

# Aplikasi Mobile Media Pembelajaran Percakapan Bahasa Inggris Dengan Pendekatan Research And Development

Achmad Suryo Prayogo<sup>1</sup>, Ridwansyah<sup>\*2</sup>, Yamin Nuryamin<sup>3</sup>, Verry Riyanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, DKI Jakarta

E-mail: achmad.prayoga8@gmail.com<sup>1</sup>, ridwansyah.rid@bsi.ac.id<sup>\*2</sup>,  
yamin.yny@bsi.ac.id<sup>3</sup>, verri.vry@bsi.ac.id<sup>4</sup>

**Abstrak.** Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang penting dikuasai sejak dini. Namun, masih banyak siswa sekolah dasar yang kurang berminat dan percaya diri dalam mempelajari keterampilan percakapan Bahasa Inggris, terutama dalam aspek pengucapan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis mobile guna meningkatkan kemampuan pengucapan Bahasa Inggris pada siswa kelas 3 SD. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang mencakup tahap pendefinisian kebutuhan, perancangan media, pengembangan aplikasi, dan penyebarluasan produk. Dengan memanfaatkan teknologi digital, media ini menggabungkan elemen visual, audio, animasi, serta interaktivitas yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Hasil dari pengembangan ini dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan, efektif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterampilan percakapan, dan kepercayaan diri siswa.

**Kata kunci:** Bahasa Inggris; Pengucapan; Media Interaktif; Mobile Learning; Model 4D.

*Abstract.* English is an international language that is important to master from an early age. However, many elementary school students still lack interest and confidence in learning English conversation skills, especially in pronunciation. This study aims to develop mobile-based interactive learning media to improve English pronunciation skills in third-grade elementary school students. The development was carried out using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), which includes the stages of defining needs, media design, application development, and product dissemination. By utilizing digital technology, this media combines visual, audio, animation, and interactivity elements designed according to students' cognitive developmental stages. The results of this development can be an innovative solution in creating fun and effective English learning that encourages active student involvement in learning activities, thereby increasing student motivation, conversational skills, and self-confidence.

**Keywords:** 4D Model; English; Interactive Media; Mobile Learning; Pronunciation.

## 1. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang penting untuk dikuasai sejak dini. Kurangnya minat dari sebagian kalangan terhadap Bahasa Inggris menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini [1]. Banyak anak-anak kurang berminat belajar Bahasa Inggris karena belum terbiasa dengan pengucapan dan pembacaan teks dalam bahasa tersebut. Di Indonesia, pembelajaran Bahasa Inggris telah diperkenalkan sejak jenjang Sekolah Dasar (SD), termasuk di SDN 09 Pekayon, Jakarta Timur. Kemampuan berbahasa Inggris, khususnya dalam aspek percakapan, telah menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa di era globalisasi [2].

Perkembangan teknologi digital yang pesat membuka peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satunya adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis mobile. Media ini dapat menggabungkan elemen visual, audio, animasi, serta interaktivitas yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran [3]. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama pada keterampilan berbicara, media berbasis mobile dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi latihan percakapan melalui simulasi dialog, permainan edukatif dan rekaman suara [4].

Penelitian terdahulu menjadi landasan penting dalam mengembangkan aplikasi multimedia interaktif berbasis mobile untuk pembelajaran Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar. Mengembangkan media interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan keterlibatan siswa SD dalam belajar Bahasa Inggris. Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi dan fokus siswa melalui fitur audio, gambar, dan permainan edukatif [5]. Mengembangkan aplikasi Android untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas 4 SD. Media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional [6]. Meskipun fokus pada Matematika, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Flutter efektif untuk membuat aplikasi edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak-anak SD. Relevan secara teknis dalam pengembangan media serupa untuk Bahasa Inggris [7]. Mengembangkan aplikasi berbasis mobile yang mengintegrasikan audio dan visual untuk meningkatkan pemahaman percakapan dasar Bahasa Inggris. Fitur seperti dialog, ilustrasi, dan pelafalan terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa [8]. Fokus pada desain antarmuka aplikasi edukatif anak. Penelitian menekankan pentingnya UI yang sesuai dengan aspek psikologis dan kognitif siswa SD, seperti penggunaan warna cerah, ikon besar, dan navigasi sederhana [9].

