



# DESIGN OF "VERB-ING FOR FUN" LEARNING MEDIA FOR CLASS 4 PRIMARY SCHOOL STUDENTS

## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "VERB-ING FOR FUN" UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>Raka Arya Pratama, <sup>2</sup>Aidil Primasetya Armin

Universitas 17 Agustus Surabaya, Indonesia

\*Corresponding author.  
[lightshadow884@gmail.com](mailto:lightshadow884@gmail.com)

**Abstract.** *MI Al-Ihsan Sidoarjo is a madrasa school located in Sidoarjo, East Java. However, the teachers there still rely on textbooks and question sheets for their teaching methods, and do not have projectors to use PowerPoint as another teaching method, which often causes students to not understand the essence of the lessons being delivered, due to the detailed delivery of the material. With these considerations in mind, the researcher solved the problem at MI Al-Ihsan by creating an interactive learning media application called "Verb-ng for Fun" specifically for English lessons which can be accessed using a computer in the lab, so that it can be used by MI English teachers. Al-Ihsan as a supporter for delivering lesson material. In designing it, the researcher studied the English teacher at MI Al-Ihsan and used the material in the textbook as application design material. The researcher aims to use the ADDIE method as a reference for designing interactive learning media applications that will be created. It is hoped that the design of this application can be used to improve students' understanding of English lessons.*

**Keywords:** *English, Learning, Interactive Learning Media.*

**Abstrak.** *MI Al-Ihsan Sidoarjo adalah sekolah madrasah yang berada di Sidoarjo Jawa Timur. Namun metode pengajarannya guru-guru di sana masih mengandalkan buku paket dan lembar soal, serta tidak memiliki proyektor di untuk menggunakan power point sebagai metode pengajaran lain, sehingga seringkali menyebabkan siswa kurang memahami inti pelajaran yang disampaikan, karena penyampaian materi yang rinci. Dengan pertimbangan tersebut, peneliti melakukan penyelesaian masalah pada MI Al-Ihsan dengan membuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang dinamain "Verb-ng for Fun" khusus pelajaran bahasa inggris yang dapat di akses menggunakan computer di lab, sehingga dapat di dimanfaatkan oleh guru bahasa inggris MI Al-Ihsan sebagai pendukung untuk penyampaian materi pelajaran. Dalam perancangannya peneliti mengkaji guru bahasa inggris MI Al-Ihsan serta menggunakan materi pada buku paket sebagai bahan rancangan aplikasi. Peneliti bertujuan menggunakan metode ADDIE sebagai acuan perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Di harapkan perancangan aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran bahasa inggris.*

**Kata kunci:** *Bahasa inggris, Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif.*

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris diakui sebagai bahasa internasional yang sering digunakan dalam berbagai sektor. Bahasa ini telah diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan nasional Indonesia. Mayoritas institusi pendidikan memperkenalkan Bahasa Inggris kepada siswa mereka sebagai bahasa sehari-hari di lingkungan sekolah. Sama seperti bahasa nasional lainnya, tata bahasa atau grammar dalam Bahasa Inggris adalah elemen esensial, dengan tenses menjadi salah satu topik utama yang diajarkan. [1] [2]

Tense merupakan bentuk kata kerja yang digunakan

untuk menandakan waktu. Ini adalah cara untuk menunjukkan kapan suatu aksi atau peristiwa terjadi, baik itu di masa sekarang, masa lalu, atau masa depan. Dengan kata lain, tense memberikan informasi tentang waktu terjadinya suatu kegiatan atau tindakan. Tense juga menunjukkan apakah suatu kegiatan atau tindakan itu terjadi pada saat berikut. [3]

Terdapat 16 macam tenses dalam bahasa Inggris, yaitu:

1. Simple Present:
  - I eat.
2. Present Continuous (Progressive):
  - I am eating.
3. Present Perfect:

- I have eaten.
4. Present Perfect Continuous:
    - I have been eating.
  5. Simple Past:
    - I ate.
  6. Past Continuous (Progressive):
    - I was eating.
  7. Past Perfect:
    - I had eaten.
  8. Past Perfect Continuous:
    - I had been eating.
  9. Simple Future:
    - I will eat.
  10. Future Continuous (Progressive):
    - I will be eating.
  11. Future Perfect:
    - I will have eaten.
  12. Future Perfect Continuous:
    - I will have been eating.
  13. Future in the Past (also called "was going to" for simple future):
    - I was going to eat.
  14. Future Continuous in the Past:
    - I was going to be eating.
  15. Future Perfect in the Past:
    - I was going to have eaten.
  16. Future Perfect Continuous in the Past:
    - I was going to have been eating.

