

# Pengembangan Media Pembelajaran “Oenglish” berbasis Mobile untuk Anak-Anak di Oransbari, Papua Barat

Dina Meri Demhi<sup>1</sup>, Hiskia K. Manggopa<sup>2</sup>, Johan Reimon Batmetan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Correspondent Author :

[dinademhi75969@gmail.com](mailto:dinademhi75969@gmail.com)

**Abstract** — This research aims to develop Android-based interactive learning according to needs to be used in English language materials for children in Papua, especially in Oransbari. The method used in this development research is Research and Development (R&D). The model used in this research is the ADDIE Model. Based on the test results, it shows that the Media Validator assesses the "Oenglish" Learning Media with an average percentage of 76%, indicating that the Oenglish Learning Media is classified as "Appropriate". Based on the test results, it shows that the Material Expert Validator assesses the "Oenglish" Material with an average percentage of 91%, indicating that the Oenglish Learning Media is classified as "Very Appropriate". From the results of the End User Test table, there is an average range of usability test results, namely 4 (Agree), the average of the total respondents' filling in is 118 from the total usability test of 135. The average value of the total respondents' filling in is 88, stating that the media English Learning "Very Worth It". The percentage of Usefulness obtained was 88% ("Very Useful"). The Ease of Use percentage obtained was 87% ("Easy to use"). The percentage of Ease of Learning obtained was 88% ("easy to learn"). The percentage obtained was 88% ("very satisfactory").

**Keyword** — Children, Oransbari, Android, ADDIE, Validation, Learning Media.

**Abstrak** — Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran Interaktif berbasis android sesuai kebutuhan untuk digunakan pada materi bahasa inggris bagi anak-anak di Papua khususnya di Oransbari. Metode yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah Research and Development (R&D). Model yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Model ADDIE. Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa Validator Media menilai Media Pembelajaran “Oenglish” dengan rata-rata persentase 76%, menunjukkan Media Pembelajaran Oenglish tergolong “Layak”. Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa Validator Ahli Materi menilai Materi “Oenglish” dengan rata-rata persentase 91%, menunjukkan Media Pembelajaran Oenglish tergolong “Sangat Layak”. Dari hasil tabel End User Test, terdapat hasil rata-rata range usability test yaitu 4 (Setuju), Rata-rata dari Total Pengisian Responden yaitu 118 dari Total Usability Test 135. Nilai Rata-rata dari Total Pengisian Responden yaitu 88, menyatakan bahwa Media Pembelajaran Oenglish “Sangat Layak”. Persentase Kebergunaan (Usefulness) yang didapatkan yaitu 88% (“Sangat Berguna”). Persentase Kemudahan Penggunaan (Ease of Use) yang didapatkan yaitu 87% (“Mudah digunakan”). Persentase Kemudahan Belajar (Ease of Learning) yang didapatkan yaitu 88%

(“mudah dipelajari”). Persentase yang didapatkan yaitu 88% (“sangat memuaskan”).

**Kata kunci** — Anak-anak, Oransbari, Android, ADDIE, Validasi, Media Pembelajaran.

## I. PENDAHULUAN

Oenglish adalah wadah pembelajaran Bahasa Inggris dan Teknologi bagi anak-anak yang tinggal di daerah pelosok paling timur Indonesia dan memiliki waktu yang sangat kurang dalam belajar karena malas, kurangnya kesadaran mengenai pentingnya belajar, belum ada support sistem untuk menyemangati belajar dan masih banyak lagi kendala lainnya. Platform Oenglish ini memiliki kepanjangan Oransbari English. Usaha dalam meningkatkan kualitas belajar anak-anak merupakan suatu tantangan bagi penulis dalam teknik pembuatan media pembelajaran “Oenglish” bagi anak-anak untuk Belajar Bahasa Inggris.