Penelitian terbaru menunjukkan perkembangan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis mobile untuk pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Peneliti mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 5 SD menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate), dengan hasil kelayakan mencapai 94% berdasarkan penilaian ahli materi dan media. Temuan ini membuktikan efektivitas pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran digital [10]. Studi kualitatif mengenai penerapan multimedia interaktif berbasis mobile pada pembelajaran percakapan Bahasa Inggris telah mengungkapkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman linguistik, tetapi juga secara signifikan mengembangkan kemampuan komunikasi lisan siswa. Penelitian-penelitian terkini mengindikasikan bahwa siswa yang belajar melalui aplikasi mobile cenderung lebih aktif berdialog dan berkolaborasi. Serta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara Bahasa Inggris [11].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang interaktif melalui pengembangan aplikasi multimedia berbasis mobile yang ditujukan bagi siswa kelas 3 SD, khususnya dalam keterampilan pengucapan (pronunciation) percakapan Bahasa Inggris. Diharapkan aplikasi ini dapat mendorong siswa menjadi lebih percaya diri, aktif, serta responsif dalam melafalkan dan memahami percakapan Bahasa Inggris secara praktis dan menyenangkan. Mengingat keterbatasan media pembelajaran konvensional dalam menarik minat belajar siswa, maka pendekatan kualitatif dalam penelitian ini dinilai tepat untuk menggali secara mendalam persepsi dan pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan media pembelajaran digital [12].

## **2. Metode**

### 2.1 Pengumpulan Data

Untuk mendukung proses pengembangan aplikasi, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data:

#### 1. Observasi

Peneliti mengamati langsung interaksi verbal antara dua orang peserta dari sekolah SDN 09 Pekayon Jakarta Timur untuk mencatat bentuk-bentuk pengucapan yang digunakan.

#### 2. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dengan Ibu Riri selaku Walikelas kelas 3 di SDN 09 Pekayon. Wawancara juga dilakukan terhadap dua siswa kelas 3 SDN 09 Pekayon, yaitu Dimas dan Aca. Guna memahami tantangan yang mereka hadapi dalam mengucapkan kalimat-kalimat percakapan sehari-hari. Pendekatan ini memberikan ruang fleksibel bagi peserta untuk menyampaikan pengalaman dan kesulitannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

#### 3. Kuesioner

Digunakan sebagai alat evaluasi setelah aplikasi digunakan. Kuesioner diberikan kepada siswa dan guru untuk mengetahui respon pengguna, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam membantu siswa memahami dan melafalkan kata-kata Bahasa Inggris.

#### 4. Studi Pustaka

Peneliti juga mengumpulkan informasi dari berbagai jurnal, artikel ilmiah, dan buku terkini. Untuk memperkuat kerangka teori, model pengembangan, serta prinsip desain aplikasi pembelajaran berbasis mobile. Studi pustaka menjadi landasan konseptual dalam menyusun isi dan strategi pembelajaran dalam aplikasi.

### 2.2 Research and Development (R&D)

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi mobile yang dirancang untuk membantu siswa kelas 3 SD dalam meningkatkan keterampilan pengucapan (pronunciation) Bahasa Inggris [11].

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini dipilih karena sistematis dalam merancang produk pembelajaran mulai dari identifikasi masalah hingga penyebarluasan produk. Selain itu, pendekatan ini mendukung pengembangan teknologi pembelajaran secara terstruktur dan iteratif [13].

#### 1. Analisis Kebutuhan (*Define*)

Melalui observasi dan wawancara dengan guru beberapa murid kelas 3 SD, ditemukan bahwa siswa kesulitan melafalkan kata sapaan. Siswa kelas 3 SD membutuhkan media yang menarik, agar proses pembelajaran jadi menyenangkan. Sehingga membutuhkan media yang menyertakan elemen visual, audio, dan interaktif [14].

#### 2. Perancangan (*Design*)

Menggunakan Visual Animasi berupa karakter kartun yang bergerak dan menyapa (contoh: animasi anak mengucapkan "Good afternoon"). Juga menyesuaikan warna pada tampilan aplikasi dan terdapat tombol-tombol serta simbol-simbol interaktif pada aplikasi [15].

#### 3. Pengembangan (*Develop*)

Menggunakan prinsip desain kesederhanaan dengan antarmuka (*Interface*) yang mudah dipahami (tombol besar, warna cerah). Memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi.

#### 4. Validasi dan Pengujian (*Disseminate*)

Dimulai dengan menilai kelayakan desain dan memastikan kosakata sesuai kurikulum kelas 3 SD melalui tes *pronunciation* setelah penggunaan aplikasi. Kepuasan siswa dalam menggunakan aplikasi serta menjadi media yang menyenangkan bagi siswa menjadi fokus utama pada pembuatan aplikasi ini.

