Penerapan Model ADDIE dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada MI Najahiyah Palembang

Junita Prihartini[1)], Ema Laila[2)], Fithri Selva Jumeilah[3)]
[1.2.3]Teknologi Informatika Multimedia Digital, Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya, Jalan Srijaya Negara, Palembang 30137
e-mail: [1]junitajuni01@gmail.com, [2]emalaila@polsri.ac.id, [3]fithri.selva.jumeilah@polsri.ac.id

Abstrak

Sebagai bahasa internasional, Bahasa Inggris memiliki peran krusial dalam komunikasi global. Penguasaan Bahasa Inggris menjadi bekal esensial bagi siswa untuk menghadapi tantangan dunia. Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris bernama "StoryQuest English" dengan menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis meliputi identifikasi kebutuhan belajar siswa melalui wawancara dan kajian literatur. Tahap perancangan meliputi penyusunan flow-chart terkait fitur aplikasi, dan pembuatan storyboard untuk ilustrasi cerita. Pada tahap pengembangan, aplikasi dibangun menggunakan teknologi yang relevan, yaitu game engine Unity, disertai pengujian awal untuk memastikan fungsionalitas dasar. Implementasi dilakukan dengan memperkenalkan aplikasi kepada sekelompok siswa untuk digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi melalui blackbox testing menunjukkan bahwa seluruh fitur aplikasi berfungsi dengan baik sesuai spesifikasi. Validasi ahli materi dan ahli media juga dilakukan untuk menilai kualitas konten dan kesesuaian pembelajaran aplikasi. Pengujian pretest dan post-test menggunakan rumus N-Gain menunjukkan peningkatan nilai sebesar 61,6%, yang tergolong "cukup efektif".

Kata kunci*— ADDIE, N-Gain, PreTest, PostTest*

Abstract

As an international language, English plays a crucial role in global communication. Mastery of English is an essential provision for students to face the challenges of the world. This research focuses on the development of English learning media called 'StoryQuest English' by applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The analysis stage includes identifying students' learning needs through interviews and literature review. The design stage includes preparing flow-charts related to application features, and making storyboards for story illustrations. In the development stage, the app was built using relevant technology, namely the Unity game engine, with initial testing to ensure basic functionality. Implementation was done by introducing the app to a group of students for use in learning. Evaluation through blackbox testing showed that all application features functioned well according to specifications. Material expert and media expert validations were also conducted to assess the content quality and learning suitability of the app. Pretest and post-test testing using the N-Gain formula showed an increase in value of 61.6%, which is classified as 'quite-effective'.

Keywords— *ADDIE, N-Gain, PreTest, PostTest*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah salah satu dari banyak bahasa di dunia yang digunakan sebagai alat komunikasi universal dalam lingkup internasional. Sebagai bahasa global, Inggris memiliki

peran yang sangat signifikan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Pendidikan Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki fungsi vital dalam membangun kemampuan berbahasa siswa. Secara resmi, sejak tahun ajaran 1994 mata pelajaran Bahasa Inggris mulai diajarkan di sekolah dasar sebagai muatan lokal dan terus berlanjut hingga tingkat pendidikan atas sampai saat ini.

Dalam dunia pendidikan, proses dan metode pembelajaran perlu diperbarui agar pembelajaran menjadi lebih efektif, terutama bagi anak-anak berusia 10-12 tahun. Kemampuan anak di berbagai aspek dapat dikembangkan melalui penggunaan permainan yang mendidik, seperti dalam aspek berbahasa, motorik kasar dan halus, serta keterampilan sosial personal. Bagi anak-anak berusia 10-12 tahun, permainan yang sesuai ialah permainan yang melibatkan aktivitas bercerita menggunakan buku cerita atau media serupa. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan mereka adalah dengan memanfaatkan bahan ajar yang tepat. Di antara berbagai alat atau bahan pembelajaran yang menarik dan praktis, *pop-up book* menjadi salah satu pilihan yang paling baik. Desain buku *pop-up* ini tidak hanya praktis karena mudah digunakan, tetapi juga mampu menarik perhatian anak-anak [1,2]. Dengan menggunakan *pop-up book*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih mengasyikkan serta memikat. Keunikan *pop-up book* terletak pada kesesuaiannya dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di MI Najahiyah Palembang. Saat ini, pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 6 di MI Najahiyah Palembang menggunakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) sebagai bahan ajar utama. LKS tersebut disusun berdasarkan semester yang sedang berlangsung. LKS yang digunakan di MI Najahiyah terbagi menjadi empat bab, dengan setiap bab memuat 9 hingga 16 jenis latihan, meliputi kegiatan mendengar (*listening*), membaca (*reading*), menerjemahkan (*translating*), dan menjawab pertanyaan (*answering the question*).

