

Perancangan Aplikasi Pembelajaran *Tenses* Pada SDN 020252 Binjai Menggunakan Metode *Computer Based Instruction* (CBI)

Putri Damayanti Br Parhusip¹ Allwine² Vera Wijaya³

^{1,2,3}STMIK Methodist Binjai

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 30 April 2024

Revisi Akhir: 30 Juni 2024

Diterbitkan Online: Juli 2024

KATA KUNCI

Computer Based Instruction, Tenses, Media Pembelajaran

KORESPONDENSI

Putri Damayanti Br. Parhusip
Program Studi Sistem Informasi, Sekolah
Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer "Methodist" Binjai

Jl. Gatot Subroto No.255, Bandar Senembah,
Binjai Barat, Kota Binjai, Sumatera Utara
20716

ABSTRACT

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang sering digunakan di berbagai bidang, terlebih pada bidang Pendidikan. Banyak lembaga pendidikan yang memperkenalkan bahasa Inggris kepada peserta didik sebagai bahasa sehari-hari di lingkungan sekolah. *Tenses* merupakan salah satu dasar dalam mempelajari Bahasa Inggris. *Tenses* adalah ungkapan secara lisan atau tulisan dari suatu maksud, tujuan, keinginan, pernyataan, pesan, peristiwa, tindakan atau hal lain dengan cara yang dapat dimengerti atau dipahami secara jelas dan benar. Pada penelitian ini dirancang sebuah media pembelajaran *tenses* berbasis website menggunakan bahasa pemrograman html. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran dan pemahaman *tenses*. Di dalam media pembelajaran ini terdapat 4 materi *tenses*, soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda dan video pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran *tenses* ini dapat bermanfaat bagi yang ingin mempelajari *tenses*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Sumber data/subjek yaitu anak sekolah dasar berjumlah 12 orang pada SDN 020252 Binjai. Perancangan aplikasi yang dikembangkan menggunakan metode *Computer Based Instruction* dengan metode penelitian R&D. Kemudian dikembangkan menggunakan model 4D. Media pembelajaran ini dapat digunakan tidak hanya bagi peserta didik pada sekolah yang diteliti, akan tetapi juga bagi masyarakat umum. Dari hasil perhitungan kevalidan media pembelajaran mengenai tingkat kelayakan pada desain produk yang telah dirancang, peneliti mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran *tenses* layak untuk diterapkan di SDN 020252 Binjai.

DOI: <https://doi.org/10.46961/jommit.v8i1>

1. PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0, membawa perkembangan yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Revolusi Industri 4.0 terjadi sebab arus globalisasi yang tidak terbendung lagi serta perkembangan teknologi yang

luas[1]. Teknologi artinya suatu peralatan yang sudah familier, yang dimanfaatkan pada bidang pendidikan. Teknologi sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik dalam mengakses informasi atau menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan pengajar pada proses pembelajaran yang efektif untuk memberikan materi, merangsang

pikiran, serta perhatian peserta didik sebagai akibatnya dapat mendorong proses belajar mengajar. Media pembelajaran bisa dipergunakan baik dalam maupun diluar ruang kelas.

