



Pengembangan Aplikasi Get Well Soon Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Health Problem Untuk Siswa Kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang

Salsabila Az Zahra^{1*}, Ika Ratnaningrum²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11218>

Received: 25 Maret 2025

Revised: 03 Mei 2025

Accepted: 16 Mei 2025

Abstract: The use of interactive learning media has not been maximized so that learning is not optimal. This also affects student learning outcomes in the health problem material of English subjects, which are rarely explored. The study aimed to develop learning media in the form of the Get Well Soon application that is feasible, practical and effective. This type of research applies Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model. The subjects of this study were fifth-grade students of SDN Pakintelan 02 Semarang. Data collection used observation techniques, interviews, documentation data, questionnaires and tests. Data analysis techniques through quantitative and qualitative analysis techniques. Feasibility and practicality data were analyzed using quantitative descriptive techniques with percentage value formulas, while effectiveness data were analyzed through normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests (paired sample t-tests) and n-gain tests. The percentage of media and material expert assessments is within the very feasible criteria, which is 90% for media and 92.3% for material. Based on the student and teacher response questionnaires, it is known that the Get Well Soon media is also following the needs, namely at a student response percentage of 93% and a teacher response of 92%. The increase in learning outcomes was also shown significantly through the paired sample t-test hypothesis test with a significance value of 0.001. The average pretest score of 43.81 increased to 82.38 during the posttest with an n-gain of 0.6864 indicating a moderate increase. The study explains that the Get Well Soon learning media is feasible, practical, and effective to apply to the Health Problems material of English subjects.

Keywords: Research and Development, Get Well Soon Application, English Learning.

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran interaktif belum dimaksimalkan sehingga pembelajaran berjalan tidak optimal. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa, termasuk pada materi *Health Problem* mata pelajaran bahasa Inggris yang jarang dieksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi Get Well Soon yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian menggunakan penelitian Research and Development (R&D) melalui model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang. Pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, angket dan tes. Data dianalisis melalui teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kelayakan dan kepraktisan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus nilai persen sedangkan data keefektifan dianalisis melalui uji normalitas, uji homogen, uji hipotesis (paired sample t-test) dan uji n-gain. Persentase penilaian ahli media dan materi berada pada kriteria sangat layak, yaitu 90% untuk media dan 92,3% untuk materi. Berdasarkan angket respon siswa dan guru diketahui bahwa media Get Well Soon sangat praktis digunakan yaitu berada pada persentase respon siswa sebesar 93% dan respon guru sebesar 92%. Peningkatan hasil belajar juga ditunjukkan secara signifikan melalui uji hipotesis paired sample t-test dengan nilai signifikansi 0,001. Rata-rata nilai pretest 43,81

naik menjadi 82,38 saat posttest dengan n-gain 0,6864 yang menunjukkan peningkatan sedang. Penelitian menerangkan bahwa media pembelajaran Get Well Soon layak, praktis, dan efektif diterapkan pada materi *Health Problem* mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Aplikasi Get Well Soon, Pembelajaran Bahasa Inggris.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan keseluruhan pengalaman belajar yang berlangsung seumur hidup yang berdampak positif terhadap perkembangan setiap individu (Pristiwanti, et al., 2022). Kegiatan belajar akan menumbuhkan kesadaran bagi siswa bahwa dirinya telah mengalami perubahan, sebelum dan sesudah belajar. Sehingga diharapkan dengan adanya kesadaran tersebut siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pendidikan telah menjadi pilar utama dalam menghadapi tantangan dan peluang yang ditimbulkan oleh perubahan dunia (Armadan, 2023). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam menghadapi tantangan global tersebut adalah bahasa Inggris.

Menurut Prayatni (2019), dengan memiliki kemampuan dalam penguasaan bahasa Inggris, seseorang akan lebih mudah dalam mengakses dunia informasi dan teknologi. Semakin dini seseorang mempelajari bahasa asing, maka semakin besar pula peluangnya dalam menguasai bahasa tersebut. Oleh karena itu, mengajarkan bahasa Inggris sedini mungkin memiliki urgensi dalam peluang mengakses sumber pengetahuan. Menurut Apipudin dan Saputra (2023), Globalisasi dalam berbagai aspek kehidupan menjadikan kemampuan bahasa Inggris sebuah tuntutan dalam landasan pendidikan. Pendidikan bahasa Inggris sejak dini merupakan pilihan terbaik dalam membantu siswa membangun fondasi kecakapan. Namun, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah khususnya sekolah dasar masih menimbulkan pro dan kontra. Hal ini dapat dilihat dari kedudukan bahasa Inggris yang hanya menjadi mata pelajaran pilihan 2 jam pelajaran. Pengurangan porsi mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah menjadi mata pelajaran muatan lokal tentu menjadi penghambat bagi siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar bahasa Inggris. Selain itu, kebijakan ini membuat siswa tidak lagi memiliki landasan yang kuat dalam mempelajari bahasa Inggris. (Larasaty et al., 2022).