[3]

Media merupakan instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses kegiatan, [4] Media pembelajaran yang sering digunakan meliputi berbagai jenis visual, seperti visual cetak, proyektor, dan pajangan. Visual cetak termasuk gambar, diagram, grafik, poster, dan karton. Untuk proyektor, terdapat overhead projector (OHP) dan presentasi PowerPoint. Sedangkan pajangan visual meliputi whiteboard, papan multifungsi, dan papan buletin. Di antara semua ini, whiteboard merupakan yang paling sering digunakan di dalam kelas. [5]

Dengan perkembangan jaman, teknologi juga berkembang pesat saat ini, alat seperti halnya

smartphone dan komputer menjadi barang yang umum, dan banyak kalangan muda yang mampu menjalankan dengan mudahnya. Maka tidak di pungkiri media pembelajaran saat ini penyampaiannya telah memanfaatkan teknologi tersebut, agar menjadi lebih interaktif dan efisien. [2]

Sehingga untuk mengikuti perkembangan jaman dan kemajuan teknologi, maka salah satu solusi alternatifnya adalah di buatlah media pembelajaran interaktif yang dapat di akses di komputer, media pembelajaran yang nantinya memiliki fokus yang sama dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat kelas 4 sekolah dasar, salah satunya merupakan tenses Present Continuous. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan para murid dapat membantu dalam mengingat dan memahami pembelajaran bahasa inggris mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate) bertujuan untuk menyajikan sebuah model yang menggambarkan hubungan antara pengembangan intervensi instruksional dan pengembangan intervensi peningkatan kinerja perlu melalui proses ADDIE. [6] Karena itu metode ADDIE di pilih sebagai metode pengembangan media pembelajaran di penelitian ini yang merupakan metode yang sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan media visual yang efektif dan berkualitas.

### **1. Analyze (Analisa) [7] [8]**

- Wawancara

Wawancara dengan kepala sekolah dan guru pemegang kelas tentang kebutuhan yang diperlukan untuk menunjang pengembangan media pembelajaran. Wawancara dengan siswa yang akan menjadi objek implementasi media pembelajaran mengenai harapan dalam pelaksanaan.

- Pedoman

My Next Words Grade 4-Student's Book for Elementary School yang merupakan buku

pelajaran siswa kelas 4 sekolah dasar, dan The Book Of Complete English Grammar sebagai buku tutuan dalam menyusun materi dan soal.

- Perangkat keras

Komputer berspesifikasi minimal:

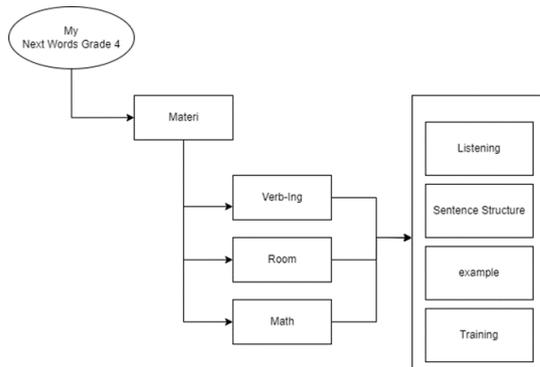
- Prosesor: Intel Celeron J3060 (1.6 GHz, hingga 2.48 GHz, 2 MB cache, 2 core)
- RAM: 4 GB
- Penyimpanan: 500 GB
- Sistem Operasi: Windows 10

- Batasan Materi

Materi yang di ambil untuk media pembelajaran yaitu Present Continuous, Rooms (Nama-nama ruangan), dan Mathematics.

## 2. Design (Desain)

- Mendesain konsep media pembelajaran



**Gambar 1.** Konsep Media Pembelajaran

- Mendesain mekanisme software [9]

Mendesain mekanisme software merupakan bagian mendesain desain awal software media pembelajaran yang menunjukkan alur software nantinya ketika digunakan, materi yang akan di tampilkan. Menu permainan ditunjukkan oleh Gambar 2.



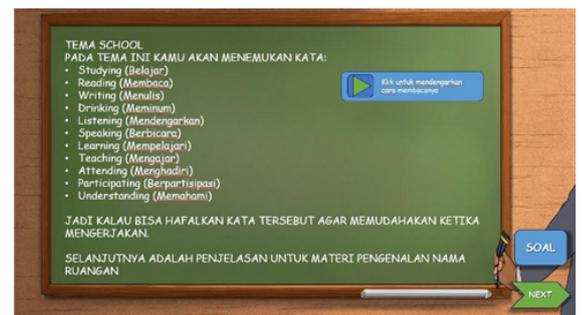
**Gambar 2.** Menu Permainan

Pada gambar 2, menu permainan terdapat 5 tombol yaitu, about untuk melihat info aplikasi, mematikan/menyalakan musik, dan 3 tombol tema (School, Home, dan Park). Kemudian Menu Tingkat Kesulitan permainan ditunjukkan oleh Gambar 3.