Meski perkembangan teknologi sangat pesat tetapi sebagian besar pengajar belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran masih dilakukan menggunakan model satu arah, yaitu hanya terpusat terhadap pengajar serta berbasis buku teks. Model pembelajaran ini umumnya dilakukan pada bentuk ceramah. Pengajar serta buku yang menjadi pusat perhatian sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mengerjakan tugas yang diberi sang guru. Dengan hanya mendengarkan saja peserta didik belum tentu memahami pelajaran terlebih pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat diperlukan pada kehidupan sehari-hari, bahkan bahasa Inggris telah diperkenalkan sejak jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Di era global ini seluruh aktivitas menggunakan teknologi yang mana semua sistem menggunakan bahasa Inggris baik dalam mengakses informasi maupun mencari pekerjaan. Namun peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris, dikarenakan keterbatasan waktu belajar di sekolah serta dampak orangtua dalam mendukung peserta didik belajar. Sehingga disaat peserta didik mengalami kendala dalam mengerjakan tugas dan memahami bahasa Inggris, selain itu banyak orangtua tidak memahami bahasa Inggris, akibatnya mengurangi minat peserta didik dalam belajar.. Dalam bahasa Inggris, Grammar atau tata bahasa merupakan bagian yang tak terpisahkan, salah satu materi pokok yang dipelajari didalam Grammar adalah tenses [2]. Tenses merupakan faktor penting dalam mempelajari bahasa Inggris. Tenses adalah bentuk kata kerja dalam bahasa Inggris untuk membentuk suatu kalimat berdasarkan keterangan waktu (masa lalu, sekarang dan masa depan) terjadinya suatu peristiwa. Tenses sangat penting dipelajari karena ketika akan berbicara atau menulis kalimat berbahasa Inggris dengan baik dan benar. Banyaknya materi yang harus dipelajari, setiap tenses memiliki rumus yang berbeda menyebabkan peserta didik harus memahaminya.

Cara yang efektif untuk mengatasinya dengan sesering mungkin berlatih dengan melihat contoh-contoh kalimat dan mengerjakan soal-soal tenses. Namun proses pembelajaran masih cenderung konvensional dan waktu belajar di sekolah terbatas sehingga peserta didik kurang mampu dalam memahami materi. Untuk mempermudah penyampaian materi dan membantu peserta didik untuk lebih cepat memahami pelajaran, pengajar dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berupa aplikasi yang di dukung video, audio dan gambar yang dapat membantu peserta didik dalam menambah pemahaman terhadap materi. Dengan

adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat SD khususnya SDN 020252 Binjai diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat digunakan dirumah untuk membantu peserta didik yang tidak mengambil les tambahan. Melalui masalah tersebut penulis tertarik untuk mengangkat penelitian ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tenses Pada SDN 020252 Binjai Menggunakan Metode Computer Based Instruction (CBI)”. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memahami materi tenses dan membentuk kalimat bahasa Inggris.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar makna pelajaran dan tujuan belajar lebih jelas tersampaikan atau belajar itu dapat tercapai dan terlaksana dengan baik[3]. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipakai membantu proses transfer ilmu kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut [4] terbagi menjadi 4, yaitu:

1. Media Visual
Media Visual adalah alat atau sumber belajar yang memuat materi pelajaran yang dapat dilihat menggunakan indra penglihatan.
2. Media Audio
Media Audio adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang memuat materi pelajaran yang dapat didengar menggunakan indera pendengaran.
3. Media Audio Visual
Media Audio Visual adalah jenis media pembelajaran perpaduan antara media audio dan visual, atau biasa disebut dengan media pandang dengar.
4. Media Konkret
Media konkret atau media nyata adalah jenis media pembelajaran visual yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

2.2. Computer Based Instruction (CBI)

Computer Based Instruction merupakan metode pengajaran yang memakai komputer sebagai media utama yang mengkomunikasikan materi kepada siswa [5]. [6] menambahkan pada Computer Based Instruction, komputer menjadi pusat pembelajaran dimana peserta didik berperan aktif dalam mempelajari suatu pembelajaran dengan komputer sebagai media utama. Dapat disimpulkan bahwa Computer Based Instruction merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer

sebagai sarana mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Dalam [7] Computer Based Instruction memiliki karakteristik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Representasi Isi (Content Representation) merupakan pembelajaran berbasis komputer yang bukan hanya memindahkan teks atau modul dari buku menjadi pembelajaran berbasis komputer, tetapi memilih materi yang benar-benar mencerminkan proses pembelajaran berbasis komputer.
2. Visualisasi menggunakan video 2 dimensi, 3 dimensi atau animasi untuk mengemas materi ke dalam format multimedia, termasuk teks, animasi, audio, dan video, sesuai kebutuhan materi.
3. Menggunakan Warna yang Menarik dan Grafik dengan Resolusi yang Tinggi
4. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
5. Respon pembelajaran dan penguatan, pembelajaran berbasis komputer merespon rangsangan peserta didik saat menggunakan program.

