PENGEMBANGAN APLIKASI INTERACTIVE ENGLISH LEARNING MOBILE APPLICATION (IELMA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN READING COMPREHENSION

TESIS

OLEH

NILA RATNA DEWI
NIM F2151221013

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN APLIKASI INTERACTIVE ENGLISH LEARNING MOBILE APPLICATION (IELMA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN READING COMPREHENSION

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

OLEH

NILA RATNA DEWI
NIM F2151221013

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN APLIKASI INTERACTIVE ENGLISH LEARNING MOBILE APPLICATION (IELMA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN READING COMPREHENSION

Tanggung Jawab Yuridis

NILA RATNA DEWI
NIM F2151221013

Disetujui

Pembimbing I

Dr. Afandi, M.Pd.
NIP. 198705282008121002

Pembimbing II

Dr. Venny Karolina, M. A. Tesol.
NIP. 198004212005012003

Disahkan
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604111991021001

Lulus Tanggal: 30 Juli 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN APLIKASI INTERACTIVE ENGLISH LEARNING MOBILE APPLICATION (IELMA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN READING COMPREHENSION

Tanggung Jawab Yuridis

NILA RATNA DEWI
NIM F2151221013

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Afandi, M.Pd.	**Dr. Venny Karolina, M. A. Tesol.**
NIP. 198705282008121002	**NIP. 198004212005012003**

Mengetahui
Plt. Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
FKIP Universitas Tanjungpura

Urai Salam, M.Call., Ph.D.
NIP. 197001111998031001

Lulus Tanggal: 30 Juli 2024

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

PENGEMBANGAN APLIKASI INTERACTIVE ENGLISH LEARNING MOBILE APPLICATION (IELMA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN READING COMPREHENSION DALAM MATERI TEKS NARATIF

Tanggung Jawab Yuridis

NILA RATNA DEWI
NIM F2151221013

Disahkan:

Pembimbing I

Dr. Afandi, M.Pd.
NIP. 198705282008121002

Pembimbing II

Dr. Venny Karolina, M. A. Tesol.
NIP. 198004212005012003

Penguji I

Prof. Dr. H. Aunurrahman, M.Pd.
NIP. 195912071986031002

Penguji II

Urai Salam, M.Call., Ph.D.
NIP. 197001111998031001

Mengetahui
Plt. Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
FKIP Universitas Tanjungpura

Urai Salam, M.Call., Ph.D.
NIP. 197001111998031001

Lulus Ujian Tesis Tanggal : 30 Juli 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nila Ratna Dewi

NIM : F2151221013

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/ Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak,

Yang membuat pernyataan,



Nila Ratna Dewi

NIM. F2151221013

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran IELMA (Interactive English Learning Media Application) pada materi teks naratif di tingkat sekolah menengah atas. Fokus utama penelitian ini adalah membandingkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi IELMA dengan metode konvensional. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Mandor dengan melibatkan peserta didik kelas X sebagai sampel. Dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol dipilih secara acak. Kelas eksperimen menggunakan aplikasi IELMA, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam pengembangan dan evaluasi media pembelajaran IELMA. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan teks naratif. Selain itu, angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi IELMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi IELMA dibandingkan dengan metode konvensional. Rata-rata nilai post-test peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi IELMA sangat positif, menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari teks naratif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi IELMA efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan teks naratif di tingkat sekolah menengah atas. Penggunaan teknologi interaktif seperti IELMA dapat menjadi alternatif yang efektif untuk metode pembelajaran konvensional, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, IELMA, Teks Naratif, ADDIE, Efektivitas Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Inggris, SMA Negeri 1 Mandor