### 2.3 Analisis Kebutuhan

Pengembangan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *mobile* untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar didasari pada kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif dalam membantu siswa memahami serta mempraktikkan percakapan Bahasa Inggris sehari-hari, khususnya dari segi pelafalan (*pronunciation*). Berdasarkan studi awal yang dilakukan melalui observasi di lingkungan sekolah dasar, ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia masih bersifat konvensional dan kurang memfasilitasi keterampilan berbicara siswa. Penggunaan *mobile-assisted language learning* juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *pronunciation* pada pembelajar bahasa asing [16].

Dalam pengembangan aplikasi ini, beberapa pihak berkepentingan (*stakeholders*) yang terlibat antara lain:

a. Siswa kelas 3 SD

Sebagai pengguna utama aplikasi yang akan memanfaatkan fitur-fitur untuk belajar percakapan Bahasa Inggris. Menyelesaikan beberapa latihan yang ada pada fitur aplikasi.

b. Guru Bahasa Inggris/Wali Kelas

Sebagai pengarah dan evaluator penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran. Mencatat dan memeriksa hasil atau nilai siswa dari penyelesaian beberapa latihan.

c. Orang Tua

Sebagai pendamping anak saat belajar di rumah dan pemberi dukungan terhadap penggunaan aplikasi. Melakukan *refresh* dirumah dengan siswa atau anak dengan cara, evaluasi dari hasil belajar dengan Guru.

d. Pengembang Aplikasi

Sebagai pihak teknis yang merancang dan membangun sistem aplikasi. Menerima kritik dan masukan untuk perkembangan aplikasi kedepannya.

e. Pihak Sekolah

Sebagai pengambil kebijakan implementasi media pembelajaran digital di lingkungan sekolah. Penyedia beberapa fasilitas yang diperlukan siswa untuk pembelajar, terutama Bahasa Inggris.

## 2.4 Instrumen Penelitian

Pengujian aplikasi dilakukan pada tahap uji coba terbatas (*limited trial*) dengan melibatkan 2 siswa kelas 3 Sekolah Dasar sebagai pengguna utama dan 1 guru sebagai evaluator. Setiap partisipan menggunakan aplikasi selama 30–45 menit dalam satu sesi pembelajaran.

Prosedur evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap interaksi pengguna, pengujian fungsional menggunakan metode *Black Box Testing*, serta *User Acceptance Test (UAT)* melalui kuesioner dan wawancara untuk menilai tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas aplikasi.

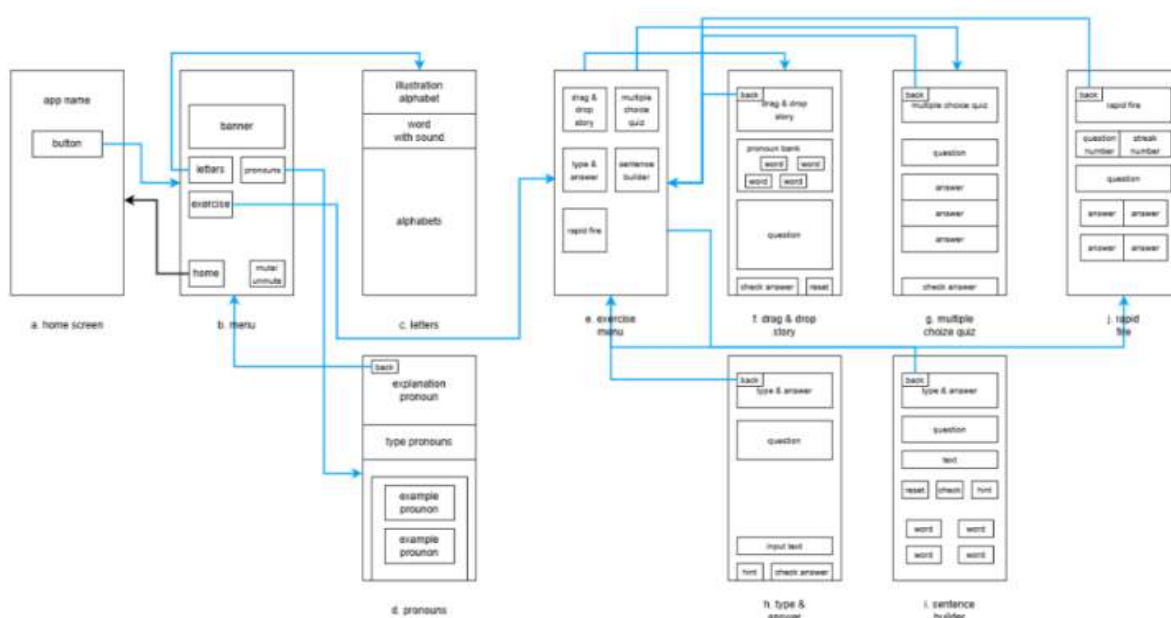
Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner *User Acceptance Test (UAT)* dan lembar observasi. Kuesioner disusun menggunakan skala *Likert 5 poin*, dengan rentang nilai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), yang digunakan untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, dan efektivitas pembelajaran. Validitas instrumen dilakukan melalui validasi isi (*content validity*) oleh ahli (*expert judgment*), yaitu guru dan praktisi di bidang pendidikan. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan metode konsistensi internal dengan pendekatan *Cronbach's Alpha*. Namun, mengingat jumlah partisipan yang terbatas pada tahap uji coba awal (*limited trial*), pengujian reliabilitas dilakukan secara deskriptif. Selain kuesioner, evaluasi juga didukung dengan observasi langsung terhadap interaksi pengguna selama menggunakan aplikasi untuk memperoleh data kualitatif mengenai pengalaman pengguna.

