

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID "LEBE" UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS X MAN 9 JOMBANG BERBASIS ISPRING SUITESinta Ilmi Amaliyah¹, Hidayatur Rohmah²^{1,2}Universitas K H. Abdul Wahab Hasbullahsintailmi56@gmail.com¹, hidayaturrohmah@unwaha.ac.id²**ABSTRAK**

Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas X MAN 9 Jombang masih didominasi metode konvensional tanpa dukungan media interaktif yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan minat belajar menurun. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android bernama LEBE (*Learning English Better*) berbasis iSpring Suite, serta menguji kelayakan dan respon siswa terhadap media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi dua ahli media, dua ahli materi, dan 30 siswa kelas X yang dipilih secara purposive. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa. Data dianalisis menggunakan teknik persentase berdasarkan Skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli media memperoleh skor 93% (sangat valid), validasi ahli materi sebesar 85% pada tahap pertama dan 95% pada tahap kedua (sangat valid), serta respon siswa sebesar 89% (sangat praktis). Media yang dikembangkan dinilai mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah digunakan, baik di dalam maupun di luar kelas. Dapat disimpulkan bahwa media LEBE layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada materi *Recount Text*. Implikasi penelitian ini secara teoretis dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Secara praktis, LEBE dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan mudah digunakan, mendukung pembelajaran mandiri siswa, serta menjadi strategi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Pembelajaran, Media LEBE (*Learning English Better*).

ABSTRACT

The English language learning in class X of MAN 9 Jombang is still dominated by conventional methods without the support of engaging interactive media, which leads

to students being passive, lacking focus, and having a decrease in learning interest. This condition necessitates an innovation in learning media that is relevant to technological developments and the characteristics of the students. This research aims to develop an interactive Android-based learning medium named LEBE (Learning English Better) using iSpring Suite, and to test its feasibility and student responses. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included two media experts, two material experts, and 30 class X students selected purposively. The research instruments were validation questionnaires for the media experts and material experts, and a student response questionnaire. The data was analyzed using a percentage technique based on the Likert Scale. The research results show that the media expert validation obtained a score of 93% (very valid), the material expert validation was 85% in the first stage and 95% in the second stage (very valid), and the student response was 89% (very practical). The developed media is considered capable of presenting material in an interesting, interactive, and easy-to-use manner, both inside and outside the classroom. It can be concluded that the LEBE media is feasible and practical to be used as an English learning medium to increase student interest and understanding of Recount Text material. The theoretical implications of this research can increase student motivation and understanding. Practically, LEBE can be utilized as an interesting and easy-to-use alternative English learning medium, support students' independent learning, and serve as a school strategy to improve the quality of education.

Keywords: Media Development, Learning Media, LEBE (Learning English Better).

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian seseorang agar menjadi individu yang utuh. Hal ini dapat dicapai melalui berbagai kegiatan, seperti bimbingan, pengajaran, dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran krusial. Guru adalah pihak yang berinteraksi langsung dengan siswa. Dalam interaksi tersebut, terjadi transfer ilmu pengetahuan dan penanaman nilai-nilai moral melalui bimbingan yang diberikan oleh pendidik (Ritonga et al., 2022). Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan karena berfungsi sebagai alat untuk belajar dan berkembang. Dengan menguasai bahasa, siswa dapat menyerap pengetahuan baru dan menyampaikan ide mereka secara efektif. Oleh karena itu, penguasaan bahasa yang baik sangat diperlukan agar siswa bisa memahami materi pelajaran dan berinteraksi secara efektif dengan guru dan teman (Sulistyorini & Listiadi, 2022).

Pendidikan dan bahasa memiliki hubungan yang sangat erat, salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagai bahasa internasional, Bahasa Inggris membuka akses ke pengetahuan, teknologi, dan komunikasi global. Dalam konteks sekolah, pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya berfokus pada tata bahasa, tetapi juga pada pengembangan keterampilan penting seperti membaca, menulis, dan berbicara. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris harus dibuat menarik dan interaktif, agar siswa memiliki keunggulan kompetitif di era globalisasi (Nursayan Maru'ao, 2020).