Hasil observasi menunjukkan adanya masalah pada keaktifan siswa sepanjang proses pembelajaran dilakukan. Ini terlihat dari sejumlah siswa yang tampak tidak tertarik, kurang fokus saat mengerjakan latihan, mengalami kesulitan dalam menerjemahkan kata-kata, terutama pada materi membaca cerita, serta kesulitan membawakan dialog yang terdapat dalam LKS. Salah satu penyebab utama permasalahan ini adalah tampilan materi cerita dalam LKS yang hanya berupa teks panjang berbahasa Inggris tanpa ilustrasi apa pun, sehingga kurang menarik bagi anak-anak usia sekolah dasar. Ketidakmampuan siswa memahami isi cerita yang dibaca dapat menyebabkan kesulitan dalam menjawab latihan-latihan berikutnya yang masih berhubungan dengan cerita tersebut. Selain itu, kemampuan untuk memahami dan merespons teks lisan maupun tulisan dari cerita yang dibaca merupakan salah satu capaian pembelajaran yang wajib dicapai oleh siswa.

Beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran, salah satunya membahas pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *pop-up book* untuk memperkaya pengalaman belajar, kemampuan kosa kata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kosakata bahasa siswa sebesar 25,39% setelah menggunakan media pembelajaran. *Pop-up book* dianggap sebagai media yang sesuai karena pengajaran pada anak-anak berbeda dengan orang dewasa [3]. Pada penelitian yang menggunakan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *augmented reality* terdapat 35% responden yang sangat setuju dan 61% setuju bahwa *smart-book* sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak [4]. Media interaktif dianggap cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak karena menyajikan visual yang disertai dengan teks penjelasan yang lebih terperinci daripada berupa teks tertulis tanpa ilustrasi maupun audio [5].

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, Penelitian ini akan memusatkan perhatian pada inovasi pengembangan media pembelajaran yang mengimplementasikan aplikasi *pop-up book*. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung lebih menyukai media pembelajaran yang memiliki tampilan visual berwarna dibandingkan dengan media yang tidak memiliki ilustrasi atau berwarna.

DOI: 10.5281/zenodo.15022624

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam merancang sistem instruksional, model ADDIE menggunakan pendekatan sistem sebagai metode utamanya. Pendekatan ini berfokus pada pembagian proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa langkah, menyusun langkah-langkah tersebut secara sistematis, dan menjadikan hasil dari setiap langkah sebagai masukan untuk langkah selanjutnya [6].



Gambar 1 Metode ADDIE

2.1 Analyze (Analisis)

Pada tahapan analisis dilakukan studi literatur dengan tujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *pop-up book* yang sudah ada sebelumnya baik dalam bentuk buku fisik maupun berupa aplikasi. Serta dilakukan juga pengumpulan data dengan melakukan kunjungan ke sekolah. Observasi langsung tersebut juga meliputi wawancara langsung dengan wali kelas bertujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai dinamika pelaksanaan proses pembelajaran di kelas yang berlangsung, untuk menelisik tingkat penguasaan siswa terhadap bahan ajar yang disampaikan dan juga untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran.

2. 2 Design (Desain)

Pada tahapan desain di lakukan pembuatan konsep dari media pembelajaran, merancang *flow chart* atau alur penggunaan dari media pembelajaran yang dibuat, membuat naskah dari cerita yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe* dan juga *storyboard* untuk memberikan gambaran visual dari media pembelajaran dan naskah cerita yang dibuat sebelumnya.

Berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat tersebut kemudian dilanjutkan ke tahapan perancangan *assets* visual untuk di gunakan dalam media pembelajaran. *Assets* tersebut dirancang dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu *visual style*, *typhography*, dan *color pallete.* Ketiga hal tersebut penting karena media pembelajaran dibuat untuk digunakan oleh anak-anak yang berada dalam rentang usia 10-12 tahun yang sangat memperhatikan tampilan visual.