Penelitian ini telah memperoleh persetujuan dari pihak sekolah dan guru sebagai wali kelas. Selain itu, persetujuan juga diberikan oleh orang tua siswa sebelum pelaksanaan uji coba. Seluruh data yang dikumpulkan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 *Storyboard*

STORYBOARD GOOD-SPIEL



. **Gambar 1.** Storyboard aplikasi “Good Spiel”

Gambar 1 Storyboard dirancang untuk memvisualisasikan alur penggunaan aplikasi dari awal hingga akhir sesi pembelajaran. Berikut ini adalah deskripsi storyboard untuk satu sesi belajar percakapan.

1. Home Screen

Menampilkan tampilan awal dengan background dan nama aplikasi “GOOD SPIEL”. Terdapat tombol “PLAY” jika di klik akan masuk ke Menu Page.

2. Menu

Menyuguhkan tampilan ikon kartun hewan dan beberapa pilhan menu yang terdiri dari Letters, Pronouns, Exercise, Info, dan Home. Untuk menu Letters, Pronouns, dan Exercise memiliki tampilan halaman selanjutnya. Berbeda dengan menu atau tombol Home jika di klik akan kembali pada tampilan awal aplikasi

3. Letters

Berisikan abjad dari A-Z jika di klik ditampilkan atas muncul nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris serta Bahasa Indonesia dan audio penyebutannya. Untuk ikon hewannya menggunakan ikon kartun agar menarik untuk anak-anak.

4. Pronouns

Di dalam halaman Pronouns, berisikan audio serta penulisan dalam pronunciation. Dengan kata-kata yang mudah dipahami, serta pemilihan bahasa yang ringan dicerna olah anak-anak.

5. Exercise

Pronoun Practice, disini pengguna bisa mengerjakan beberapa latihan untuk melatih percakapan yang sudah dipelajari di menu Letters dan Pronouns.

6. Drag and Drop Story (Easy)

Menu yang berisikan latihan sekaligus challenge Grammar Adventure dengan merepresentasikan beberapa kata menjadi satu kalimat, yang ada di Pronouns Bank ke Complete the Story dengan cara di drag.

7. Multiple Choice Quiz (Medium)

Menyelesaikan soal Bahasa Inggris pilihan ganda dengan jumlah sebanyak 15 soal.

8. Type the Answer (Hard)

*Type Challenge* yaitu melengkapi sebuah kalimat dengan mengetik jawabannya *Complete the Sentence*.

9. *Sentence Builder (Hard)*

Menyusun beberapa kata menjadi suatu kalimat yang sesuai dengan *challenge* yang ada.

10. *Rapid Fire (Expert)*

*Challenge* berapa banyak soal yang bisa terjawab dalam waktu 60 detik. Soal yang diberikan adalah pilihan ganda. *Quick questions* atau kuis cepat.

Pada aplikasi dengan mengikuti *story board* akan dilakukan UX. UX dirancang untuk memastikan setiap fitur dapat digunakan dengan intuitif oleh anak-anak. Interaksi utama dilakukan melalui tombol besar dan animasi interaktif. Saat anak berhasil menirukan pelafalan dengan benar (diukur dengan sistem perbandingan suara sederhana), akan muncul animasi bintang atau suara pujian untuk memberikan motivasi. Alur navigasi juga disederhanakan, dengan menu utama menampilkan ikon besar bertuliskan "PLAY", "CHECK ANSWER", dan "SUBMIT ANSWER", sehingga anak-anak tidak perlu membaca banyak teks untuk memilih fitur.