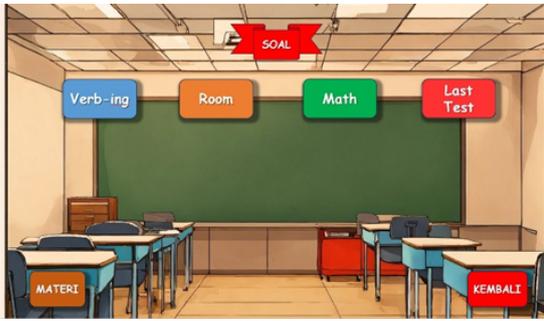
**Gambar 3.** Menu Tingkat Kesulitan

Seperti yang terlihat pada gambar 3, menu tingkat kesulitan memiliki 3 pilihan tingkat kesulitan, yaitu : mudah, normal, sulit. Sedangkan untuk penyampaian materi yang akan dipelajari



**Gambar 4.** Halaman Materi

Ditunjukkan pada gambar 4, halaman materi terdapat 3 tombol, tombol play untuk menjalankan audio yang membacakan isi materi, tombol soal untuk ke menu soal, tombol next untuk ke halaman materi selanjutnya. Gambar 5 menunjukkan menu soal pada permainan.



**Gambar 5.** Menu Soal

Ditunjukkan pada gambar 5, menu soal terdapat 6 tombol, tombol materi untuk ke halaman materi, tombol kembali untuk kembali ke halaman pemilihan tingkat kesulitan, dan 4 tombol (Verb-ing, Room, Math, dan Last Test) merupakan tombol yang berisikan soal-soal yang dapat dikerjakan. Selanjutnya yaitu gambar 6 yang menunjukkan halaman soal yang harus dikerjakan pemain.



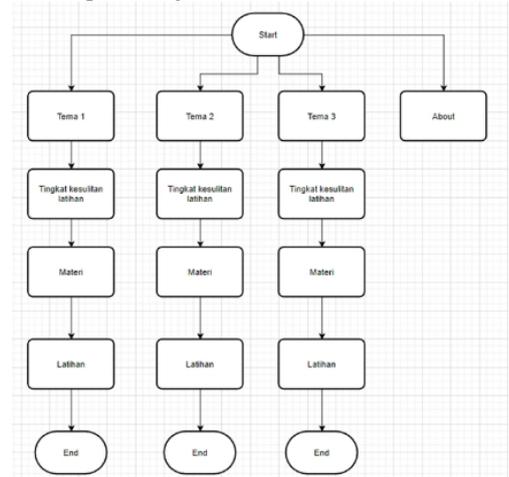
**Gambar 6.** Halaman Soal

Ditunjukkan pada gambar 6, halaman soal terdapat 4 tombol berisikan jawaban, konsepnya sama seperti soal a, b, c, d, salah satu jawaban adalah jawaban yang benar. Setiap menjawab benar di hitung 10 poin, poin di tampilan setelah menjawab 10 soal. Pada soal terdapat ilustrasi yang membantu siswa menjawab soal namun hanya untuk tingkat kesulitan mudah dan normal, pada tingkat sulit ilustrasi tidak di masukan. Setelah halaman soal berhasil dikerjakan, selanjutnya Gambar 7 menunjukkan halaman nilai yang diraih oleh pemain.



**Gambar 7.** Halaman Nilai

Gambar 8 menunjukkan flowchart dari software media pembelajaran tersebut.



**Gambar 8.** Flowchar Media Pembelajaran

### 3. Development (Mengembangkan)

Development, beberapa hal yang perlu di lakukan yaitu:

- Menyiapkan perangkat pengembang yaitu Construct 3
- Membuat program berdasarkan desain yang telah disiapkan
- Melakukan pengujian bersama dengan guru Bahasa Inggris Implement
- Mengumpulkan umpan balik dan melakukan perbaikan jika diperlukan

### 4. Implement (Implementasi)

Tahap implement merupakan tahap uji coba aplikasi “Verb-ing for Fun” di sekolah melalui proses pembelajaran bersama dengan guru dan siswa kelas 4 MI Al-Ihsan. Pada uji coba kali ini bertujuan untuk melakukan pengujian pada aplikasi dan mengumpulkan umpan balik untuk

pengembangan aplikasi selanjutnya.

## 5. Evaluate (Evaluasi) [10]

Berikut beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap Evaluasi.

- **Metode dan alat pengumpulan data**

Pengumpulan data diawali dengan mengetahui banyaknya siswa sebagai pengguna, dan guru sebagai ahli media dan ahli materi yang akan menjawab kuesioner yang nantinya disusun. Di sini sebanyak 20 siswa kelas 4 dan 2 ahli media dan 1 ahli materi yang mengikuti pengujian.

- **Teknik analisa data**

Teknik analisa data yang di gunakan yaitu skalar likert.