Langkah-langkah pada metode Computer Based Instruction dalam [8] adalah sebagai berikut:

1. Materi
Materi disajikan untuk mengetahui apa yang akan dibahas dalam aplikasi pembelajaran. Tutorial Tutorial dalam media pembelajaran berbasis komputer dirancang sebagai pengganti orang, yang proses pembelajarannya diberikan melalui teks atau animasi pada layar yang didalamnya berisi masalah beserta solusi mengatasinya.
2. Simulasi
Model simulasi menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk simulasi dengan memadukan teks, gambar, suara, suara, dan warna secara harmonis.
3. Instructional Games
Pada model instructional games, menciptakan suasana (lingkungan) yang memberikan fasilitas belajar yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.
4. Drill and Practice
Melalui model drill and practice, diperkenalkan kebiasaan-kebiasaan tertentu dalam bentuk pelatihan.

2.3. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang dipelajari di seluruh dunia karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang mencakup semua aspek dunia,

baik itu anak-anak atau pertukaran mahasiswa, pengusaha, dan pejabat tinggi [9]

2.4. Grammar

Grammar merupakan kumpulan aturan yang mengatur setiap kata dalam bahasa Inggris yang dapat digabungkan menjadi sebuah kalimat baku yang memiliki arti [10]. Menurut [11] grammar adalah kumpulan aturan terstruktur yang mengatur susunan kalimat, frasa, dan kata.

2.5. Tenses

Tenses merupakan bentuk kata kerja yang menunjukkan waktu dan tingkat penyelesaian suatu kegiatan atau situasi, atau menunjukkan apakah suatu kegiatan telah selesai, akan dilakukan, atau sedang berlangsung dalam jangka waktu tertentu [12].

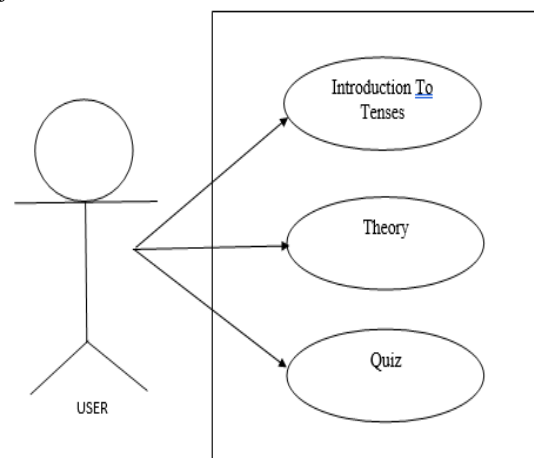
2.6. Website

Website adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, atau kombinasi dari semuanya, baik statis maupun dinamis, membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan, yang masing-masing terhubung dalam jaringan situs[13]. Adapun pengertian website menurut [14] merupakan sebuah situs web yang di-hosting di server web dan dapat diakses dari browser menggunakan nama domain tertentu.

3. KONSEP PERANCANGAN

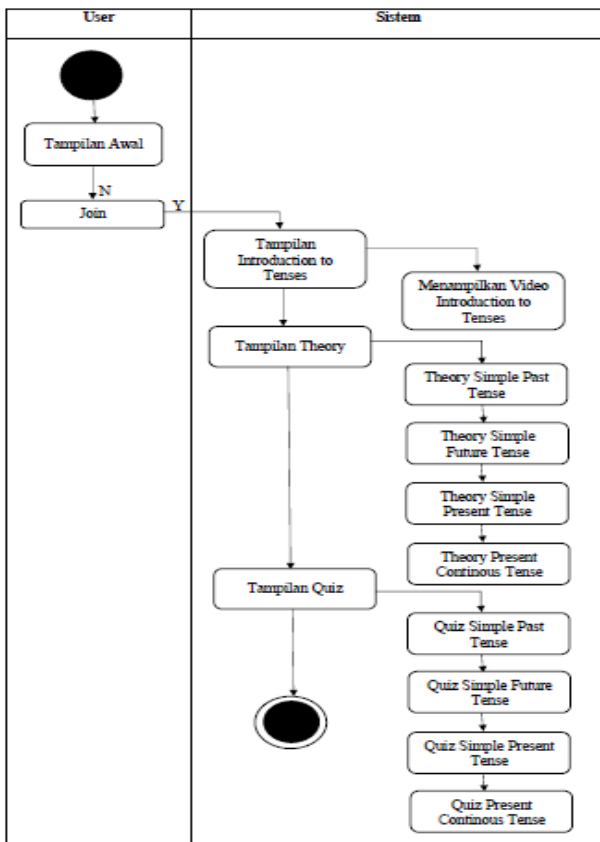
a. Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem diperlukan untuk memprediksikan cara kerja sistem sebelum sistem dibuat.