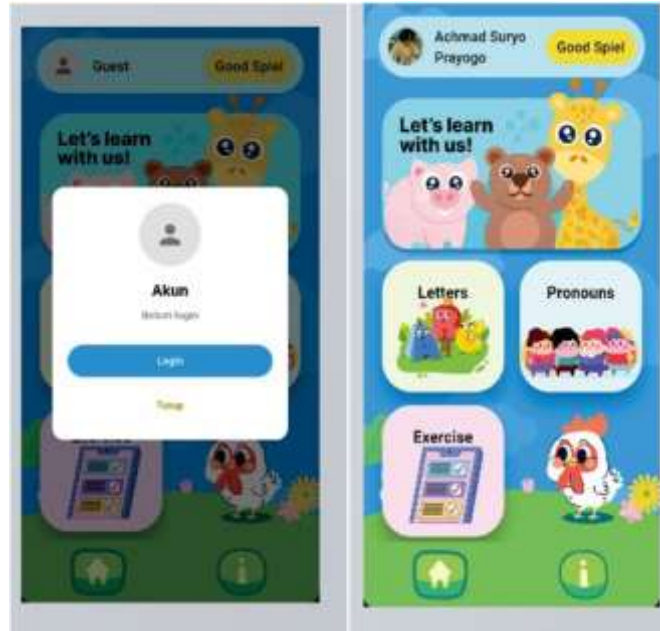
### 3.2 Tampilan Aplikasi

Untuk membuat desain berbagai keperluan untuk aplikasi. Penulis memilih untuk menggunakan *CorelDRAW Graphic Suite X7*. Karena target pengguna aplikasi adalah anak usia 7-9 tahun, tampilan yang menarik seperti kartun dan warna-warna cerah serta animasi dan audio yang ringan diterima oleh anak-anak. Berikut tampilan dari aplikasi.



**Gambar 2.** Tampilan Aplikasi Halaman Pembuka

Pada Gambar 2 Memberikan impresi pertama dan gerbang masuk ke aplikasi elemen kunci dan terdapat logo atau judul aplikasi, tombol *play*. Aplikasi "Good Spiel" adalah aplikasi edukatif yang dirancang untuk membantu pengguna terutama anak-anak, belajar bahasa dengan cara yang menyenangkan. Saat aplikasi dibuka, pengguna disambut oleh halaman awal dengan tombol "PLAY" untuk memulai. Setelah itu pengguna akan diminta untuk login.



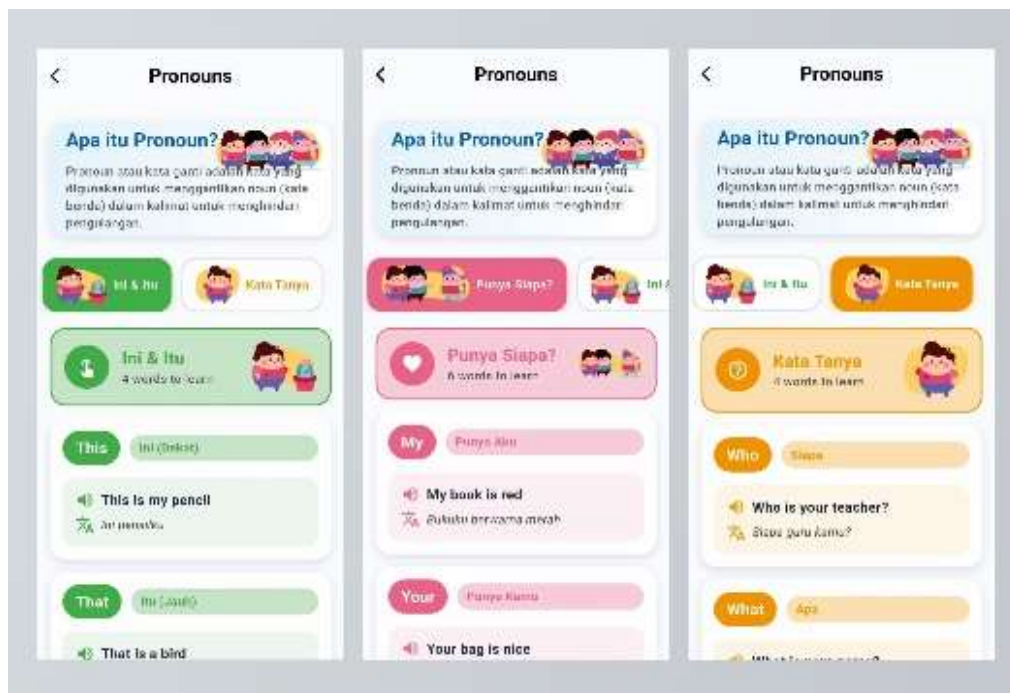
**Gambar 3.** Tampilan Login dan Menu Utama