Dengan ini maka Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, merangsang pemikiran, serta membantu siswa lebih aktif dan kreatif. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami materi dan tujuan pembelajaran pun bisa tercapai (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Oleh karena itu, guru perlu memahami, mengembangkan dan mampu memanfaatkan beragam media pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, agar proses belajar berjalan efektif (Sapriyah, 2019). Salah satu mata pelajaran yang sangat memerlukan media pendukung adalah Bahasa Inggris. Di era globalisasi, penguasaan Bahasa Inggris menjadi sangat penting. Namun, kenyataannya, banyak sekolah masih menghadapi kendala. Proses pembelajaran yang cenderung konvensional, seperti metode ceramah dan latihan soal tanpa media interaktif, membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan. Akibatnya, pemahaman dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini menjadi rendah (Nursayan Maru'ao, 2020).

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan signifikan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu oleh (Sulistyorini & Listiadi, 2022) menggunakan perangkat lunak iSpring Suite versi 10 dan menghasilkan produk berupa HTML. Sementara itu, penelitian saat ini menggunakan iSpring Suite versi 11, menambahkan perangkat lunak "website 2 Apk Builder", dan menghasilkan produk berupa aplikasi Android.

Perbedaan juga terlihat pada fokus mata pelajaran. Penelitian oleh (Atmajaya, 2017) berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Terakhir, meskipun memiliki kesamaan dalam penggunaan iSpring Suite untuk pelajaran Bahasa Inggris, penelitian sebelumnya oleh (Rahmah &

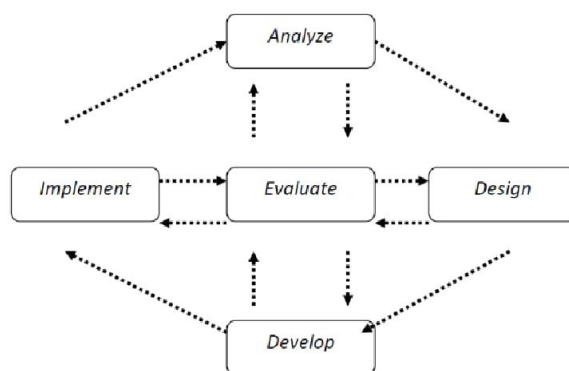
Nurhamidah, 2025) berfokus pada materi "Offering Help", sedangkan penelitian ini mengembangkan media untuk materi "Recount Text".

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android bernama LEBE (Learning English Better) yang dirancang khusus untuk materi Recount Text pada kelas X MAN 9 Jombang. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan iSpring Suite dan dikemas secara menarik serta mudah diakses melalui perangkat Android. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran bukan hanya menjawab tantangan keterbatasan metode konvensional, tetapi juga menjadi sarana untuk membantu siswa menguasai materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif seperti LEBE dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan Bahasa Inggris di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan desain, program, atau produk tertentu melalui serangkaian tahapan, yaitu perancangan, uji coba, dan revisi, hingga mencapai standar kualitas yang ditetapkan (Okpatrioka, 2023). Berdasarkan definisi dari (Sugiyono, 2011) metode Research and Development (R&D) adalah strategi untuk mengembangkan produk baru dan menguji kelayakannya di pasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media baru sebagai produk akhir. Model penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini menggunakan model ADDIE, Model ADDIE banyak diterapkan sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan model tertentu dalam pembelajaran. (Waruwu, 2024). Yang akan menghasilkan media pembelajaran interaktif bernama LEBE (Learning English Better) dalam bentuk aplikasi Android pada siswa kelas X MAN 9 Jombang Berbasis iSpring Suite.

Tahapan model ADDIE meliputi Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate (Setianto, 2019). Tahapan pengembangan dalam model ADDIE saling terkait. Meskipun evaluasi berada di akhir, proses ini sebenarnya dilakukan pada setiap tahapan, mulai dari analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi. Bagan tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1: Bagan tahapan model ADDIE

Pada penelitian ini yang terlibat sebagai subjek uji coba meliputi ahli materi, ahli media, serta kelompok sasaran pengguna. Ahli media bertugas untuk menilai aspek teknis dari aplikasi yang dikembangkan, seperti tampilan layar, kejelasan instruksi, estetika desain, serta tingkat validitas media. Ahli materi yaitu satu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah dan satu guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X MAN 9 Jombang, yang bertugas untuk menilai kesesuaian isi pembelajaran dalam aplikasi dengan kompetensi dasar, keakuratan materi, kejelasan bahasa, serta keterpaduan antara materi dan media dan Pengguna yang menjadi target adalah siswa kelas X di MAN 9 Jombang dengan jumlah 30 siswa.