Gambar 1. Use Case Diagram

Pada gambar 1 menjelaskan tentang use case yang terbentuk dalam media pembelajaran tenses. Berawal dari pengenalan tenses, theory dan Quiz.



Gambar 2. Activity Diagram

Pada gambar 2 menjelaskan tentang tahapan dalam menjalankan sistem yang dimulai dari join kemudian user berada pada menu home yang di dalamnya terdapat video pembelajaran mengenai pengenalan tenses. Pada menu theory terdapat beberapa menu tenses yang masing-masingnya terdapat video pembelajaran. Begitu juga di dalam menu Quiz terdapat beberapa menu tenses yang berisi soal-soal.

b. Penerapan Metode CBI (Computer Based Instruction)

Computer Based Instruction (CBI) adalah salah satu metode pengajaran yang digunakan untuk membantu pengajar dalam mengajarkan materi secara interaktif dalam sebuah aplikasi komputer. Dalam menyampaikan pengajaran, produk Computer Based Instruction dapat mengontrol berbagai proses seperti penyajian materi kepada pengguna untuk dibaca dan dipelajari, memberikan petunjuk dan latihan mengenai materi yang dipelajari, memberikan pertanyaan dan masalah untuk dijawab serta memberikan penilaian dari hasil belajar kepada pengguna. Langkah-langkah pada metode Computer Based Instruction ada 5 yaitu materi, tutorial, simulasi, instructional games, dan drill and practice.

Berikut langkah-langkah CBI yang diterapkan peneliti dalam media pembelajaran tenses.

1. Materi

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran tense yaitu simple present tense, simple past tense, simple future tense dan present continuous tense.
2. Tutorial

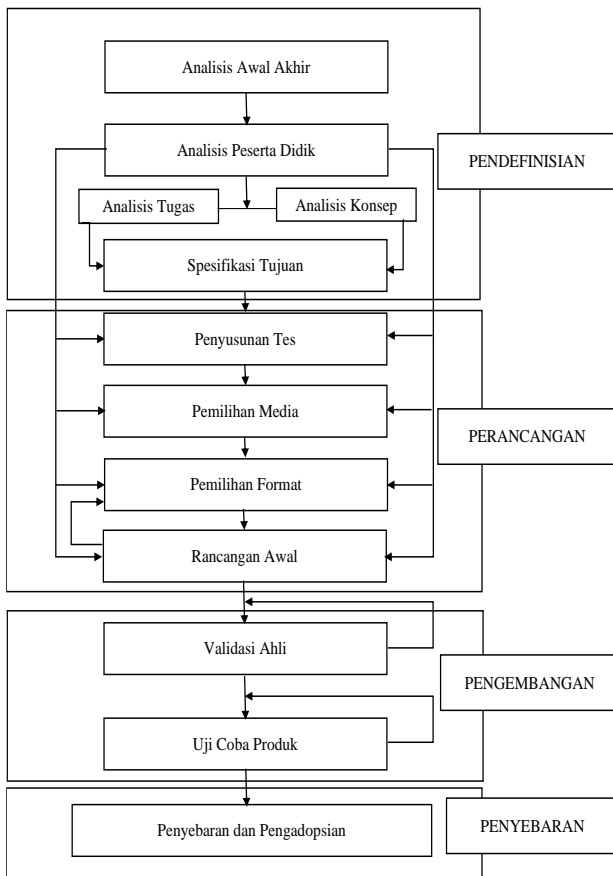
Menyajikan materi yang telah diajarkan ataupun materi baru yang akan dipelajari. Tutorial memberikan layar bantuan untuk memberikan keterangan mengenai materi tenses. Tutorial membantu peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah dan memahami konsep materi.
3. Simulasi