2. 3 Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, rancangan yang telah disusun sebelumnya akan diimplementasikan. Proses pembuatan aset dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator 2021, sementara visualisasi cerita ini dihasilkan melalui penggunaan aplikasi Procreate versi 5.3.7. Setelah semua aset berhasil dikumpulkan, langkah berikutnya adalah mengintegrasikan seluruh komponen tersebut menjadi sebuah media pembelajaran dengan menggunakan software Unity 2021. Media ini akan dirancang berdasarkan konsep aplikasi dan juga flow-chart yang telah dibuat sebelumnya.

2. 4 Implementation (Implementasi)

Tahapan ini dilakukan untuk menguji coba apakah media pembelajaran yang telah dirancang berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Uji validasi ahli dilakukan sebelum media pembelajaran yang telah dibuat di implementasikan langsung kepada siswa. Pengujian pada siswa meliputi uji *blackbox testing* untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan pada perangkat siswa dan juga pengujian *pre-test post-test* untuk mengetahui apakah ada perubahan terkait pemahaman siswa terhadap materi yang tersaji sebelum penggunaan media pembelajaran dan setelah penggunaan media pembelajaran.

2. 5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan akhir dari metode pengembangan ADDIE, di mana pada tahapan ini dilakukan evaluasi dari media pembelajaran yang telah dibuat dan diujikan kepada siswa. Apakah media pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria atau tujuan dari perancangannya itu sendiri atau belum.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua tahap pada metode ADDIE dilakukan dengan menyeluruh, maka diperoleh hasil sebuah media pembelajaran yang inovatif berupa *game* edukasi yang interaktif mengenai pemilahan sampah organik dan anorganik. Aplikasi yang dibuat telah melalui proses pengujian dan evaluasi oleh para ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas agar membantu siswa memahami materi yang disampaikan, berikut hasil dan pembahasannya.

3.1. Hasil Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan juga observasi yang dilakukan secara langsung di MI Najahiyah Palembang, didapati hasil bahwa media pembelajaran yang saat ini tersedia terbatas hanya pada penggunaan LKS. Diketahui pula bahwa siswa-siswi kesulitan untuk memahami materi cerita dan juga dialog, siswa kesulitan untuk menginterpretasikan apa yang dibahas dalam cerita maupun dialog yang tersaji di dalam LKS yang hanya berupa teks saja. Oleh karena itu dibuatlah sebuah media pembelajaran yang mengilustrasikan cerita tersebut dan juga dengan memberikan *dubbing* supaya siswa dapat mengetahui bagaimana penggambaran dan pengucapan dari dialog yang tersaji. Cerita yang diambil terbatas hanya yang terdapat di dalam LKS Bahasa Inggris Kelas 6 terbitan Dunia Ilmu yang saat ini digunakan oleh siswa.

3.1.1 Analisis *Hardware*

Dalam pembuatan media pembelajaran ini tentunya menggunakan beberapa perangkat, di antaranya yaitu laptop Lenovo IdeaPad Slim 5, dengan prosesor AMD Ryzen 5 4500U, RAM 8 GB dan ruang penyimpanan internal sebesar 512 GB. Dalam pembuatan ilustrasi cerita menggunakan perangkat keras Ipad Pro 9.7 Inch dengan sistem operasi ipadOS, RAM 2GB dan penyimpanan sebesar 128 GB. Sebagai perangkat pendukung digunakan pula *keyboard wireless* eksternal Rexus RX-KM5.