Pengumpulan data pada penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas sebelum media dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Jenis wawancara ini mengharuskan pewawancara untuk menyiapkan daftar pertanyaan yang akan diajukan dengan urutan yang tidak berubah. (Ridwan & Tungka, 2024). Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan guru bahasa Inggris di MAN 9 Jombang untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Data dokumentasi berupa foto kegiatan observasi di kelas, serta dokumentasi saat proses wawancara dan implementasi media di kelas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa angket bentuk Skala Likert yang memiliki 4 pilihan jawaban. Angket tersebut disusun dalam bentuk lembar validasi (ahli media dan ahli materi) dan angket respon (siswa). Data yang

diperoleh dari angket validasi dan respon siswa dianalisis secara kualitatif, kemudian dideskripsikan dan disimpulkan. Adapun kriteria penilaian pada *Skala Likert* yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Hasil yang diperoleh dari penilaian para validator digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat validitas media, kemudian dianalisis dan dihitung untuk memperoleh nilai rata-rata dengan menggunakan perhitungan rumus. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil penilaian validasi ahli sebagai berikut :

$$\text{Rumus Skala Likert} = \frac{\sum \text{Skor}}{S_{\max}} \times 100\%$$

S_{max}

Keterangan:

S_{max} = Skor Maksimal

$\sum \text{Skor}$ = Jumlah Skor

Hasil Penilaian validitas media pembelajaran oleh validator dapat diinterpretasikan kedalam kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Validasi

Kriteria	Bobot Nilai	Rentang Presentase (%)
Tidak valid	1	$25\% \leq PV \leq 43\%$
Kurang Valid	2	$44\% \leq PV \leq 62\%$
Valid	3	$63\% \leq PV \leq 81\%$
Sangat Valid	4	$82\% \leq PV \leq 100\%$

Hasil Penilaian kepraktisan media pembelajaran oleh validator dapat diinterpretasikan kedalam kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Kriteria	Bobot Nilai	Rentang Presentase (%)
Tidak praktis	1	$25\% \leq PV \leq 43\%$
Kurang praktis	2	$44\% \leq PV \leq 62\%$
praktis	3	$63\% \leq PV \leq 81\%$
Sangat praktis	4	$82\% \leq PV \leq 100\%$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan peneliti di MAN 9 Jombang menghasilkan media pembelajaran *LEBE* (Learning English Better) khusus pada materi Recount Text kelas X. Betujuan untuk mengetahui respon siswa dan kelayakan media pembelajaran. Media telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, serta uji coba kepada peserta didik. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) sebagai berikut :

1. Tahap Analysis

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis Melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris di kelas X MAN 9 Jombang, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan latihan soal, dengan media terbatas pada buku dan LKS. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dan partisipasi aktif mereka rendah, sehingga hasil belajar tidak optimal. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang interaktif, visual, menarik, dan mudah diakses, agar siswa lebih aktif dan dapat belajar secara mandiri. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis Android bernama *LEBE* (Learning English Better) menggunakan iSpring Suite. Aplikasi ini dirancang untuk materi *recount text*

dengan fitur kuis interaktif dan navigasi yang mudah, diharapkan mampu menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Tahap Design

Pada tahap design, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif LEBE menggunakan Microsoft PowerPoint 2016 yang diintegrasikan dengan iSpring Suite dan website 2 apk builder pro. Media ini dibuat berdasarkan materi dari buku LKS Bahasa Inggris yang berfokus pada bab Recount Text dan Past Tense. Kontennya mencakup sub-bab seperti definisi, tujuan, struktur, fitur kebahasaan, Simple Past Tense, dan Past Continuous, serta dilengkapi dengan cover, menu utama, tujuan pembelajaran, kuis, dan profil pengembang.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan media pembelajaran ini dimulai dengan pembuatan media menggunakan PowerPoint, iSpring Suite 11, dan website 2 APK builder. Media ini mencakup halaman pembuka, menu utama dengan pilihan tujuan pembelajaran, petunjuk, materi, kuis, dan profil pengembang. Setelah semua komponen disusun di PowerPoint, media dikonversi menjadi format HTML5 dengan iSpring Suite dan kemudian dikonversi menjadi format aplikasi (APK) menggunakan website 2 APK builder. Sebelum media diuji cobakan kepada siswa terlebih dahulu dilakukan proses validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Penilaian dari validator ahli ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan dari produk media pembelajaran LEBE. Berikut hasil dari penilaian validator ahli media dan ahli materi.

1) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Sujono, M.Kom dan Ibu Nurul Afidah, M.Pd. beliau adalah Dosen di Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah. Penilaian ini mencakup beberapa aspek, yaitu tampilan media, kelayakan media, dan kemudahan penggunaan. Berikut hasil perhitungan dari penilaian validasi ahli media yang terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	No. Pertanyaan	Jumlah Nilai	
		Validator 1	Validator 2
Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	9	9
Kelayakan media	8, 9	8	8
Kemudahan penggunaan media	10, 11	8	8
Total skor		41	
Skor maksimal		44	
Presentase		93%	

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari uji validitas oleh kedua ahli media peneliti mendapatkan nilai 93%. Apabila nilai tersebut mengacu pada kriteria kevalidan maka termasuk kriteria “sangat valid”. Ini dinilai bahwa media pembelajaran interaktif LEBE dinilai memiliki kualitas yang baik dan memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh validator pertama yaitu Bapak Yuyun Bahtiar, M.Pd. selaku Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas KH. Abdul Wahab Habullah dan validator kedua yaitu Ibu Elis Rofi'ah, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di MAN 9 Jombang. Penilaian ini mencakup beberapa aspek, yaitu format, isi materi, bahasa, dan evaluasi. Berikut hasil perhitungan dari penilaian validasi ahli materi yang terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	No. Pertanyaan	Jumlah Nilai	
		Validator 1	Validator 2
Format	1, 2, 3	11	12
Isi Materi	4, 5, 6	10	11
Bahasa	7, 8, 9	9	11
Evaluasi	10	4	4
Total skor		34	38
Skor maksimal		40	40
Presentase		85%	95%

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli materi peneliti mendapatkan nilai 85% dari ahli materi pertama sedangkan dari ahli materi kedua mendapatkan nilai 95%. Apabila nilai tersebut mengacu pada kriteria kevalidan maka termasuk kriteria “sangat valid”. Dapat disimpulkan bahwa media LEBE layak untuk digunakan pada mata pelajaran bahasa inggris.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti menerapkan Produk berupa media pembelajaran interaktif yang diuji cobakan di MAN 9 Jombang yang melibatkan 30 orang siswa kelas X. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dihasilkan. Tingkat kepraktisan media pembelajaran diambil melalui penyebaran angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Berikut hasil dari data respon siswa kelas X MAN 9 Jombang terkait media LEBE yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

Reponden	Butir										Jml.	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	35	88
2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	95
3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	36	90

4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	33	83
5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36	90
6	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	37	93
7	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	80
8	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	35	88
9	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	36	90
10	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37	93
11	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	36	90
12	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	95
13	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	35	88
14	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	35	88
15	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	33	83
16	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	34	85
17	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	34	85
18	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	35	88
19	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	36	90
20	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	33	83
21	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	33	83
22	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	34	85
23	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34	85
24	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	90
25	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	35	88
26	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	37	93
27	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	33	83
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
29	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95
30	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95
Jumlah											106 2	1200
Rata - rata											89%	

Berdasarkan hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif sangat menarik tidak membosankan. Hal ini terlihat dari skor rata-rata angket respon siswa yang mencapai 89% dengan kriteria layak. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran LEBE dinyatakan layak untuk digunakan.

5. Tahap Evaluasi

Dalam penelitian ini, evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan melalui revisi pada setiap tahapan, mulai dari analisis hingga implementasi, dengan saran dan masukan dari para ahli atau validator untuk memastikan kelayakan produk. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan dengan memberikan angket respon siswa untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran LEBE (Learning English Better) berbasis aplikasi Android dengan iSpring Suite dinilai sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas X MAN 9 Jombang. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran yang sistematis, mengikuti model ADDIE, berhasil menciptakan produk yang memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi ahli materi maupun ahli media. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa adopsi teknologi dalam bentuk aplikasi seluler dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di era digital saat ini.