Simulasi yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui simulasi. Contoh simulasi yang diterapkan dalam media pembelajaran tenses yaitu menampilkan video pembelajaran.
4. Drill and Practice

Melalui tahap ini akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan yang terus menerus, maka akan tertanam dan kemudian akan menjadi kebiasaan. Selain itu, juga dapat menambah kecepatan dalam memahami materi. Contoh drill and practice yang penulis terapkan pada media pembelajaran tenses seperti quiz. Setelah pengerjaan quiz selesai akan ditampilkan skor penilaian.

c. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yang peneliti lakukan mengacu pada metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang disebut 4D (Four D). 4D merupakan singkatan dari Define (pendefinisian), Desain (perancangan), Development (pengembangan), dan Dissemination (penyebaran). Metode dan model ini dipakai karena bertujuan untuk menghasilkan produk. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validasi ahli dan uji coba produk.



Gambar 3. Alur model pengembangan 4D

Prosedur pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap. Berikut tahapan-tahapan pada penelitian ini:

1. Pendefinisian

Tahap pendefinisian memiliki lima langkah-langkah, yaitu analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan.

a. Analisis Awal Akhir

Masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu minat belajar peserta didik kurang sehingga pada saat pelajaran berlangsung peserta didik jadi main-main.

b. Analisis Peserta Didik

Hasil dari observasi peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan belajar ketika guru hanya menggunakan metode ceramah.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi materi ajar yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan diajarkan dan menyusun materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran.

e. Spesifikasi Tujuan

Perubahan perilaku terjadi apabila peserta didik berhasil memahami materi yang diberikan oleh pengajar.

2. Perancangan

Pada tahap ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Tahap perancangan memiliki empat langkah yaitu: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal.

a. Penyusunan Tes sebagai acuan atau patokan sesuai kurikulum yang digunakan.

b. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Pemilihan Format harus sesuai dengan perangkat yang ada di sekolah untuk mendukung penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

d. Rancangan Awal, penulis merancang seluruh perangkat pelatihan sebelum ujicoba dilakukan.

3. Pengembangan

Tujuan tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah menerima revisi melalui komentar, masukan dan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Untuk menghasilkan produk pengembangan, diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Dalam kegiatan ini, penilaian dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah dibuat.

b. Revisi

Revisi dilakukan setelah selesai proses validasi. Proses validasi dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi.

c. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan kegiatan uji coba rancangan produk kepada subjek (siswa kelas VI SDN 020252 Binjai).

4. Penyebaran

Pada tahap ini produk yang telah diimplementasikan di SDN 020252 Binjai kemudian dilakukan penilaian hasil belajar siswa dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket dan lembar observasi. Angket ini digunakan untuk menilai media berdasarkan ahli media, ahli materi, tenaga pengajar serta siswa VI. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa di kelas VI pada tahap pengimplementasian. Instrumen pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati pencapaian kegiatan. Lembar observasi diisi oleh peneliti saat siswa menggunakan media pembelajaran.

2. Wawancara
Wawancara dilaksanakan dengan cara melakukan tanya jawab kepada pihak yang berkaitan dengan proses belajar mengajar seperti guru dan siswa.
3. Dokumentasi
Dokumentasi dibutuhkan untuk melengkapi data serta memperkuat data yang diperoleh. Peneliti mengambil dokumentasi berupa foto.
4. Angket
Angket adalah alat pengumpulan data berupa rangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disampaikan kepada subjek untuk mendapatkan jawaban tertulis juga [15]. Angket penelitian ini diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan respon siswa terhadap media pembelajaran