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the IELMA (Interactive English Learning Media Application) on narrative text material at the high school level. The primary focus of this research is to compare the learning outcomes of students using the IELMA application with conventional methods. The research was conducted at SMA Negeri 1 Mandor, involving Grade X students as samples. Two experimental classes and two control classes were randomly selected. The experimental classes used the IELMA application, while the control classes used conventional teaching methods. This study employed the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) approach in the development and evaluation of the IELMA learning media. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure the improvement in students' abilities to understand and apply narrative texts. Additionally, questionnaires were used to gather students' responses to the use of the IELMA application. The results indicated a significant improvement in the learning outcomes of students using the IELMA application compared to conventional methods. The average post-test scores of students in the experimental classes were higher than those in the control classes. Furthermore, students' responses to the use of the IELMA application were very positive, showing that they felt more motivated and interested in learning narrative texts. The conclusion of this study is that the IELMA application is effective in enhancing students' abilities to understand and apply narrative texts at the high school level. The use of interactive technology such as IELMA can be an effective alternative to conventional teaching methods, particularly in English language learning.

Keywords: *Interactive Learning Media, IELMA, Narrative Texts, ADDIE, Learning Effectiveness, English Language Learning, SMA Negeri 1 Mandor*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul "Pengembangan Aplikasi Interactive English Learning Mobile Application (IELMA) untuk Meningkatkan Keterampilan Reading Comprehension". Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan kontribusi berarti dalam penyusunan tesis ini, yaitu:

1. Dekan Universitas Tanjungpura, Pontianak, atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian ini.
2. Dr. Afandi, M.Pd., selaku pembimbing pertama, yang telah memberikan arahan dan panduan yang berharga.
3. Dr. Venny Karolina, M.A. Tesol., selaku pembimbing kedua, atas bimbingan dan masukan yang mendalam.
4. Prof. Dr. H. Aunurrahman, M.Pd., selaku penguji pertama saya, atas bimbingan, dorongan, umpan balik yang mendalam melalui saran dan masukan yang diberikan.
5. Urai Salam, M.Call., Ph.D., sebagai Ketua Prodi Magister Teknologi Pendidikan, sekaligus dosen penguji kedua saya atas evaluasi yang mendalam dan rekomendasi-rekomendasi berharga untuk meningkatkan kualitas tesis ini.
6. Prof. Dr. Sebastianus Menggo, M.Pd., yang telah memberikan dukungan dalam proses penulisan tesis ini
7. Guru dan peserta didik SMA Negeri 1 Mandor, yang telah terlibat dalam semua proses penelitian ini dari awal sampai akhir.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dan disempurnakan. Oleh karena itu, masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangatlah penulis harapkan guna meningkatkan kualitas dan relevansi penelitian ini.

Akhir kata, penulis berharap agar tesis ini dapat memberikan kontribusi positif dan manfaat yang luas bagi perkembangan teknologi pendidikan di masa yang akan datang.

Pontianak, Juni 2024

Nila Ratna Dewi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR GRAFIK ix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian 5

D. Manfaat Penelitian 6

E. Definisi Operasional 7

F. Spesifikasi Produk 9

BAB II KAJIAN TEORI 12

A. Kawasan Teknologi Pendidikan 12

1. Model Desain Pembelajaran 13

2. Desain Pembelajaran ADDIE 15

B. Media Pembelajaran Interaktif 15

1. Pengertian Media 15

2. Pengertian Pembelajaran 16

3. Pengertian Media Pembelajaran 19

4. Fungsi Media Pembelajaran 21

5. Jenis Media Pembelajaran 22

6. Media Pembelajaran Interaktif 25

C. Reading Comprehension 28
1. Pengertian Reading Comprehension 28
2. Faktor yang Mempengaruhi Reading Comprehension 29
D. Materi Teks Naratif 31
1. Pengertian Teks Naratif 31
2. Struktur Generik Teks Naratif 31
BAB III METODE PENELITIAN 34
A. Metode Penelitian 34
B. Subjek Penelitian 38
C. Lokasi Penelitian 38
D. Prosedur Pengembangan 39
1. Tahap Analysis 43
2. Tahap Design 45
3. Tahap Development 46
4. Tahap Implementation 49
5. Tahap Evaluation 51
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 53
1. Teknik Pengumpulan Data 53
2. Instrumen Pengumpulan Data 56
F. Teknik Analisis Data 61
1. One Group Posttest Design 61
2. Uji Normalitas 62
3. Uji Homogenitas 63
4. Uji Mann Whitney U 65
5. Uji Independent T-test 66