Pada Gambar 3 Jika sudah memiliki akun bisa langsung input email dan password, setelah itu akan menampilkan menu utama. Setelah itu, pengguna diarahkan ke menu utama yang menampilkan beberapa pilihan materi belajar seperti "Letters", "Pronouns", dan "Exercise". Aplikasi ini menggunakan ilustrasi karakter hewan yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif.



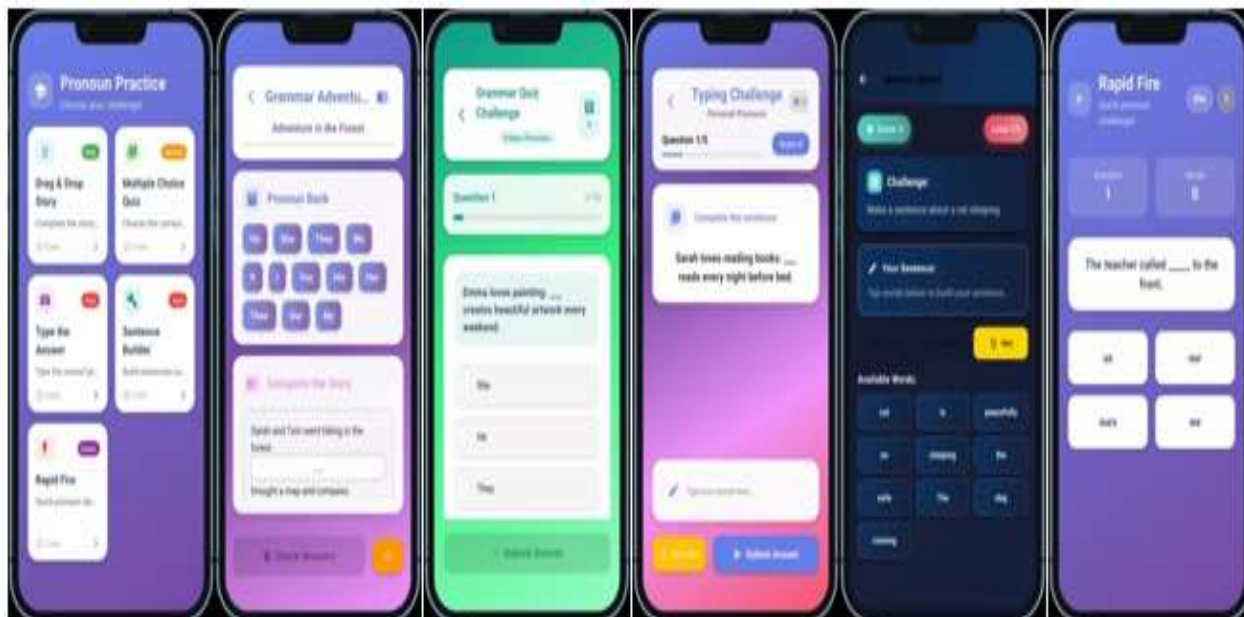
**Gambar 4.** Letters

Pada Gambar 4 Berisi abjad dari A-Z yang disertai ikon kartun hewan dan nama hewan dari Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia serta cara pengucapan dan audio.



Gambar 5. Tampilan Pronouns

Pada Gambar 5 dialog percakapan disajikan dalam bentuk teks, dilengkapi dengan audio penutur asli untuk setiap baris. Pengguna dapat memutar ulang audio, menjeda, atau melompati baris.