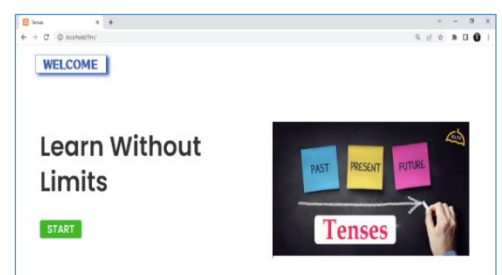
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran yang peneliti lakukan mengacu pada metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang disebut 4D (Four D). 4D merupakan singkatan dari Define (pendefinisian), Desain (perancangan), Development (pengembangan), dan Dissemination (penyebaran). Adapun hasil yang diperoleh dalam pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pendefinisian (Define)
 1. Analisis Awal Akhir
Perancangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik dan peserta didik dapat memahami materi dengan baik.
 2. Analisis Peserta Didik
Produk yang diharapkan sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar.
 3. Analisis Tugas
Adapun materi yang peneliti masukkan kedalam media pembelajaran yaitu Tenses, berikut jenis-jenis tenses yang terdapat didalam media pembelajaran:
 - a. Simple Present Tense
 - b. Simple Past Tense
 - c. Simple Future Tense
 - d. Present Continuous Tense
 4. Analisis Konsep

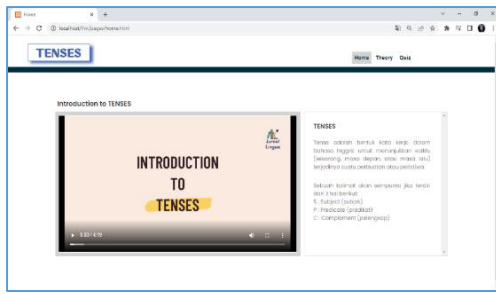
Konsep yang dirancang pada media pembelajaran dengan menampilkan video dan membuat quiz agar menarik simpati peserta didik terhadap pelajaran.

5. Spesifikasi Tujuan
Tujuan dari penerapan media pembelajaran di sekolah yaitu berupa perubahan perilaku peserta didik yang diharapkan mampu memahami materi tenses lebih cepat.
- b. Perancangan (Design)
Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan suatu rancangan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:
 1. Penyusunan tes
Materi pembelajaran yang dimasukkan kedalam media pembelajaran mengacu pada kurikulum 2013.
 2. Pemilihan media
Media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi video pembelajaran berbagai tenses dan quiz.
 3. Pemilihan Format
Perancangan media pembelajaran berbasis website yang dapat diakses menggunakan handphone maupun komputer.
 4. Rancangan Awal
Pada tahap ini peneliti sudah membuat desain produk. Hasil desain produk dari pengembangan media pembelajaran tenses berbasis website yang dirancang peneliti yaitu :
 - a. Tampilan awal media pembelajaran
Tampilan pembuka media pembelajaran yang terdapat menu start sebelum lanjut ke halaman home.



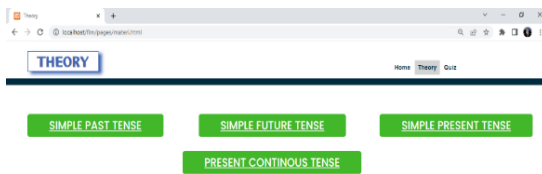
Gambar 4. Tampilan Awal

- b. Tampilan Home
Tampilan home berisi menu home, theory dan quiz. Pada halaman home juga terdapat video pengenalan tenses dan teks penjelasan tenses. Pada setiap menu, peserta didik dapat mengklik setiap menu yang diinginkan.



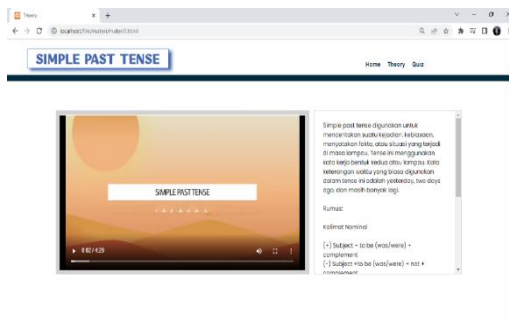
Gambar 5. Tampilan Home

- c. Tampilan Theory
Tampilan ini terdiri dari 4 macam tenses yaitu simple past tense, simple future tense, simple present tenses dan present continous tense, tampilan setiap materi sama hanya berbeda materi dan video pembelajaran. Peserta didik dapat meng-klik materi yang akan dipelajari.