Masih ada banyak permasalahan yang harus dihadapi Indonesia di sektor pendidikan khususnya di daerah 3T dan Kawasan paling Timur Indonesia. Sekarang, ketika internet sudah mulai hadir di daerah-daerah, akses informasi menjadi mudah. Dalam dunia pendidikan, teknologi mulai masuk menggantikan sistem yang lama. Sayangnya, teknologi belum diakses dengan baik oleh anak-anak, yang seharusnya menjadi hal paling penting untuk mengubah budaya belajar. Ada beberapa Masalah yang secara spesifik Penulis temui antara lain : Kurangnya Media Pembelajaran bagi anak-anak dalam membantu proses pengembangan diri dalam belajar Bahasa Inggris, Kurangnya Support dalam proses belajar anak-anak di Oransbari, Penyalahgunaan Teknologi oleh anak-anak di Oransbari yang mengakibatkan tidak berkembangnya potensi yang ada dalam diri mereka, belum ada Media Pembelajaran berbasis mobile yang pernah dikembangkan dan digunakan dalam proses Pembelajaran anak-anak di Oransbari, Papua Barat, Anak-anak cepat bosan jika pembelajaran yang dilakukan di Papan Tulis dan Pembelajaran Bahasa Inggris di Aplikasi masih jarang digunakan Tenaga Pendidik.

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa Flashcard bergambar pada tingkat Sekolah Dasar yang di teliti oleh Fitria Iswari (2017), hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan media belajar Flashcard memberikan hasil yang lebih baik daripada penggunaan media belajar sebelumnya, yaitu mampu meningkat sebanyak 44 persen (dari nilai rata-rata 24,3 berubah menjadi 68,3). Karena hal ini menjadi inspirasi bagi

---

penulis untuk membuat penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran “Oenglish”. Penulis dan Tim menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran untuk mengajar Bahasa Inggris dan membangun platform Oenglish sejak tahun 2020. Dari proses pembelajaran di Platform Oenglish dari tahun 2020 hingga tahun 2023 (selama 3 tahun), penulis mengusahakan Pengembangan Media Pembelajaran “Oenglish” Berbasis Mobile guna mendukung platform Oenglish dan pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Inggris yang bermanfaat bagi anak-anak dan di harapkan dapat meningkatkan Pemanfaatan Media Pembelajaran di Oransbari, Papua Barat serta penggunaan Smartphone milik anak-anak di arahkan untuk Mengembangkan diri salah satunya Media Pembelajaran Bahasa Inggris .

Berdasarkan uraian Pengalaman Penulis dan Tim dalam membangun Platform Oenglish, peneliti mendapatkan ide inovasi untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran “Oenglish” berbasis Mobile untuk Anak-Anak di Oransbari, Papua Barat.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

Menurut Association of education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Mengutip pendapat Gerlach & Ely yang berpendapat bahwa pengertian media terbagi dalam arti sempit dan arti luas. Pendapat Gagne yang dikutip menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk Belajar (Rusman, 2012).

Penggunaan Media Pembelajaran secara kreatif akan memperbesar anak-anak untuk lebih mengerti untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar banyak.

### B. Sistem Operasi Android

Operating system atau sistem operasi berbasis mobile yang banyak digunakan sekarang ini adalah Android. Terutama pada telepon pintar atau smartphone maupun tablet. Sistem operasi tersebut sudah dikenalkan pada tahun 2007 yang hingga kini sudah memiliki beberapa versi atau varian. Sedangkan yang terbaru yang baru diluncurkan pada September 2019 lalu adalah OS 10.

Sistem operasi yang sangat sering dijumpai di smartphone ini dirancang oleh Google yang menggunakan basis kernel Linux yang ditujukan untuk mendukung kinerja dari perangkat elektronik dengan layar sentuh, seperti smartphone. Jadi, perangkat tersebut digunakan dengan cara sentuhan, gesekan, hingga ketukan. Sifatnya sendiri adalah open source yang berarti bisa digunakan bebas, diperbaiki, dimodifikasi, hingga didistribusikan oleh siapa saja yang membuat atau mengembangkan perangkat lunak.

### C. Teori Kognitif

Kognitivisme terkait kognisi (knowing) yaitu kegiatan untuk mengetahui sesuatu yang mencakup perolehan, pengorganisasian dan pemakaian pengetahuan

### D. Teori Warna

Warna adalah cahaya dan energi, warna terlihat karena dipantulkan melalui semua jenis partikel, molekul, dan benda. Ada beragam panjang gelombang yang dapat dikategorikan sebagai cahaya. Warna bisa menyampaikan pesan untuk mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Arti dari setiap warna dari segi emosi ini pun sudah pernah diteliti sejak dulu. Seperti Lois B. Wexner (1954) sudah pernah melakukan penelitian tentang keterkaitan warna dengan suasana hati (mood). Bahkan Psikolog Amerika, Frank H. Mahnke (1996) juga pernah memimpin eksperimen tentang keterkaitan warna dengan emosi (UK Essays Film Studies: 2015).