6. Uji Effect Size 67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 69

A. Hasil Penelitian 69

1. Desain Aplikasi IELMA 69

2. Profil Aplikasi IELMA 74

3. Efektivitas Aplikasi IELMA 95

B. Pembahasan 103

1. Desain Aplikasi IELMA 103

2. Profil Aplikasi IELMA 106

3. Efektivitas Aplikasi IELMA 109

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 112

A. Kesimpulan 112

B. Saran 113

DAFTAR PUSTAKA 116

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Kegiatan Penelitian 39

Tabel 3.2 Langkah Pengembangan Model ADDIE 41

Tabel 3.3 Skala Likert Aitem 57

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Media Pembelajaran 58

Tabel 3.5 Kriteria Skala Likert Angket Respon 58

Tabel 3.6 Klasifikasi Tanggapan Peserta Didik 59

Tabel 3.7 Kriteria Effect Size Penggunaan Media 66

Tabel 4.1 Hasil Ulangan Harian Peserta didik 68

Tabel 4.2 Revisi dan Hasil Revisi 1 78

Tabel 4.3 Uji Normalitas Hasil Belajar 86

Tabel 4.4 Analisis Statistik Hasil Belajar 87

Tabel 4.5 Uji Mann Whitney U Hasil Belajar 90

Tabel 4.6 Hasil Uji T 91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE 40

Gambar 3.2 Komponen Analisis Konten Miles & Huberman 44

Gambar 3.3 Storyboard Aplikasi IELMA 46

Gambar 4.1 Rancangan Tampilan Awal IELMA 71

Gambar 4.2 Rancangan Menu Utama IELMA 71

Gambar 4.3 Rancangan Konten IELMA 72

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rerata Penilaian Ahli Desain 74

Grafik 4.2 Rerata Penilaian Ahli Materi 75

Grafik 4.3 Rerata Penilaian Ahli Media 77

Grafik 4.4 Hasil Uji Coba Perorangan 81

Grafik 4.5 Uji Coba Kelompok Kecil 82

Grafik 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Besar 84

Grafik 4.7 Perbandingan Hasil Belajar Eksperimen dan Kontrol 89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Permendikbudristek nomor 7 tahun 2022 tentang Standar Isi pada pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di jenjang pendidikan menengah, termasuk menengah atas / SMA. Namun, berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan Bahasa Inggris termasuk mata pelajaran yang sulit untuk dikuasai, termasuk keterampilan membaca. Sundari (2018) menyatakan bahwa adanya perbedaan dalam sistem pengejaan antara Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia juga merupakan kendala yang dihadapi oleh peserta didik. Nanda (2020) menambahkan bahwa pemahaman dalam membaca Bahasa Inggris dianggap sebagai bagian yang menantang bagi peserta didik Indonesia karena kurangnya motivasi peserta didik, kurangnya pengetahuan, dan kurangnya kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Selain itu, Setiawan (2018) mengatakan faktor-faktor seperti kurangnya penguasaan kosakata, kepercayaan diri yang rendah, metode pengajaran yang kurang interaktif, dan ketidaktersediaan bahan bacaan yang menarik dapat menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kesulitan peserta didik dalam memahami teks Bahasa Inggris adalah pengejaan yang berbeda dengan Bahasa Indonesia, minimnya motivasi, kurangnya

perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris, dan proses pembelajaran yang kurang menarik.