3.2. Hasil Tahap Perancangan *(Design)*

Setelah mengetahui apa saja permasalahan dan juga hal yang diperlukan pada tahapan analisis, pada tahap perancangan media pembelajaran hal-hal tersebut kemudian di jabarkan satu persatu untuk nantinya dikolaborasikan hingga menjadi satu media pembelajaran yang utuh di tahapan selanjutnya. Adapun materi yang di rancang antara lain:

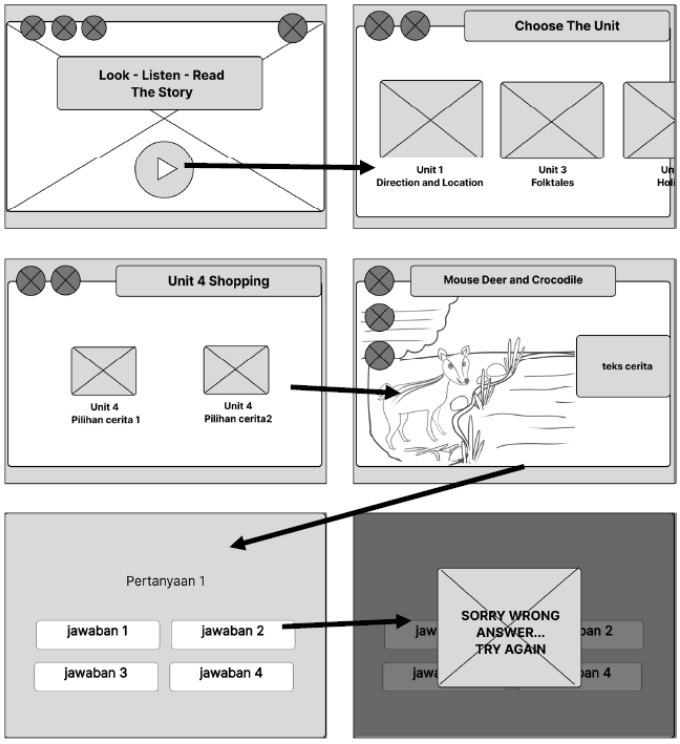
3.2.1 Konsep Aplikasi

DOI: 10.5281/zenodo.15022624

Tabel 1 Konsep Aplikasi

Judul	Media Pembelajaran Pop-up Book Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada MI Najahiyah Palembang
Tujuan	Media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan variasi terhadap media pembelajaran yang sudah ada dengan format tampilan cerita bergambar yang lebih menarik dan berwarna
Sasaran	Siswa kelas 6 MI Najahiyah Palembang
Audio	*Dubbing, back sound, audio effect*
Core Experience	Menyimak cerita dalam bahasa inggris
Core Direction	*Single-player, education*
Challenge	Kuis yang muncul di tengah-tengah cerita

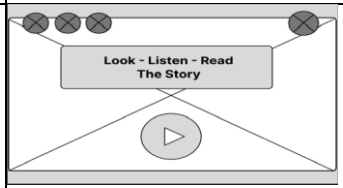
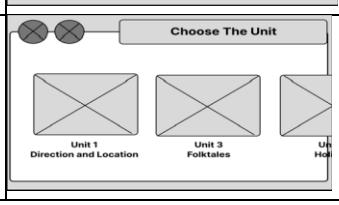
3.2.2 *Wireframe* Aplikasi

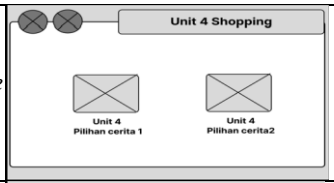
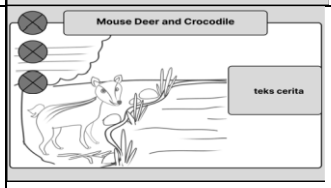
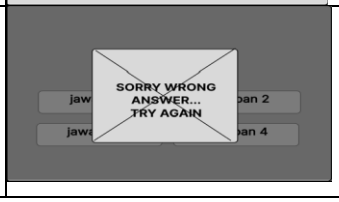


Gambar 2 *Wireframe* Aplikasi

3.2.3 Definisi *Wireframe*

Tabel 2 Definisi *Wireframe*

Halaman	Ilustrasi	Keterangan
Splash page		Halaman ini menampilkan nama aplikasi. Halaman ini berisi beberapa tombol navigasi di antaranya tombol mulai untuk masuk ke dalam menu utama, serta 3 tombol lainnya yang berfungsi untuk mematikan *backsound*, menampilkan halaman profil, langkah penggunaan aplikasi serta tombol keluar dari aplikasi.
Main page		Masuk pada menu utama yang di dalamnya terdapat 4 menu yang nantinya akan mengarahkan pengguna kepada masing-masing cerita sesuai dengan unit materi yang dipilih. Terdapat 2 tombol yang masing-masing berfungsi mengarahkan pengguna kembali ke halaman depan dan juga mematikan *backsound*.