### E. TPACK

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) adalah suatu kerangka kerja yang mengidentifikasi pengetahuan, guru perlu mengajar secara efektif dengan kerangka teknologi. Menurut Mishra, et al (2016: 2) TPACK adalah suatu kerangka kerja untuk memahami dan menggambarkan jenis pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk mengefektifkan praktek pedagogi dan pemahaman konsep dengan mengintegrasikan sebuah teknologi di lingkungan pembelajaran. Konsep dasar hadirnya TPACK adalah Sebagai berikut: TPACK diperkenalkan pertama kali oleh Mishra dan Koehler pada tahun 2006.

### F. Software Aplikasi Unity

Unity adalah aplikasi yang digunakan untuk pengembangan game, di desain untuk membuat permainan video, simulasi dan aplikasi interaktif lainnya. Unity dirancang untuk pengembangan game dengan membuatnya dapat diakses oleh lebih banyak pengembangan.

### G. Materi Dasar Bahasa Inggris

Materi kosakata Bahasa Inggris yang digunakan seperti nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan, nama buah-buahan dan masih banyak lagi kosakata-kosakata dasar yang diajarkan bagi anak-anak.

## III. METODE PENELITIAN

### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu dan penelitian dilaksanakan pada Februari sampai Juni 2024 sedangkan untuk tempat penelitian dilakukan di Oransbari, Papua Barat.

### B. Metode Pengambilan Data

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D).

### C. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem menggunakan Metode ADDIE dan berikut penjabarannya:

#### a. Analisis

Analisis harus dilakukan sebelum memulai upaya desain dan pengembangan pembelajaran apa pun. Beberapa hal yang akan diperhatikan selama fase ini adalah:

##### 1) Analisis target audiens

Karakteristik utama anak-anak akan mempengaruhi desain dan penyampaian pelatihan. Dari pengetahuan mereka sebelumnya hingga lokasi mereka, konteks pembelajaran atau akses mereka terhadap teknologi.

##### 2) Analisis tugas

Mengidentifikasi tugas-tugas pekerjaan yang harus diperoleh atau ditingkatkan oleh anak-anak, dan pengetahuan serta keterampilan yang perlu dikembangkan atau diperkuat.

##### 3) Analisis Topik/Materi

Fase analisis umumnya membahas masalah dan pertanyaan berikut :

- Apa yang harus dicapai Anak-anak di akhir program?
- Apa kebutuhan Anak-anak?
- Aspek apa yang perlu ditambahkan, diperjelas dan diperbaiki?

#### b. Desain

Tahap ini meliputi penentuan unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam software yang akan dikembangkan sesuai dengan desain pembelajaran.

#### c. Pengembangan

Software dikembangkan hingga menghasilkan prototype software pembelajaran. Tahapan pengembangan software meliputi langkah-langkah : penyediaan papan cerita, cerita alur cara, menyediakan grafik, media (suara dan video) dan pengintegrasian sistem. Setelah pengembangan software selesai, maka penilaian terhadap unit-unit software tersebut dilakukan dengan menggunakan rangkaian penilaian software multimedia.

#### d. Implementasi

Implementasi pengembangan software pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Anak-anak dapat menggunakan software multimedia secara kreatif dan interaktif melalui pendekatan individu atau kelompok.

#### e. Penilaian

Tahap penilaian merupakan tahap yang ingin mengetahui kesesuaian software multimedia tersebut dengan program pembelajaran. Dalam mengukur apakah Media Pembelajaran ini layak untuk digunakan atau tidak, maka pengolahan data pengujian dan penilaian Media Pembelajaran dilakukan dengan cara menghitung persentase skor yang diperoleh rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban dari responden (Sugiyono, 2013). Besarnya persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus dari Suharsimi Arikunto sebagaimana dikutip dalam Jannah (2021) sebagai berikut.

$$(P) = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah skor Maksimal

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Angka Persentase (%)	Klasifikasi/Kategori
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Tidak Layak
1-20	Sangat Tidak Layak

(Sumber : Asykur, 2021)

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Analisis

##### a. Analisis target audiens

Media Pembelajaran "Oenglish" dilakukan di Oransbari, Papua Barat dengan jumlah responden 47 Anak-anak yang mengisi.