Kendala serupa juga dialami oleh peserta didik SMA Negeri 1 Mandor dimana mereka melaporkan kesulitan dalam membaca teks Bahasa Inggris contohnya adalah mengidentifikasi ide pokok dari sebuah teks, merinci informasi, dan membuat kesimpulan. Mereka juga menyatakan bahwa kurangnya ketertarikan terhadap bahan bacaan dan keterbatasan sumber daya pembelajaran menyulitkan mereka untuk memotivasi diri dalam meningkatkan keterampilan membaca. Selain wawancara, peneliti melakukan kegiatan pra riset dengan menganalisis hasil nilai ulangan harian peserta didik dalam Pelajaran Bahasa Inggris, dan ditemukan bahwa banyak nilai peserta didik yang berada di bawah KKM. Hal tersebut menjadi focus penelitian dimana peneliti mendapatkan data lapangan bahwa peserta didik menginginkan penggunaan metode pembelajaran interaktif, pemanfaatan teknologi, dan penyediaan bahan bacaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi membaca. Dengan demikian, peneliti berkesimpulan bahwa metode pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi mobile, menjadi relevan untuk menyajikan pembelajaran yang interaktif , menarik dan terkait dengan teknologi terkini yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik karena menggunakan mobile phone.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran membaca Bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi terkini, yaitu aplikasi IELMA untuk meningkatkan pemahaman dalam teks bacaan khususnya teks naratif. Peneliti sebelumnya menyatakan bahwa media belajar berbasis teknoogi terkini atau digital

menjadi alternatif menjanjikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Yovita (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi dapat menarik minat belajar peserta didik. Sementara itu, Kardika (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman belajar yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam menerima dan memahami pelajaran. Fitriani (2019) juga melaporkan bahwa aplikasi mobile dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Setiadi dkk (2017) menambahkan penggunaan aplikasi mobile interaktif dengan fitur gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar, dapat memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar kapan dan di mana saja dan mendukung konsep pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student-centered learning),* yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang baru dan mandiri yang berpusat pada peserta didik.

Aplikasi IELMA *(Interactive English Learning Mobile Application)* merupakan salah satu teknologi terkini yang dibuat oleh peneliti dengan memanfaatkan aplikasi Kodular yang dapat diakses melalui mobile phone berbasis Android. Arifin (2023) mengembangkan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang diberi nama Unex dengan Kodular dan menyatakan bahwa aplikasi tersebut memudahkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dengan

memanfaatkan fitur-fitur menarik, seperti gambar, tombol, hyperlink, navigasi dan fitur interaktif lainnya yang dapat membuat peserta didik tertarik dan memahami bacaan khususnya teks prosedur dan deskriptif. Hasanudin (2022) menyatakan bahwa Kodular memudahkan pengguna dalam membuat aplikasi berbasis Android karena tidak memerlukan koding dan memiliki fitur sederhana dan berfungsi sebagai tempat penyimpanan data. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kodular dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan praktis. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan IELMA berbasis Android dengan memanfaatkan aplikasi Kodular sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca dalam Bahasa Inggris, khususnya materi teks naratif.

Teks naratif menurut Arigusman (2018) adalah sebuah cerita yang melibatkan satu atau sekelompok karakter, baik itu orang maupun binatang, dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul. Jenis teks ini bertujuan untuk menghibur para pembacanya, dan juga menyajikan pesan moral yang terkandung dalam teks tersebut. Arigusman lebih lanjut menjelaskan struktur dari teks naratif ini meliputi orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda (pesan moral). Teks naratif digunakan dalam penelitian ini karena teks ini masuk dalam materi pembelajaran reading SMA kelas X semester 2 (genap).

Dengan mempertimbangkan manfaat teknologi terkini, yaitu aplikasi Kodular pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android, peneliti akan mengembangkan IELMA sebagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya pada keterampilan membaca pada teks naratif. Pemanfaatan teknologi

dalam proses pembelajaran ini berdasarkan teori belajar sibernatik oleh Winer (1945) tentang penyesuaian pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi yang memiliki berbagai fitur navigasi dalam sebuah aplikasi android sebagai upaya meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang perlu dijawab dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana desain IELMA untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada materi teks naratif?
2. Bagaimana profil IELMA untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada materi teks naratif?
3. Bagaimana efektivitas IELMA dalam meningkatkan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi teks naratif?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan dan menganalisa desain pengembangan IELMA untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada materi teks naratif.
2. Mendeskripsikan dan mengidentifikasi profil IELMA untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada materi teks naratif.