Unit's page		Halaman unit yang di dalamnya terdapat cerita yang dapat dibaca oleh pengguna
Story's Page		Halaman cerita menampilkan ilustrasi dari cerita. Terdapat tombol untuk mematikan *backsound*, tombol untuk mematikan *dubbing*, serta tombol untuk kembali ke halaman unit.
Pop-up quiz page		Setelah menyelesaikan 1 *scene* cerita akan muncul kuis. Apabila pengguna tidak bisa menjawab dengan benar maka cerita tidak bisa dilanjutkan.
Pop-up notification page		Pada saat pengguna menjawab pertanyaan akan muncul *pop-up notification* yang memberitahu apakah jawaban benar atau salah. apabila pengguna menjawab dengan benar cerita akan lanjut ke *scene* berikutnya. Setelah cerita selesai dan semua kuis telah terjawab akan langsung diarahkan kembali ke menu utama.

3.2.4 Pembuatan *Assets*

Pada tahapan ini aset di buat menggunakan *software* Adobe Illustrator dan juga Procreate. Aset di buat berdasarkan kriteria baik berupa *visual style*, *typography*, serta *color pallet* yang telah ditentukan pada tahap perancangan. Aset-aset yang dibuat kemudian di kumpulkan ke dalam satu folder sebelum nantinya akan digunakan pada tahapan pengembangan.

3.3. Hasil Pengembangan *(Development)*

Setelah penyelesaian pembuatan aset, langkah berikutnya adalah menggabungkan seluruh elemen tersebut menjadi sebuah program yang utuh. Tahapan ini melibatkan proses sinkronisasi setiap komponen, pengujian fungsi untuk memastikan kesesuaian, serta penyempurnaan lebih lanjut agar program dapat beroperasi secara terpadu sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

1. Halaman Depan

   Ini merupakan halaman pertama yang akan muncul di hadapan pengguna saat menggunakan aplikasi pembelajaran. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol yaitu tombol musik latar, tombol profil pengembang, tombol keluar dari aplikasi dan juga tombol petunjuk penggunaan dan tombol untuk masuk ke dalam menu utama.



Gambar 3 Tampilan Halaman Depan

2. Halaman Menu Utama

   Pada halaman ini menampilkan pilihan cerita yang dapat diakses oleh siswa. Terdapat juga tombol untuk kembali ke halaman depan dan juga tombol untuk musik

DOI: 10.5281/zenodo.15022624

latar. Pada halaman ini terdapat 4 pilihan unit cerita yang dapat dipilih oleh pengguna untuk mengakses cerita.



Gambar 4 Tampilan Halaman Utama

3. Halaman Menu Unit 4

Pada unit 4 terdapat 2 pilihan cerita yang bisa diakses oleh siswa. Selain itu juga terdapat tombol untuk kembali ke halaman utama serta tombol untuk mematikan atau menyalakan kembali musik latar.



Gambar 5 Tampilan Halaman Menu Unit 4

4. Halaman Cerita

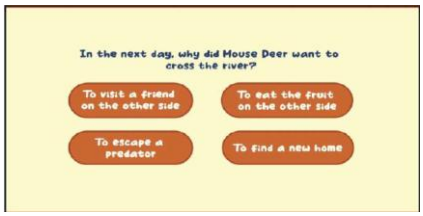
Halaman cerita menampilkan ilustrasi dari cerita yang dipilih oleh siswa. Pada halaman ini terdapat tombol untuk musik latar dari cerita yang dipilih dan juga tombol untuk mematikan suara *dubbing* yang otomatis terputar saat pengguna mengakses cerita.



Gambar 6 Tampilan Halaman Cerita

5. Halaman Kuis

Halaman kuis menampilkan pertanyaan dengan jawaban pilihan berganda. Setelah menyaksikan cerita yang tersaji beberapa panel, kemudian akan tampil halaman kuis untuk melanjutkan cerita ke halaman berikutnya.



Gambar 7 Tampilan Halaman Kuis

6. Halaman Notifikasi

Halaman notifikasi menampilkan notifikasi pop-up apabila pengguna menjawab pertanyaan dengan tidak tepat.