##### b. Analisis tugas

Peneliti membuat sekitar 70 soal tugas buat anak-anak kerjakan. 70 Soal/Tugas ini terdiri dari Fruits, Animals, Things, Transportations, Verb, Adjectives dan Noun. Masing-masing aspek ini terdiri 10 Soal/Tugas yang dikerjakan oleh anak-anak dan dari soal/Tugas yang dikerjakan, terdapat nilai hasil akhir yang akan diperoleh anak-anak.

##### c. Analisis Topik/Materi

- Apa yang harus dicapai Anak-anak di akhir program? Anak-anak harus mengerjakan Beberapa soal yang sudah dipersiapkan Peneliti di Media Pembelajaran di "Menu 2 Evaluation" untuk mengukur kemampuan mereka yang akan di ukur dengan dengan nilai hasil akhir pengerjaan soal.

- Apa kebutuhan Anak-anak?

Kebutuhan Anak-anak akan lebih mengarah ke Materi Bahasa Inggris buah-buahan, hewan, tumbuh-tumbuhan dan materi Vocabulary Verb, Adjective dan Noun yang di lengkapi Pronunciation.

- Aspek apa yang perlu ditambahkan, diperjelas dan diperbaiki?

1) Konsisten untuk pemilihan tampilan gambar agar terkesan satu flow-nya.

2) Masih ada beberapa bug dalam Aplikasi.

3) Pengembangan Fitur-fitur baru pada Media Pembelajaran "Oenglish" agar anak-anak tidak bosan.

4) Output pengembangan Media Pembelajaran "Oenglish" yang bukan hanya di akses di HP Android saja tetapi kedepannya bisa juga dapat diakses di PC/Laptop dan IPHONE.

#### d. Analisis Kebutuhan Software

Berikut adalah beberapa software yang dibutuhkan :

1) Sistem Operasi Windows 10 Home Single Language versi 22H2.

2) Unity 2022.3.20f1<DX11> untuk pembuatan Media Pembelajaran “Oenglish” dan Visual Studio Code untuk proses Script menjalankan beberapa tombol dan scene yang ada di Aplikasi Unity.

e. Analisis Kebutuhan Hardware

Kebutuhan hardware dibagi menjadi dua, pertama adalah perangkat keras untuk pembuatan Media Pembelajaran “Oenglish” dan yang kedua adalah untuk pengguna (user). Untuk peneliti, hardware yang dipakai dalam pembuatan Media Pembelajaran yaitu :

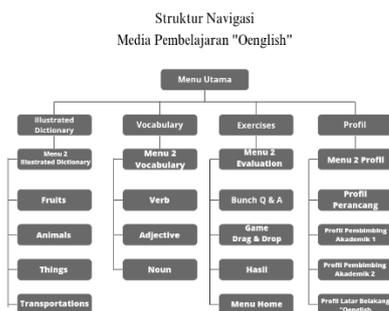
- 1) Laptop ASUS dengan Processor Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU @ 1.10GHz 1.10 GHz
- 2) RAM 4 GB (3,83 GB usable)

Untuk Pengguna (user), hardware yang dibutuhkan untuk menjalankan Media, yaitu :

- 1) Penggunaan Penyimpanan di Handphone minimal 92,2 MB.
- 2) Smartphone operating system android minimal versi 6.

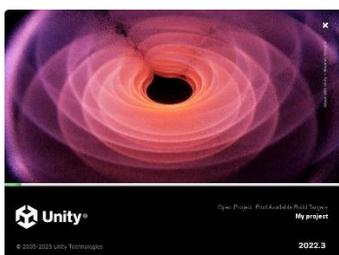
Dalam hal ini Media Pembelajaran yang dibuat memiliki target pengguna yaitu anak-anak di Oransbari, Papua Barat serta menentukan seluruh konsep Media Pembelajaran baik Materi, Tampilan maupun Fitur-fitur yang menunjang Media Pembelajaran “Oenglish”.