Gambar 6. Tampilan Menu Exercise

Pada Gambar 6 terdapat lima pilihan latihan dari berbagai macam bentuk latihan. Dimulai dari level easy sampai ke level expert. *Drag and Drop* Merupakan latihan yang melatih siswa untuk melengkapi kata dengan beberapa pilihan kata yang sudah tersedia dengan level kesulitan easy. *Multiple Choices* merupakan menu siswa mengerjakan latihan mengerjakan pilhan ganda sebanyak 15 soal dengan

melengkapi kata dengan level kesulitan medium. Mengerjakan 5 soal esai dengan cara melengkapi kata yang belum terlengkapi. *Type The Answer* merupakan menu mengerjakan 5 soal esai dengan cara melengkapi kata yang belum terlengkapi. *Sentence Builder* Menyusun beberapa kata yang sudah tersedia menjadi 1 kalimat yang sesuai dengan cara melakukan klik pada kata yang dipilih. *Rapid Fire* merupakan menu *User* mengerjakan soal pilihan ganda sebanyak-banyaknya melengkapi kalimat dengan beberapa pilihan kata yang sudah tersedia. Diberikan waktu 60 detik untuk mengerjakan soal sebanyak-banyaknya Untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi dalam meningkatkan kemampuan pengucapan Bahasa Inggris, dilakukan evaluasi menggunakan metode pre-test dan post-test terhadap 2 siswa kelas 3 SD sebagai partisipan dalam uji coba terbatas. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan aplikasi. Nilai pre-test dan post-test disajikan pada Tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Pre-test dan Post-test

Partisipan	Pre-test	Post-test
Siswa 1	60	80
Siswa 2	65	85
Rata-rata	62,5	82,5

Berdasarkan tabel tersebut, terjadi peningkatan rata-rata skor dari 62,5 menjadi 82,5, yang menunjukkan peningkatan sebesar 20 poin setelah penggunaan aplikasi. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam melafalkan kata dan lebih percaya diri saat mengikuti latihan percakapan. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi "Good Spiel" efektif dalam meningkatkan keterampilan pengucapan Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap hasil pengujian aplikasi, dilakukan peringkasan hasil evaluasi dalam bentuk tabel yang mencakup aspek kelayakan media dan peningkatan kemampuan pengucapan siswa.

**Tabel 2.** Ringkasan Hasil Evaluasi Aplikasi

Aspek Evaluasi	Indikator	Hasil
Kelayakan Media	Skor rata-rata kuesioner (Likert)	4,5 / 5 (Sangat Layak)
Kemudahan Penggunaan	Navigasi & tampilan	4,6 / 5
Efektivitas Pembelajaran	Peningkatan skor rata-rata	+20 poin
Akurasi Pengucapan	Hasil post-test	82,5
Respon Pengguna	Antusiasme & keterlibatan	Tinggi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi Good Spiel memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dengan skor rata-rata 4,5 dari skala 5. Hal ini menunjukkan bahwa dari sisi desain, kemudahan penggunaan, dan tampilan antarmuka, aplikasi telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang layak digunakan pada siswa sekolah dasar. Di sisi lain, efektivitas pembelajaran diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test. Terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 20 poin, dari 62,5 menjadi 82,5. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan pengucapan siswa.

Dengan demikian, dapat dibedakan bahwa: a) Kelayakan produk → diukur dari kuesioner (usability & tampilan). b) Efektivitas pembelajaran → diukur dari peningkatan hasil belajar (pre-post test).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh [6] yang menunjukkan bahwa aplikasi mobile berbasis Android mampu meningkatkan kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Selain itu, penelitian [10] juga melaporkan tingkat kelayakan media pembelajaran mencapai lebih dari 90%, yang mengindikasikan bahwa pendekatan pengembangan sistematis seperti model 4D efektif dalam menghasilkan produk yang berkualitas. Lebih lanjut, temuan dalam penelitian ini juga mendukung hasil studi [11] yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis mobile dapat meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri siswa dalam

pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan skor serta hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan responsif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang melibatkan jumlah sampel lebih besar, hasil dalam penelitian ini masih bersifat awal (preliminary), sehingga diperlukan pengujian lebih lanjut dengan skala yang lebih luas.

#### **4. Kesimpulan**

"Good Spiel", sebuah aplikasi mobile interaktif, dikembangkan untuk mengatasi kesulitan pengucapan Bahasa Inggris pada siswa kelas 3 SD yang kurang tertarik dengan metode konvensional. Menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) model 4-D dan didukung oleh Teori Kognitivisme, Konstruktivisme, dan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer) aplikasi ini dirancang dengan antarmuka audio-visual menarik, warna cerah, dan aset kartun, serta dibangun dengan Flutter, Firebase, VSCode, dan CorelDRAW X7. "Good Spiel" menawarkan modul "Letters", "Pronouns", dan berbagai latihan interaktif berjenjang seperti Drag & Drop, Multiple Choice, Type the Answer, Sentence Builder, dan Rapid Fire, lengkap dengan kuis dan evaluasi. Implementasi dan pengujian sistem termasuk Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT) yang menunjukkan hasil positif pada 11 Juni 2025. Mengonfirmasi bahwa "Good Spiel" berfungsi optimal dan efektif dalam memfasilitasi latihan percakapan, sehingga meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan responsivitas siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