3. Mendeskripsikan dan menganalisis tingkat efektivitas penggunaan aplikasi IELMA untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dalam materi teks naratif.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah:

1. Secara teoritis
   a. Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran digital, khususnya dalam konteks penggunaan aplikasi IELMA untuk materi teks naratif. Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan inovatif.
   b. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pemahaman teoritis tentang keterampilan membaca, terutama dalam konteks teks naratif. Hasil penelitian dapat membuka wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca peserta didik.
2. Secara praktis
   a. Bagi sekolah

      Implementasi IELMA di sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam aspek keterampilan membaca. Sekolah dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai alat bantu dalam meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Kemudian penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum digital di sekolah, membuka peluang untuk integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

b. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Desain dan profil IELMA yang dikembangkan dapat menjadi model untuk penelitian lebih lanjut.

c. Bagi pembaca

Pembaca akan mendapatkan informasi tentang inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui aplikasi IELMA. Artikel atau laporan hasil penelitian dapat memberikan panduan bagi mereka yang ingin mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan, berikut adalah beberapa istilah yang dijelaskan sesuai dengan penggunaannya di lapangan dan perancangan penulis:

1. Aplikasi interaktif adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk perangkat seluler dan memungkinkan interaksi antara pengguna dan aplikasi melalui fitur-fitur seperti animasi, audio, video, dan gamifikasi (Wulandari, 2018). Dalam penelitian ini, aplikasi yang digunakan oleh peneliti adalah aplikasi

Kodular yang memberikan fasilitas pembuatan aplikasi berbasis android, termasuk aplikasi IELMA.

2. IELMA adalah singkatan dari Interactive English Learning Mobile Application, yang merupakan suatu aplikasi berbasis Android yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini yang memuat materi teks dalam bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, jenis teks yang dimanfaatkan untuk disajikan dalam pembelajaran dengan menggunakan IELMA adalah teks naratif.
3. Sistem Operasi Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada perangkat smartphone dan tablet, dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan berbagai aplikasi dan fitur. Dalam penelitian ini, sistem operasi Android yang digunakan untuk menjalankan aplikasi Interactive English Learning Mobile Application (IELMA) memiliki batasan minimal pada versi 5.0 (Lollipop) dan maksimal pada versi 13. Spesifikasi ini dipilih untuk memastikan bahwa aplikasi IELMA dapat berfungsi dengan optimal dalam hal fitur, performa, dan keamanan. Selain itu, pemilihan versi ini mempertimbangkan ketersediaan perangkat Android di pasaran, di mana perangkat dengan sistem operasi Android versi 5.0 (Lollipop) dan yang lebih tinggi sudah cukup banyak tersedia, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses aplikasi ini.
4. Keterampilan membaca adalah salah satu kemampuan berbahasa yang melibatkan pemahaman tentang informasi yang terkandung dalam sebuah teks dan digabungkan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan awal mereka

dalam menyimpulkan makna yang terkandung (Nunan, 2003). Keterampilan membaca yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah pemahaman tentang struktur teks, fungsi sosial, unsur kebahasaan (kalimat, jenis kata kerja, kata sifat, kata keterangan waktu dan tempat), ide pokok, dan kosa kata (sinonim dan antonim).

5. Teks Naratif adalah teks yang berisikan cerita imajinasi, yang bisa dijumpai dalam bentuk legenda, dongeng, atau fabel yang bertujuan menghibur, mendidik atau meneladani dengan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut (Setyaningsih, 2017). Pada penelitian ini, jenis teks naratif yang dipakai adalah Legenda lokal atau cerita rakyat terkait Kabupaten Landak yang merupakan lokasi penelitian ini dilakukan.
6. Peserta Didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (UU RI No. 20, 2003). Peserta didik pada penelitian ini adalah anggota masyarakat yang terlibat dalam pengembangan potensi diri di kelas X SMA Negeri 1 Mandor, Kabupaten Landak.