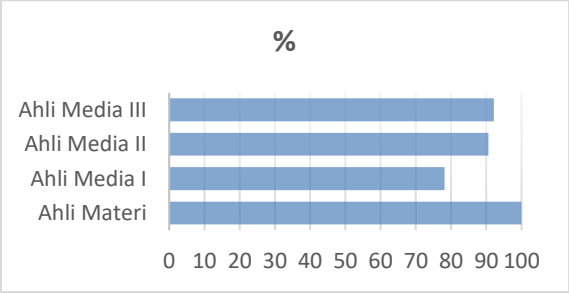


Gambar 8 Tampilan Halaman Notifikasi

3.4 Hasil Implementasi *(Implementation)*

3.4.1 Pengujian Alpha

Setalah aplikasi pembelajaran telah selesai di kembangkan. Aplikasi pembelajaran tersebut kemudian di uji apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Aplikasi di uji oleh validator ahli materi untuk menilai kesesuaian dari segi isi materi yang di sajikan dan juga di uji oleh validator ahli media untuk menilai dan memberikan evaluasi dalam hal visual dari aplikasi pembelajaran yang telah dibuat.

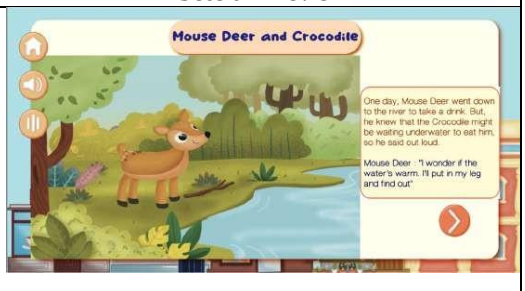


Gambar 9 Perolehan nilai yang diberikan penguji ahli

Dari pengujian tersebut diperoleh nilai validasi sebesar 90,23%. Angka tersebut berada dalam kategori kriteria “Sangat Valid” atau bisa digunakan tanpa perlu penyesuaian. Meskipun media pembelajaran yang dirancang dapat digunakan tanpa revisi, penguji ahli media tetap memberikan masukan dan saran terkait tampilan dari media pembelajaran untuk memberikan hasil yang lebih optimal. Ketiga penguji ahli media memberikan kritik yang sama antara lain tentang penggunaan *font* dan juga kontras warna dalam materi cerita.

Untuk permasalahan pada penggunaan *font*, penguji ahli memberikan kritik pada pemilihan font yang dirasa tidak sesuai. *Font* dinilai terlalu tebal dan ukurannya terlalu kecil hingga sulit untuk dibaca. Maka dari itu berdasarkan kritik tersebut dilakukan pengubahan *font* yang digunakan pada cerita.

Tabel 3 Tampilan *font* sebelum dan sesudah di revisi

Sebelum Revisi	**Setelah Revisi**
	

Ilustrasi dalam cerita dinilai oleh penguji ahli media memiliki kontras warna yang tidak tepat. Ahli media memberi komentar bahwa mereka merasa kesulitan untuk menentukan untuk berfokus pada ilustrasi karakter atau ilustrasi dari latar tempat cerita berlangsung karena ilustrasi tersebut memiliki *value* warna yang sama dan kontras warna yang kurang baik.

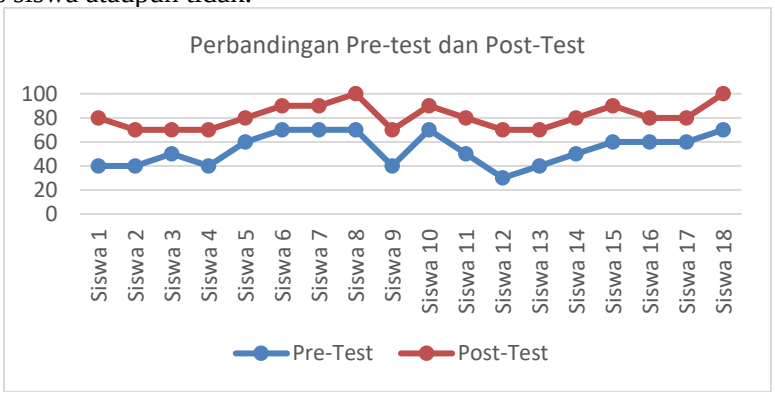
DOI: 10.5281/zenodo.15022624

Tabel 4 Tampilan kontras warna latarse belum dan setelah revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