#### **Referensi**

- [1] D. Hafizah and Rahmah Fithriani, "AN INVESTIGATION OF EFL YOUNG LEARNERS' INTEREST AND MOTIVATION IN LEARNING ENGLISH: A CASE STUDY OF MADRASAH IBTIDAIYAH STUDENTS," *J. Elem. Educ.*, vol. 7, no. 2, 2023, doi: <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v7i2.19506>.
- [2] A. A. Rahmah, "Evaluation of the Importance of English as a Foreign Language in Elementary Schools in Indonesia," *J. Ilm. Jur. Pendidik. Bhs. IAIN Palangka Raya*, vol. 3, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.23971/jflft.v3i1.6894>.
- [3] B. M. Nehe, E. N. Mualimah, W. W. Bastaman, Ira Arini, and S. Purwantiningsih, "Exploring English Learners' Experiences of Using Mobile Language Learning Applications," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 25, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34883>.
- [4] M. H. A. Arsari, S. Sumarni, and D. Darmahusni, "Mobile Assisted Language Learning (MALL) in English Language Education," 2023.
- [5] H. Rahman, M. Faisal, and A. F. Syamsuddin, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif," *J. Pendidik. Dasar dan Kegur.*, vol. 9, no. 1, 2024, doi: <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>.
- [6] B. Badroeni, S. F. Nasrulloh, and O. Suryaman, "MOBILE LEARNING VOCAPP: (VOCABULARY APPLICATION) FOR ENGLISH VOCABULARY LEARNING," *J. English Educ.*, vol. 10, no. 2, 2022, doi: <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i2.6253>.
- [7] A. T. Boynge, S. A. Arman, and R. T. Gumelar, "Mobile-Based Mathematics Quiz Application (Case Study of International Mental Arithmetic Course)," *J. Comput. Sci. Adv.*, vol. 1, no. 5, 2023, doi: <https://doi.org/10.70177/jsca.v1i5.533>.

- [8] S. Novitri, M. Zaim, Harris Effendi Thahar, and D. A. Risqiani, "A Study on Exploring the Innovation and Development of Audio-Visual Language Learning Media," *J. English Lang. Teach.*, vol. 8, no. 2, 2023, doi: 10.30998/scope.v8i1.17895.
- [9] M. R. Anshari, A. P. Kuncoro, and P. Subarkah, "DESIGNING UI/UX FOR ELEMENTARY SCHOOL E-LEARNING USING DESIGN THINKING METHOD," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 3, 2024, doi: <https://doi.org/10.33330/jurteks.v10i3.3177>.
- [10] N. N. Choiriyah and T. A. Mubarak, "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Mobile sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game Development Life Cycle untuk Siswa Sekolah Dasar," *ournal Comput. Sci. Appl. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 93–103, 2022, doi: <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v4i1.433>.
- [11] K. D. Damayanti and M. G. R. Kristiantari, "Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI," *J. Mimb. Ilmu*, vol. 27, no. 1, 2022, doi: <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46132>.
- [12] A. M. Husein, F. Meisarah, and D. Sudrajat, "THE IMPACT OF USING MULTIMEDIA IN IMPROVING ENGLISH VOCABULARY ACQUISITION AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS," *Indones. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, 2024.
- [13] I. Aimmah and M. Amin, "Thiagarajan's 4-D Learning Model: A Theoretical Study and Its Application in Learning Device Development," *J. Educ. Policy Anal.*, vol. 1, no. 1, 2025.
- [14] R. B. Indaryanti, H. Harsono, S. Utama, B. Murtiyasa, and B. Soemardjoko, "4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review," *J. Kaji. Ilm.*, vol. 25, no. 1, 2025, doi: <https://doi.org/10.31599/na7deq07>.
- [15] A. J. Nuraini *et al.*, "Implementasi Model 4-D dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Berbantuan Powtoon," *J. Pendidik. IPA dan Sains*, vol. 1, no. 1, 2025.
- [16] H. Fouz-González, "Using mobile applications to improve pronunciation in EFL learners: A review," *Computer Assisted Language Learning*, vol. 33, no. 5–6, pp. 1–25, 2020. doi: <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1614069>