2. Desain Struktur Navigasi



Gambar 1. Struktur Navigasi Media Pembelajaran "Oenglish"

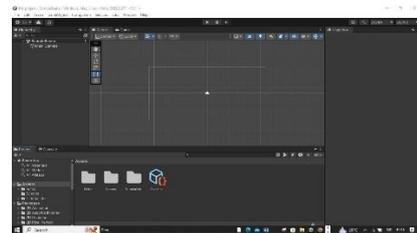
3. Development (Pengembangan) Langkah-langkah Aplikasi yang dibuat



Gambar 2. Login Aplikasi Unity

Tampilan Aplikasi unity saat Login. Lamanya login tergantung dari spesifikasi Laptop/PC yang digunakan.

Karena peneliti menggunakan Laptop, kurang lebih, peneliti menunggu dari 10 hingga 15 menit saat Login Aplikasi Unity.



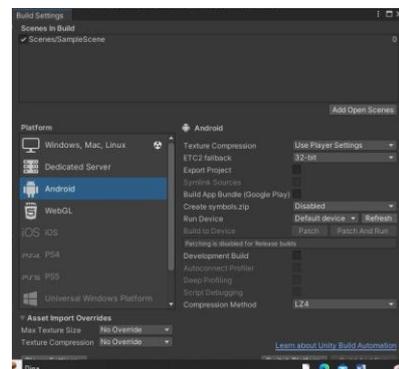
Gambar 3. Halaman awal Unity

Tampilan Awal Aplikasi Unity saat pertama kali Login. Dalam proses Tampilan Awal pada Aplikasi Unity, terdapat Tulisan Sample Scene dan Main Camera. Pastikan sebelum mulai buat project, pilih menu File→Save→Simpan di Folder yang bisa kalian mudah untuk cari dan buka lalu silahkan rename nama project kalian.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Pada Gambar di Menu Utama, terdapat Main Camera, Directional Light, Canvas (Background, Judul Menu Panel, Illustrated Dictionary, Vocabulary, Exercises, Profil, GameObject, Quit Game, Speaker 1 (Menghidupkan Suara), Speaker 2 (Mengaktifkan Suara), EventSystem, quitgame Manager.



Gambar 5 Tampilan Build Settings

Sebelum di Build ke Android, pastikan beberapa hal yang perlu di upload, di centang dan di uncentang dan pastikan beberapa spesifikasi persyaratan Build Android sudah dipilih semua.

#### 4. Implementation (Implementasi)



Gambar 6 Tampilan Media Pembelajaran Oenglish di HP Media Pembelajaran berhasil di buka di HandPhone Android OPPO A17 dengan versi Android 12.



Gambar 7. Tampilan awal saat membuka Media Pembelajaran Oenglish.

#### 5. Evaluation (Penilaian)

##### a. Instrumen Penilaian Ahli Media

Tabel 1. Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Pernyataan	Skor
1.	Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan Media	4
2.		Keterbacaan teks atau tulisan	4
3.		Keserasian warna tulisan dengan warna background	4
4.		Konsistensi penempatan button	4
5.		Kualitas tampilan	3
6.		Kemenarikn animasi	3
7.		Daya dukung musik	4
8.		Kejelasan suara	4
9.		Ketepatan penggunaan bahasa	4
10.	Penrograman	Kejelasan navigasi	4
11.		Konsistensi penggunaan tombol	4
12.		Kejelasan petunjuk	4
13.		Kemudahan penggunaan	5
14.		Efisiensi teks	3
15.		Efisiensi gambar	3
16.		Respon terhadap siswa	4
17.		Kemenarikn media	3
18.		Kemudahan memilih menu sajian	4
19.		Kemudahan dalam penggunaan	4
20.		Kemudahan dalam membuka dan menutup program	4
21.	Timekat interaktivitas siswa	4	
Jumlah Skor yang diperoleh (Σx)			90
Jumlah Skor yang diperoleh (Σxi)			105
Persentase Penilaian (P) = $\frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$			76%
Kategori = "Layak"			

