

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

**Ribka Septiani<sup>1)</sup>, Singgih Adhi Prasetyo<sup>2)</sup>, Mira Azizah<sup>3)</sup>**

**DOI : [10.26877/ijes.v5i2.20082](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i2.20082)**

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas 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 memadukan materi bahasa Inggris yaitu kosa kata yang ada di sekitar kehidupan siswa dengan bermain game. Media dikembangkan tidak hanya berisi materi saja tetapi juga digunakan untuk bermain game sebagai pekanik 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 led to this research was the difficulty students had in learning English. In addition, the media used for learning was not yet able to help students understand English lesson material. The results of the research showed that Spegakul Kids Media was developed by combining English material, namely vocabulary found in students' daily lives, with games. The media was developed to not only contain material but also be used for playing games as a way to attract students to learn English. The media was developed based on Android so that it can be used anytime by students and they can learn independently. The feasibility test results obtained the criteria that the media is categorized as feasible for use in English language learning.*

**Keywords:** Android, Media, Spegakul Kids

#### **History Article**

Received 21 Agustus 2024

Approved 26 Agustus 2025

Published 25 November 2025

#### **How to Cite**

Septiani, Ribka. Prasetyo, Singgih Adhi & Azizah, Mira. (2025). Pengembangan Media “Spegakul Kids” (Spelling, Game, Quiz) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV. IJES 5(2), 294-300



---

**Coressponding Author:**

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [ribkaseptiani27@gmail.com](mailto:ribkaseptiani27@gmail.com)

## 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 (Widianto, 2015; Sukma, 2003; Sucandra, 2022). 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).

Dalam proses pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Sumarni, 2023; Sukes, 2020; Soeharyono, 2022). Lingkungan belajar yang kondusif akan membuat anak merasa nyaman, sehingga anak lebih termotivasi untuk mencoba menggunakan kosakata baru yang mereka pelajari (Sarjono, 2022; Saraswati, 2020; Saputri, 2023). Peran guru yang aktif, kreatif, dan sabar sangat menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa pada tahap awal perkembangan anak (Saidah, 2021; Riziqsiwi, 2021; Ristiyanto, 2023).

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 *Spiegakul 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 diihat 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 kosa kata 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 kosa kata 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, dapat disimpulkan bahwa media **Spegakul Kids** dikembangkan dengan memadukan materi bahasa Inggris berupa kosa kata yang ada di sekitar kehidupan siswa melalui permainan edukatif. Media ini tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga dirancang dalam bentuk permainan yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, media dikembangkan berbasis Android sehingga dapat digunakan kapan saja oleh siswa dan mendukung proses belajar secara mandiri. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang melibatkan ahli media, ahli materi, serta uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media **Spegakul Kids** tergolong layak dan dapat digunakan oleh semua siswa sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.  
 Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: 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 kosa kata 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.
- Ristiyanto, G., Budiman, M. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan media roda literasi (ROSSI) kemampuan membaca bahasa Inggris siswa kelas III. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(2), 577–586.
- Riziqsiwi, F. F., Budiman, M. A., & Reffiane, F. (2021). Analisis keterkaitan pembelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal dengan kurikulum tematik kelas IV SD Muhammadiyah 01 Kota Tegal. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 283–291.
- 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>
- Saidah, A., Budiman, M. A., & Wijayanti, A. (2021). Analisis pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas IV SD Bilingual Muhammadiyah 1 Purwodadi. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 140–149.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Saputri, A. I. G., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran scramble words pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV A SD Islam Darul Huda Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 43–53.
- Saraswati, W., Budiman, M. A., & Rahmawati, I. (2020). Pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri Petompon 01 Semarang. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(4), 85–90.
- Sarjono, S. F., Budiman, M. A., & Wakhyudin, H. (2022). Analisis pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris secara luring pada masa pandemi Covid-19 di SD Mataram Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 420–436.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeharyono, J. N. I., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV SD Negeri Pengkol Jepara. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 43–53.
- Sucandra, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis kesulitan penguasaan kosakata pembelajaran muatan lokal bahasa Inggris pada siswa kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71–80.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukesni, A. N., Saputro, B. A., & Budiman, M. A. (2020). Analisis kemampuan penalaran operasi hitung bilangan cacah berbantu penyampaian bahasa Inggris dengan model NHT sekolah dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 10(2), 10–19.

- Sukma, S. A., & Budiman, M. A. (2023). Analisis metode resitasi terhadap hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas IV MI Futuhiyyah Mranggen Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 123–131.
- Sumarni, S., Budiman, M. A., & Putriyanti, L. (2023, Oktober). Analisis literasi dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas IV di SD Negeri Sumberejo Kecamatan Jaken Kabupaten Pati tahun pelajaran 2022/2023. *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 3(1).
- 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/10.30997/dt.v8i2.4491>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Bandung: Prenada Media.