Gambar 6. Tampilan Theory

- d. Tampilan Isi Theory
Tampilan ini berisi video pembelajaran disertai pengertian dari materi tersebut dan rumusnya.



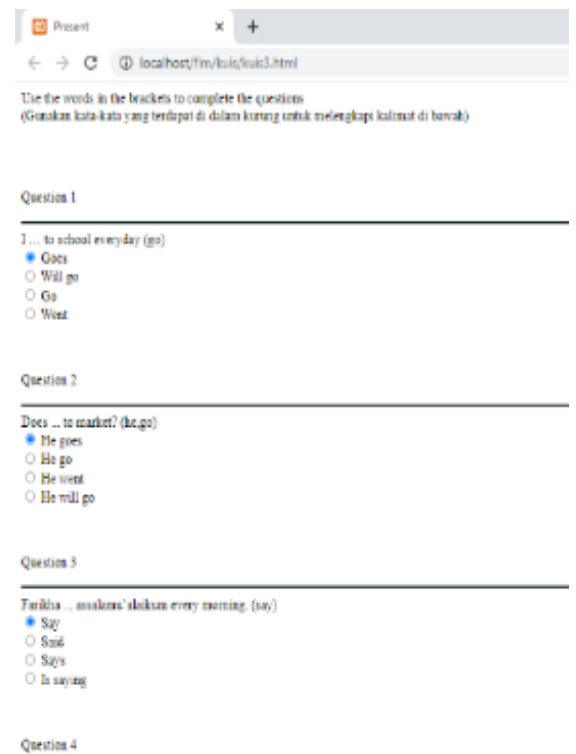
Gambar 7. Tampilan Isi Theory

- e. Tampilan Quiz
Tampilan ini juga terdiri dari 4 macam tenses yaitu simple past tense, simple future tense, simple present tenses dan present continous tense, namun tampilan setiap halaman sama hanya saja berbeda materi. Peserta didik dapat meng-klik quiz yang diinginkan.



Gambar 8. Tampilan Quiz

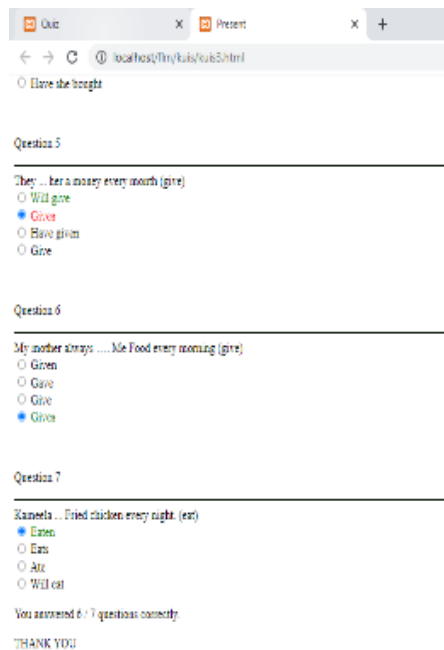
- f. Tampilan Isi Quiz
Tampilan ini berisi latihan soal setelah siswa mempelajari materi yang ada di menu theory dan akan muncul hasil dari jawaban peserta didik.



Gambar 9. Tampilan Isi Quiz

g. Tampilan Hasil Quiz

Tampilan ini berisi hasil quiz yang di jawab oleh pengguna.



Gambar 10. Tampilan Hasil Quiz

c. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli, revisi dan uji coba produk. Penilaian atau validasi oleh ahli dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan yang didapatkan dari rerata skor responden.

1. Validasi Ahli

Pada lembar validasi terdapat kolom komentar sebagai masukan dari validator terhadap media pembelajaran yang telah dirancang.