**Tabel 1.** Interval Skala Likert

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Netral (N)	3	Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut;

Rumus perhitungan rata-rata data:

$$\text{Score rata-rata} = \frac{\text{Score total item}}{\text{Jumlah item}}$$

Rumus perhitungan persentase skor ditulis dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase kelayakan}(\%) = \frac{\text{Score yang di observasi}}{\text{Score yang di harapkan}} \times 100\%$$

**Gambar 9.** Rumus Likert

Dengan kriteria persentase score sebagai berikut;

**Tabel 2.** Interpretasi Presentase Likert

No	Nilai Presentase Kelayakan	Kategori
1	0%-20%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

- **Menyusun Instrumen**

Instrumen disini maksudnya adalah susunan

indikator-indikator yang ada di setiap aspek dalam penilai pada media pembelajaran, yang mana nantinya di ubah menjadi kuesioner.

**Tabel 3.** Aspek pada setiap Intrumen

Validator	Aspek
Ahli Media	(1) Keefisienan, (2) Kehandalan, (3) Kemudahan, (4) Kelayakan, (5) Desain, (6) Suara, (7) Animasi, (8) Gambar, dan (9) Umpan balik.
Ahli Materi	(1) Tujuan Pembelajaran, (2) Kualitas Materi, (3) Metode Penyampaian, dan (4) Manfaat.
Pengguna	(1) Manfaat, (2) Tampilan, (3) Kemudahan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4 akan menjelaskan hasil validasi media pembelajaran yang telah dilakukan.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Hasil Persentase
Ahli Media	83%
Ahli Materi	80%
Pengguna	80%

Setelah dilakukan implementasi dengan di coba secara langsung oleh siswa kelas 4 MI AL-IHSAN dan Guru kelas 4 yang mengajar pelajaran Bahasa Inggris, maka didapatkan penghitungan hasil evaluasi seperti pada tabel 4. Software media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 80% di masing-masing validator, yang menandakan media pembelajaran dapat di anggap layak untuk digunakan sebagai alternati media pembelajaran, untuk mengajar pelajaran bahasa inggris atau sebagai media belajar mandiri siswa dengan menggunakan komputer di lab komputer milik sekolah.

## KESIMPULAN

Perancangan media pembelajaran interaktif ini berhasil menggunakan metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate), dibuktikan dengan nilai kelayakan rata-rata adalah 80%, namun masih perlu pengembangan lagi dalam hal bentuk materinya menurut sang guru.

Media pembelajaran interaktif ini menarik minat siswa untuk berlama-lama menggunakannya, membaca materi-materi yang di berikan dan menjelajahi soal-soal yang di sediakan sampai mereka dapat mendapatkan nilai maksimum, selain itu siswa juga belajar dengan efektif karena terdapat audio pada materinya untuk di dengarkan cara penyebutan yang benarnya, yang mana jika pembelajaran melalui buku hal itu perlu dibacakan oleh sang guru terlebih dahulu.

## REFERENSI

- [1] A. Laudhana dan A. Puspaningrum, "Media Pembelajaran Tense untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 1, no. 1, pp. 25-35, 2020.
- [2] S. Natalia dan K. Setiawan, "Pengembangan Media Pelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android untuk Kelas V Sekolah Dasar," *JURNAL NAWALA VISUAL*, vol. 2, no. 1, pp. 9-19, 2020.
- [3] H. Pauzan, *The Book of Complete Englist Grammar*, Jakarta Selatan: PT Cipta Gadhing Artha, 2021.
- [4] A. Fadilah, K. Nurzakiyah, N. Kanya, S. Hidayat dan U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, vol. 1, no. 2, pp. 01-17, 2023.
- [5] M. Yaumi dan S. Sirate, *Media & Teknologi Pembelajaran*, Kencana.: PrenadaMedia Group, 2018.
- [6] M. Molenda, "In Search of the Elusive ADDIE Model," *Performance Improvement*, vol. 42, no. 5, pp. 34-36, 2003.
- [7] A. Auliani, "Pengembangan Game Edukasi Media Pembelajaran Sistem Gerak pada Manusia untuk Kelas XI SMA Menggunakan Construct 2," *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 1, no. 1, pp. 1-7, 2017.
- [8] N. Devy, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Smk Kelas XI," *Eprints@UNY*, Yogyakarta, 2014.
- [9] I. Abshari, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG KOSAKATA BAHASA INGGRIS BAGI SISWA KELAS III DAN IV SEKOLAH DASAR," Universitas Dinamika, Surabaya, 2023.
- [10] K. Damayanti dan R. Kristiantari, "Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI," *Jurnal Mimbar Ilmu*, vol. XXVII, no. 1, pp. 81-89, 2022.

### Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

### Article History:

Received: 18 September 2024 | Accepted: 10 Oktober 2024 | Published: 30 November 2024