3.4.2 Pengujian Beta

Setelah aplikasi pembelajaran tersebut telah di uji oleh penguji ahli. Selanjutnya aplikasi di ujikan langsung kepada siswa untuk menilai efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Sebelum dinilai fungsinya sebagai media pembelajaran, dilakukan pengujian *blackbox testing* untuk mengetahui apakah aplikasi secara fungsional dapat berjalan dengan optimal di semua perangkat keras siswa ataupun tidak.



Gambar 10 Perbandingan nilai siswa pada *pre-test* dan *post-test*

Setelah mengetahui hasil dari *pre-test* dan *post-test*, dilakukan perhitungan nilai N-Gain untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang telah dirancang.

Pada pengujian *blackbox testing* didapati hasil bahwa aplikasi tidak bekerja secara optimal di beberapa perangkat keras milik siswa. Dari 12 perangkat, 3 di antaranya tidak memungkinkan untuk mengunduh aplikasi. Kemungkinan dikarenakan perangkat tidak memiliki cukup ruang penyimpanan atau dikarenakan perangkat tidak kompatibel dengan aplikasi. Selanjutnya dilakukan pengujian *pre-test* dan *post-test* untuk mengidentifikasi pemahaman siswa sebelum dan seusai penggunaan aplikasi pembelajaran. Didapat hasil bahwa terdapat peningkatan nilai setelah menggunakan aplikasi pembelajaran.

Dari tabel perhitungan tersebut didapat nilai total efektivitas N-Gain yang diperoleh yaitu sebesar 61,6%. Angka tersebut berada dalam kategori “Cukup Efektiv” untuk digunakan sebagai medai pembelajaran bahasa inggris untuk siswa di MI Najahiyah Palembang.

3.5 Hasil Evaluasi *(Evaluation)*

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kedua pengujian, aplikasi pembelajaran “StoryQuest English” menunjukkan tingkat keefektifan yang sangat tinggi jika ditinjau dari sisi konten. Sementara itu, apabila dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi cerita yang disampaikan, media pembelajaran ini dinilai cukup efektif dalam membantu siswa memahami isi dari cerita yang disajikan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *pop-up book* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang diberi nama "StoryQuest English". Media ini memiliki fitur utama berupa cerita anak-anak yang disajikan dengan ilustrasi menarik, audio pendukung, dan kuis pada beberapa bagian cerita. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup efektif sebagai media pendamping bahan ajar yang sudah ada. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 61,6%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Selain aplikasi digital, penelitian ini juga menghasilkan *pop-up book* fisik yang memuat cerita dari aplikasi, lengkap dengan kartu kuis di beberapa halaman, sehingga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran tambahan.

5. SARAN

Pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran Bahasa Inggris "StoryQuest English" dapat mempertimbangkan sejumlah aspek untuk meningkatkan daya tarik dan pengalaman pengguna, khususnya bagi siswa. Beberapa saran untuk meningkatkan fitur pada media pembelajaran ini meliputi:

1. Menambahkan fitur yang menunjukkan jumlah jawaban salah siswa pada setiap kuis cerita, sehingga siswa dapat lebih fokus dan tidak asal memilih jawaban.
2. Menyediakan berbagai variasi cerita yang tidak hanya terbatas pada materi dalam buku pelajaran, sehingga cakupan penggunaannya menjadi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Rahayu, A. M., & Endiyono. (2023). Pengaruh Edukasi Gempa Bumi dengan Media Buku Pop Up Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(2), 311–317.

[2] Najahah, I., & Oemar, E. A. B. (2016). Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, *04*, 494–501.

[3] Wibawa, R., Kurniawati, W., & Ikawati, H. D. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Bnggris Siswa Kelas iii Melalui Media Pop-up Book di SDN 2 Kuranji*. *4*(3), 1657–1664.

[4] Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Ar (Augmented Reality). *Jurnal Mnemonic*, *5*(1), 64–71. https://doi.org/10.36040/mnemonic.v5i1.4438

[5] A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *11*(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651

[6] Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42.

DOI: 10.5281/zenodo.15022624