F. Spesifikasi Produk

Berdasarkan tujuan penelitian, spesifikasi produk meliputi:

1. Aplikasi

   Aplikasi dalam penelitian ini diberi nama Interactive English Learning Mobile (IELMA). Aplikasi ini dibuat menggunakan Kodular. Penggunaannya dapat diinstal pada smartphone android secara online. Uniknya aplikasi ini dapat

membantu pengguna untuk mengembangkan keterampilan membaca melalui video, teks-teks, kuis dan cara membaca yang disediakan dalam aplikasi. Adapun aplikasi tersebut menyediakan teks cerita dan juga cara membacanya, sehingga bagi peserta didik yang kesulitan pronunciation dapat berlatih menggunakan aplikasi ini. Pada halaman awal aplikasi ditampilkan menu start dengan logo aplikasi IELMA dan logo sekolah, kemudian setelah menu start diklik akan muncul menu FAQ dan Menu aplikasi. Halaman menu akan menampilkan General Explanation, Stories, Short Videos, dan Games. Bagian general explanation akan menjelaskan tentang pengertian teks naratif, social function teks naratif, generic structure, dan language feature. Bagian stories akan menampilkan 5 cerita legenda khas Kalimantan Barat yaitu cerita dengan judul *"The Origin of Landak River"; "The Adventure of Pak Ali-Ali and the Fermented Pork"; "Mr. Alui and the Deer."* Kemudian bagian short video akan menampilkan video cerita pendek dalam bahasa Inggris. Untuk mengasah pemahaman peserta didik, aplikasi ini menyediakan bagian games yang akan menampilkan games menggunakan *quizzez* dengan soal pilihan ganda seperti *"The place of the story in narrative can be found in ... part";* kemudian kuis dengan tipe *mastery park* dimana peserta didik membaca teks terlebih dahulu untuk memecahkan teka-teki di dalam kuis. Selanjutnya terdapat game mencocokkan kosa kata dengan pengertiannya dengan peserta didik dapat menggeser kosa kata dan meletakkannya dalam kotak yang tepat. Game terakhir adalah *maze game* dimana peserta didik mencari jalan keluar dalam maze untuk menemukan jawaban.

2. Perangkat Pembelajaran

   Perangkat pembelajaran yang digunakan adalah silabus dan RPP untuk menyesuaikan tujuan pembelajarannya, kemudian materi teks narrative yang di dalamnya terdapat cerita legenda khas Kalimantan Barat, khususnya suku Dayak seperti cerita asal mula Sungai Landak, tokoh cerita legendaris yaitu "Pak Ali-Ali", dan cerita khas suku Dayak lainnya. Cerita khas suku Dayak tersebut belum pernah dibuat dalam bentuk aplikasi, sehingga dalam penelitian ini peneliti mengembangkan aplikasi khusus yang khas.

3. Games Interaktif

   Aplikasi ini memiliki laman game yang dapat dimainkan peserta didik dengan memilih jenis game yang mereka inginkan. Interaktivitasnya terdapat dalam empat pilihan game yang disajikan dalam aplikasi IELMA. Game pertama adalah game menggunakan quizzez dimana peserta didik menjawab pertanyaan pilihan ganda dan dapat melihat leader boardnya. Game kedua adalah game menggunakan *wordwall* dimana peserta didik dapat memainkan game maze runner sambil menjawab soal seputar teks naratif. Game ketiga adalah game Anagram dimana peserta didik dapat memainkan game susunan kata dengan sistem drag and drop. Dan bagian game keempat adalah game maps dimana peserta didik mengerjakan soal sembari berpetualang dalam dunia maya. Keseluruhan game ini memberikan interaktifitas yang tinggi kepada peserta didik untuk memfasilitasi mereka belajar.