2. Revisi

Setelah validasi dilakukan, peneliti akan menghitung hasil dari angket dan didaparkannya tingkat kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Sehingga peneliti mengetahui kekurangan sistem dan akan melakukan revisi jika sistem tersebut perlu direvisi sesuai masukan dari validator.

3. Uji Coba

Setelah produk direvisi, selanjutnya media akan diuji coba kepada pengguna atau peserta didik kelas VI SDN 020252 Binjai.

d. Penyebaran (Dissemination)

Media pembelajaran yang sudah melalui berbagai tahap pengembangan dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, kemudian disebarkan secara terbatas pada SDN 020252 Binjai.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari media pembelajaran tenses yaitu sebagai media pendukung pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan SDN 020252 Binjai yang dapat menampilkan materi berupa video dan teks serta quiz.

Media pembelajaran yang dirancang hanya masih beberapa tenses saja, untuk peneliti selanjutnya disarankan menambah materi tenses menjadi 16 jenis tenses.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Putra, "Revolusi Industri 4.0: Peluang Pengembangan Perpustakaan Berbasis Teknologi Informasi," *Media Pustak.*, vol. 25, no. 3, pp. 35–41, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.perpusnas.go.id/mp/article/view/214/206>
- [2] A. Ahmad, A. Hadiansa, and R. Hidayatullah, "Aplikasi Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Android," *L E N T E R a D U M a I*, vol. 9, pp. 42–46, 2018.
- [3] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [4] H. Tiolina Siregar, J. Esra Tarigan, and H. Yona Tarigan, "Perbaikan Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Materi Jenis-Jenis Daun Di Kelas Iv Sd Negeri 068007 Medan Tuntungan," vol. 6, no. 1, pp. 77–86, 2022.
- [5] H. Hermansyah, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Unsur Kimia dengan Metode Computer Based Instruction (CBI)," *J. Ilm. Core IT Community Res. ...*, vol. 9, no. 3, pp. 74–78, 2021, [Online]. Available: <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/271%0Ahttp://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/viewFile/271/390>
- [6] F. A. Simbolon, S. Guntur, P. Erwin, and H. T. Sihotang, "Pembuatan Aplikasi Pengenalan Suara Dan Objek Hewan Sebagai Media Pengenalan Bagi Anak Usia Dini Dengan Metode Computer Based Instruction (CBI)," *J. Inform. Pelita Nusantara.*, vol. 3, no. 1, pp. 23–31, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.pelitanusantara.ac.id/index.php/JIPN/article/view/283/180>
- [7] M. Murdani, I. R. Munthe, and S. Suryadi, "Penerapan Metode Computer Based Instruction (Cbi) Pada Aplikasi Edukasi Herbal," *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–36, 2020, doi: 10.52332/u-net.v4i1.188.
- [8] M. Kurniasih, "Bab Ii Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2018.
- [9] M. S. N. Nur Azis, Gali Pribadi, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa

- Inggris Dasar Berbasis Android,” *Jorn. Científica Farmacol. y Salud I LAS*, vol. 28, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- [10] M. D. Payana and H. Pramunsyie, “Perancangan Media Pembelajaran English Grammar Berbasis Android,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, p. 110, 2019, doi: 10.33143/jics.vol5.iss2.548.
- [11] E. A. Pratama, “Aplikasi Bantu Belajar Grammar Bahasa Inggris Berbasis Android,” *Netw. Secur.*, vol. 9, no., pp. 1–476, 2019.
- [12] N. Rosaline and I. ketut Setiawan, “Pengembangan Media Pembelajaran 16 Tenses Bahasa Inggris Berbasis Android,” *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 6, no. 2, p. 227, 2021, doi: 10.25124/demandia.v6i2.4174.
- [13] M. A. K. Rizki and F. Op, “Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–13, 2021.
- [14] R. Alamsyah and V. Wijaya, “Penerapan Sistem Berbasis Web Dalam Penerimaan Murid Baru Pada SMA PKMI Binjai,” vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2021.
- [15] S. A. Sani and I. P. Setiawan, “YUME : Journal of Management Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa,” *YUME J. Manag.*, vol. 3, no. 3, pp. 84–93, 2020, doi: 10.2568/yum.v3i3.778.