Pemanfaatan teknologi iSpring Suite sebagai perangkat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android merupakan langkah yang relevan dan sejalan dengan tren riset terkini. Sejumlah penelitian juga telah menunjukkan hasil positif dari penggunaan iSpring Suite dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, studi oleh (Simanjuntak & Sitohang, 2023) menyebutkan bahwa efektivitas iSpring Suite dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pengembangan aplikasi Android untuk pembelajaran juga semakin banyak dilakukan di berbagai bidang. Hal ini didukung oleh penelitian (Bahri et al., 2024) dan (I Made Arya Riananda Putra et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android efektif untuk meningkatkan

minat dan pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya literatur tentang pemanfaatan iSpring Suite dan aplikasi Android untuk menciptakan inovasi pendidikan.

Secara khusus, temuan ini memiliki relevansi yang signifikan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Ketersediaan media yang interaktif sangat membantu siswa dalam menguasai materi yang sering dianggap sulit, seperti recount text. Penelitian serupa oleh (Ritonga et al., 2022) yang diterbitkan pada 2022 juga menghasilkan aplikasi mobile learning berbasis Android bernama "RecApps" yang berfokus pada materi recount text untuk siswa kelas X, dan aplikasi tersebut juga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran [5]. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (I Made Arya Riananda Putra et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini mengukuhkan bahwa pengembangan media serupa seperti LEBE adalah pendekatan yang tepat untuk mengatasi tantangan dalam pengajaran bahasa asing.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Media LEBE dapat menjadi alternatif atau suplemen bagi guru untuk membuat proses belajar mengajar lebih bervariasi dan menarik. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat validitas model pengembangan ADDIE yang diterapkan secara terstruktur, serta menegaskan bahwa kolaborasi antara keahlian materi dan media sangat penting dalam menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas tinggi.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Studi ini hanya dilakukan pada satu sekolah (MAN 9 Jombang) dan satu materi spesifik (recount text). Oleh karena itu, hasil yang diperoleh mungkin tidak dapat digeneralisasi secara luas. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas jangkauan penelitian dengan menguji media LEBE di sekolah lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi efektivitas media ini dalam materi Bahasa Inggris lainnya atau membandingkannya dengan metode pembelajaran konvensional untuk mengukur peningkatannya secara kuantitatif (Hasanah et al., 2022).

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dengan menggunakan metode R&D model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Android "LEBE" (Learning English Better) berbasis iSpring Suite sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas X di MAN 9 Jombang. Validasi dari ahli media menunjukkan skor 93% yang termasuk dalam kriteria "sangat valid," sementara validasi dari ahli materi memperoleh skor 85% dan meningkat menjadi 95% setelah revisi, yang juga masuk dalam kategori "sangat valid." Uji coba produk, yang diukur melalui angket respons siswa, menghasilkan skor 89% yang mengindikasikan bahwa media ini "sangat praktis" dan mendapatkan respons positif dari pengguna. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti memperluas cakupan penelitian ke sekolah lain, mata pelajaran, atau materi lain di luar recount text untuk menguji generalisasi dan efektivitas aplikasi ini secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmajaya, Y. T. (2017). 436-830-1-Sm. In *Madika* (Vol. 03, pp. 69–72).
- Bahri, A. F., Widiyanti, W., & Kurniawan, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Berpikir Komputasional. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 463–471.
<https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p463-471>
- Hasanah, R. M., Supriadi, D., & ... (2022). Penggunaan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Teknologi*, 72–75.
- I Made Arya Riananda Putra, Made Windu Antara Kesiman, & I Gede Mahendra Darmawiguna. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKN 1 Manggis. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 17–25.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i1.59063>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
<https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>

-
- Nursayan Maru'ao. (2020). Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Universitas Dharmawangsa*, 14(2), 221–230.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rahmah, A., & Nurhamidah, D. (2025). Efektivitas iSpring Suite dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 MA. Annida Al-Islamy Jakarta pada Materi Teks Negosiasi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v4i2.4157>
- Ridwan, & Tungka, N. F. (2024). *Metode Penelitian*. [http://eprints2.ipdn.ac.id/id/eprint/1362/1/Metodologi Penelitian \(DONE\).pdf](http://eprints2.ipdn.ac.id/id/eprint/1362/1/Metodologi%20Penelitian%20(DONE).pdf)
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Setianto, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X di SMK Negeri 2 Depok. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 16(2), 1–23.
- Simanjuntak, N. J. B., & Sitohang, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Ispring Suite) BERBASIS ANDROID PADA TEMA 7 DI SD NEGERI 020267 BINJAI KOTA. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11576–11584. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>