator ahli materi pembelajaran. Hasil validasi diperoleh hasil yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi

Ahli	Total skor	Skor maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Ahli Materi	64	75	85	Layak
Ahli Media	55	75	74	Layak

Berdasarkan hasil pengembangan media *Spegakul Kids* diketahui bahwa media yang dikembangkan menurut validasi ahli media dan ahli materi diperoleh hasil yang menunjukkan kategori layak. Media dari indikator desain, kelayakan produk, penggunaan, dan kesesuaian termasuk dalam kategori layak.

Pengembangan media pembelajaran *Spegakul Kids* Berbasis android dalam penelitian ini merupakan sebuah produk media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi berbasis *android* yang didalamnya terdapat muatan materi dan soal latihan tentang bagian-bagian didalam rumah. Dalam media pembelajaran ini terdapat gambar dan perpaduan warna yang menarik sehingga melalui media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sekolah.

Media *Spegakul Kids* dikembangkan yang berisi materi bahasa Inggris dapat memudahkan siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris. Media dikembangkan dengan sederhana materi yang disajikan yaitu materi benda-benda yang ada di sekitar kehidupan siswa seperti bahasa Inggris dari sepatu, jam, alat tulis dan lainnya. Media *Spegakul Kids* dapat menambah kosakata yang dipahami siswa. Siswa dapat bermain sambil belajar dari media tersebut sehingga belajar bahasa Inggris tidak menjadi membosankan. Siswa dapat belajar dengan santai dan belajar kapan saja sambil bermain game.

Hasil pengembangan sesuai dengan pendapat Hamalik (2019) bahwa salah satu fungsi media adalah memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang diberikan kepada siswa. Media *Spegakul Kids* menjadikan materi bahasa Inggris mudah disampaikan kepada siswa sehingga materi dipahami dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka penelitian ini dapat dirumuskan simpulan sebagai berikut:

1. Media *Spegakul Kids* dikembangkan dengan memadukan materi bahasa Inggris yaitu kosakata yang ada di sekitar kehidupan siswa dengan bermain game. Media dikembangkan tidak hanya berisi materi saja tetapi juga digunakan untuk bermain game sebagai pemantik siswa belajar bahasa Inggris. Media dikembangkan berbasis Android agar dapat digunakan kapan saja oleh siswa dan dapat belajar secara mandiri.
2. Hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan maka disimpulkan bahwa media *Spegakul Kids* termasuk layak dan dapat digunakan oleh semua siswa untuk belajar bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pendidikan*. Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hasanah, N. I., & Ulya, N. (2020). Strategi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini di Tk Santa Maria Banjarmasin. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 57–68. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.525>
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Novita, D., Wilson, A., & Sutrisno, S. (2023). Implementasi Permainan Puzzle terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(1), 163. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i1.17162>
- Nurseto. (2018). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(2).
- Qadafi, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak di Sangkhom Islam Wittaya School saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 422. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.591>
- Ratminingsih, N. M., Artini, L. P., & Santosa, M. H. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Abad 21*. Rajawali Press.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk

Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175.
<https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Prenada Media.

Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sutono, S., & Rustandi, D. (2022). Metode Pieces Dalam Perancangan Game Edukasi Belajar Mudah Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 10(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v10i3.2673>

Wahyuningsih, S. (2019). Kreasi Lagu Anak Berbahasa Inggris (Nursery Rhymes) sebagai Media untuk Mengenalkan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 7(2), 189. <https://doi.org/10.21043/thufula.v7i2.4998>

Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan Media Spellearn untuk Meningkatkan Spelling dan Learning Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/dt.v8i2.4491>

Yaumi, M. (2018). *Media dan Tekonologi Pembelajaran*. Prenada Media.