##### b. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Usability	Skor Responden	Skor Maksimal	Indeks (%)	Hasil
1.	Kebergunaan (Usefulness)	1.646	1880	88	"Sangat Layak"
2.	Kemudahan Penggunaan (Ease of Use)	1.849	2.115	87	"Sangat Layak"
3.	Kemudahan Belajar (Ease of Learning)	823	940	88	"Sangat Layak"
4.	Kepuasan (Satisfaction)	1.240	1.410	88	"Sangat Layak"
TOTAL		5.558	6.345	88	"Sangat Layak"

##### d. End User Test

#### B. Pembahasan

1. Bagaimana strategi mengembangkan "Oenglish" dapat menjadi media pembelajaran efektif bagi anak-anak agar tidak salah dalam menyalahgunakan Teknologi?

Peneliti melakukan pengembangan Media Pembelajaran Oenglish Menggunakan Aplikasi Unity 2022.3.20f1<DX11> untuk proses wadah pembuatan Media Pembelajaran Android dan Visual Studio untuk coding menjalankan Media Pembelajaran yang sudah di rancang dalam beberapa Scene. Model ADDIE adalah singkatan dari lima tahap proses pengembangan : Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implement) dan Evaluasi (Evaluate). Pada tahap pertama Analisis (Analyze) Peneliti menganalisis alur pembuatan Media Pembelajaran agar terarah dengan baik. Selain Media

Pembelajaran, Penulis juga menganalisis kebutuhan anak-anak agar materi yang akan diletakkan di Media Pembelajaran nanti dapat menjawab kebutuhan anak-anak. Pada tahap kedua yaitu Desain, penulis membuat Desain gambar yang dari warnanya mencoba menarik perhatian anak-anak untuk belajar. Selain Desain warna, Penulis juga merancang storyboard untuk memudahkan penulis ketika merancang di aplikasi Unity, penulis sudah mendapatkan gambaran mengenai tata letak dan jalur pada proses pembuatan Media pembelajaran. Tahap ketiga yaitu Development ini penulis mulai merancang di Aplikasi Unity dan menyusun coding di Aplikasi Visual Studio Code. Pada tahap Implementasi, penulis mencoba Build Aplikasi dan mencoba apakah sudah sesuai dengan jalur yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap terakhir yaitu tahap Penilaian oleh ahli Media antara lain Tampilan dan Pemrograman dan Ahli Materi antara lain Konten Isi, Kelayakan Penyajian dan Kelayakan Bahasa.

2. Apakah hasil pengembangan Media Pembelajaran Oenglish layak digunakan untuk mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak-anak di Oransbari, Papua Barat?

a) Instrumen Penilaian Ahli Media

Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa Validator Media menilai Media Pembelajaran "Oenglish" dengan rata-rata persentase 76%. Jika melihat pada tabel kategori, menunjukkan Media Pembelajaran Oenglish tergolong "Layak". Validator menyatakan bahwa Media Pembelajaran Oenglish siap untuk diujicobakan dengan beberapa saran dan perbaikan. Untuk hasil pengujian validasi media yang lebih detail bisa dilihat pada Lampiran. End User Test yang dilakukan oleh Ahli Media dapat dilihat pada Lampiran 7. Dalam End User Test di setiap tombol dan Menu di catatan "Betul" semua.

b) Instrumen Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa Validator Ahli Materi menilai Materi "Oenglish" dengan rata-rata persentase 91%. Jika melihat pada tabel kategori, menunjukkan Media Pembelajaran Oenglish tergolong "Sangat Layak". Validator menyatakan bahwa Media Pembelajaran Oenglish siap untuk diujicobakan dengan beberapa saran dan perbaikan. Untuk hasil pengujian validasi Materi yang lebih detail bisa dilihat pada Lampiran.

c) End User Test

Dari hasil tabel End User Test, terdapat hasil rata-rata range usability test yaitu 4 (Setuju), Rata-rata dari Total Pengisian Responden yaitu 118 dari Total Usability Test yaitu 135. Nilai Rata-rata dari Total Pengisian Responden yaitu 88 maka jika di buat dalam Indikator kelayakan, hasil dari End User Test oleh pengguna menyatakan bahwa Media Pembelajaran Oenglish "Sangat Layak".

d) Hasil Uji Usabilitas

Besar persentase Kebergunaan (Usefulness) yang didapatkan yaitu 88%. Hal ini berarti Media

Pembelajaran Oenglish "Sangat Berguna". Besar persentase Kemudahan Penggunaan (Ease of Use) yang didapatkan yaitu 87%. Hal ini berarti Media Pembelajaran "Oenglish" mudah digunakan. Besar persentase Kemudahan Belajar (Ease of Learning) yang didapatkan yaitu 88%. Hal ini berarti Media Pembelajaran Oenglish "mudah dipelajari". Besar persentase yang didapatkan yaitu 88%. Hal ini berarti Media Pembelajaran Oenglish "sangat memuaskan".

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Media Pembelajaran "Oenglish" bagi anak-anak di Oransbari, Papua Barat, maka diambil kesimpulan Media Pembelajaran "Oenglish" telah dibangun dengan menggunakan Metode Research and Development (R&D) dan menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan dari lima tahap proses pengembangan : Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implement) dan Evaluasi (Evaluate).

Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa Validator Media menilai Media Pembelajaran "Oenglish" dengan rata-rata persentase 76%. Jika melihat pada tabel kategori, menunjukkan Media Pembelajaran Oenglish tergolong "Layak". Berdasarkan hasil pengujian, menunjukkan bahwa Validator Ahli Materi menilai Materi "Oenglish" dengan rata-rata persentase 91%. Jika melihat pada tabel kategori, menunjukkan Media Pembelajaran Oenglish tergolong "Sangat Layak". Dari hasil tabel End User Test, terdapat hasil rata-rata range usability test yaitu 4 (Setuju), Rata-rata dari Total Pengisian Responden yaitu 118 dari Total Usability Test yaitu 135. Nilai Rata-rata dari Total Pengisian Responden yaitu 88 maka jika di buat dalam Indikator kelayakan, hasil dari End User Test oleh pengguna menyatakan bahwa Media Pembelajaran Oenglish "Sangat Layak". persentase Kebergunaan (Usefulness) yang didapatkan yaitu 88%. Hal ini berarti Media Pembelajaran Oenglish "Sangat Berguna". Persentase Kemudahan Penggunaan (Ease of Use) yang didapatkan yaitu 87%. Hal ini berarti Media Pembelajaran "Oenglish" mudah digunakan. Persentase Kemudahan Belajar (Ease of Learning) yang didapatkan yaitu 88%. Hal ini berarti Media Pembelajaran Oenglish "mudah dipelajari". Persentase yang didapatkan yaitu 88%. Hal ini berarti Media Pembelajaran Oenglish "sangat memuaskan".

Berdasarkan hasil dari tahap penilaian juga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran berbasis android ini dapat menjadi bahan ajar yang menarik dalam upaya menghadirkan pengalaman belajar siswa yang lebih efektif, baik secara terbimbing di dalam kelas maupun secara mandiri di luar kelas..

## DAFTAR ACUAN

- Admin Startbiz. 2022. Arti Warna Dalam Psikologi Untuk Desain Pemasaran Digital diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 di link <https://www.startbiz.co.id/blog/arti-warna-dalam-psikologi-untuk-desain-pemasaran-digital/>
- Akbar Project. 2019. Swipe Control with Touch for Menu Level | Unity. Langkah-langkah membuat swipe ke arah samping[Video].Diakses pada tanggal 24 Maret 2024 di link <https://youtu.be/GURPmGoAOoM?si=D2zs2jVVMo1oQiN->.
- Amin, Muhammad Rahmad. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Teknik Dasar Otomotif SMK Negeri 2 Bitung
- Azis, Nur. Pribadi, Gali. Nurcahya, Manda Savitrie. 2020. Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. IKRA-ITH INFORMATIKA : Jurnal Komputer Dan Informatika 4 (3),1-5.
- Cikara Studio. 2023. Tutorial Game Kuis Versi Drag And Drop Unity3D Bahasa Indonesia Tanpa Nyentuh Koding #CikaraAcademy. Proses pembuatan Soal dan Jawaban Drag and Drop[Video].Diakses pada tanggal 10 Mei 2024 di link [https://youtu.be/M0zV3U-4Yfs?si=Fh2zpbSsVR3W\\_mA\\_](https://youtu.be/M0zV3U-4Yfs?si=Fh2zpbSsVR3W_mA_).
- Coding Studio Team. 2022. Mengenal Sistem Operasi Android diakses pada tanggal 15 Mei 2024 di link <https://codingstudio.id/blog/sistem-operasi-android/>
- DevGame Tutorial. 2022. Membuat Main Menu Sederhana Dengan Unity 2023 | Devgame Tutorial. Langkah-langkah Membuat Menu Sederhana di Unity Apps[Video].Di akses pada tanggal 10 Februari dilink [https://youtu.be/ZfIGg2q8bUQ?si=Q9DKk7u\\_NJdkuYx0](https://youtu.be/ZfIGg2q8bUQ?si=Q9DKk7u_NJdkuYx0).
- DevGame Tutorial. 2023. Build Game Dari Unity Kebentuk Aplikasi Android | Devgame Tutorial. Proses Build hingga berhasil di Aplikasi Unity[Video]. Diakses pada tanggal 18 Mei 2024 di link <https://youtu.be/QzBCrPLUL4c?si=ioqMwhdAPJDzJB BXD> coding Indonesia.(2017). Mengenal Komponen Pada User Interface Unity diakses pada tanggal 15 Mei 2024 di link <https://www.dicoding.com/blog/mengenal-komponen-pada-user-interface-unity/>
- Diny Syarifah Sany. 2022. Membuat Swipe Menu di Unity- Bagian 2. Langkah-langkah membuat Swipe ke arah samping/Horizontal[Video]. Diakses pada tanggal 24 Maret 2024 di link <https://youtu.be/fn3K6PZd7xQ?si=8zsk8QnddIA9P34X>.
- Dit Dev. 2022. Cara Menambahkan Audio | Tutorial UNITY Indonesia. Langkah-langkah pembuatan Audio di Uniy Apps [Video]. Diakses pada tanggal 20 April 2024 di link <https://youtu.be/RTsvCbi13m8?si=P-jrhn6u51Ulu0BX>.
- Guru Creative. 2022. Cara Termudah Instal Unity Editor (All Version) pada Unity Hub. Proses penginstalan Unity Editor[Video].Diakses pada tanggal 8 Februari 2024 di link <https://youtu.be/U3AbQNecRFM?si=iqAG2shoJJESC9LS>
- Hafidah, Ida. 2021. Penelitian dan Pengembangan (Penelitian & Pengembangan). Di akses pada tanggal 13 Oktober 2023 di link <https://atb-bandung.ac.id/berita/penelitian-dan-pengembangan-research-development>
- Hukubun, Ataline Jeanethe Maya. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Informatika berbasis mobile untuk siswa kelas x SMKS Kristen 2 Tomohon
- Iswari, Fitria. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa Flashcard bergambar pada tingkat Sekolah Dasar.p-ISSN : 2085-2274,e-ISSN 2502-227X.
- Jogames Studio. 2022. Bagaimana Cara Menggunakan Scroll View di Unity - Scroll View Part 1. Proses pembuatan Canvas untuk Croll View Horizontal[Video].Diakses pada tanggal 24 Maret 2024 di link <https://youtu.be/QzIRgkDTw6g?si=f8xh1kSBFb0toqiO>
- MOODLE. 2022. Introduction to instructional design – using the ADDIE model in workplace training. Di akses pada tanggal 3 Januari 2024 <https://moodle.com/news/instructional-design-workplace/>
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Siswa.
- Somba, Rivandy Kifcy. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi Berbasis Android di SMK.
- Taru, Andi. 2020. Sejarah dan Perkembangan Unity Game Engine Tahun 2020 diakses pada tanggal 15 Mei 2024 di link <https://www.gamelab.id/news/250-sejarah-dan-perkembangan-unity-game-engine-tahun-2020>
- Thunder, Tom. 2023. 400+ Kosakata Verb (Kata Kerja) dalam Bahasa Inggris diakses pada tanggal 20 Maret 2024 di link <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/400-kosakata-verb-kata-kerja-dalam-bahasa-inggris/>
- Zarya, Aisyah. 2021. Membuat use case menggunakan visual paradigm. Student Activity Binus.
- Zulhajidan. 2021. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 di link <https://www.zulhajidan.net/berita/detail/technological-pedagogical-content-knowledge-tpack>.