Kedudukan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan berakibat pada efektifitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Ditemukan hambatan berupa minimnya keterlibatan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar

siswa. Dalam prakteknya, seringkali didapati guru yang melaksanakan pembelajaran monoton yang bersifat verbalitas (Nurfadhillah et al., 2021). Padahal menurut Firdaus dan Muryati, (2020), penggunaan media, terutama media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan akses informasi sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Selain itu, media digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menarik karena menyuguhkan visual yang mendukung penyampaian konsep sehingga lebih mudah dipahami (Sanjaya & Rediani, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Pakintelan 02 Semarang, diperoleh temuan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Inggris berjalan kurang efektif. Temuan tersebut kemudian diperdalam melalui kegiatan wawancara terhadap guru kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang. Hasil wawancara menjelaskan bahwa, guru belum memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas dengan beberapa alasan, seperti sumber dan media pembelajaran yang kurang memadai. Guru seringkali hanya melakukan kegiatan membaca materi LKS bersama kemudian mengerjakan latihan soal. Penggunaan video pembelajaran juga jarang dilakukan karena keterbatasan jumlah proyektor. Alhasil, siswa memiliki ketertarikan dan hasil belajar yang rendah pada pembelajaran bahasa Inggris karena dianggap tidak begitu penting.

Berdasarkan temuan masalah pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN Pakintelan 02 Semarang, maka diperlukan alat bantu pembelajaran atau media yang mampu membantu guru saat mengajar di kelas. Menurut Fadilah et al., (2023), media pembelajaran ialah alat yang bisa diterapkan dalam membantu proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan optimal. Media pembelajaran sebagai alat dapat membantu guru membangun berbagai situasi kelas, menetapkan metode pengajaran dan membangun iklim emosional yang sehat di antara peserta didik. Kurangnya pengaplikasian media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat minat belajar siswa rendah dan berujung pada hasil belajar yang rendah pula (Anggraeni et al., 2021).

Upaya dalam menyelesaikan masalah tersebut, ialah dengan mengembangkan sebuah media

pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa masa kini memiliki kecenderungan untuk tertarik dan termotivasi dengan pengaplikasian teknologi yang interaktif dan inovatif. Oleh karena itu, pembauran media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi suatu kebutuhan yang krusial (Cahyani, 2024). Menurut teori pembelajaran konektivisme oleh Siemen, pembelajaran adalah sebuah proses kolaboratif yang memungkinkan koneksi dengan orang, sumber daya dan teknologi secara holistik dan berkelanjutan. Konsep ini menyatakan bahwa media digital memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang kolaboratif (Ariyanto dan Fauziati, 2022)

Penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis android layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah (Damayanti & Kristiantari, 2022). Penelitian lain menyimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu siswa agar termotivasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris serta dapat melatih kecakapan bahasa Inggris siswa khususnya terkait pembelajaran kosakata dan pengucapan kata bahasa Inggris (Setya Dewi & Ganing, 2022). Selain itu, media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android mampu mengembangkan kemampuan komunikasi dasar siswa dan mampu memaksimalkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil pretest dan posttest (Widiprihati, 2021). Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini mengalami penyempurnaan dan pembaruan. Penyempurnaan yang dilakukan yaitu dari segi aplikasi yang digunakan, peneliti mencoba agar aplikasi dapat diunduh dengan ruang penyimpanan yang kecil dan dapat diakses secara luring. Adapun pembaruan dari segi materi peneliti tidak hanya memuat aspek kosakata dan kuis, tetapi juga tata bahasa, cerita pendek dan komik.

Berdasarkan uraian di atas, maka aplikasi pembelajaran yang selanjutnya diberi nama Get Well Soon sangat cocok diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris sebagai media dalam menyampaikan informasi dan memvisualisasikan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi pembelajaran yang layak, praktis dan dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran *Get Well Soon* diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran semakin menarik, aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Prosedur penelitian menerapkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan Dick and Carry dalam lima tahap utama, yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. (Sugiyono, 2023). Partisipan dalam penelitian ini meliputi, siswa kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang yang berjumlah 21 siswa, guru kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang dan dosen ahli, yaitu seorang validator ahli media dan seorang validator ahli materi. Pelaksanaan penelitian dimulai pada semester genap tahun 2025 pada siswa kelas V di SDN Pakintelan 02 Semarang. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui lembar observasi, pedoman wawancara, angket dan tes. Data yang diperoleh dianalisis melalui teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari perolehan hasil pretest dan posttest siswa, hasil angket respon guru dan hasil angket validasi ahli media dan materi. Data kuantitatif akan dianalisis melalui uji normalitas, uji homogen, uji hipotesis (uji paired sample t-test) dan uji n-gain. Sementara itu, data kualitatif didapatkan dari saran guru, siswa serta ahli media dan materi. Data kualitatif akan dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif yang disajikan dalam bentuk naratif.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran interaktif bernama "Get Well Soon" yang telah teruji kelayakan dan keefektifannya. Melalui prosedur atau model pengembangan ADDIE, produk ini dikembangkan dengan beberapa tahap di antaranya *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Analyze (analisis)

Menurut Hidayat dan Nizar (2021), tahap analisis adalah serangkaian tahapan untuk mengenali permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran dan menentukan penyelesaian masalah yang tepat. Peneliti melakukan dua macam analisis pada tahap ini, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan menggali informasi mengenai kegiatan pembelajaran, baik metode, media maupun respon siswa melalui observasi selama pembelajaran berlangsung. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan belajar melalui wawancara.

Berdasarkan perolehan analisis kinerja selama pembelajaran, diketahui bahwa guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. sumber belajar yang terbatas juga menjadi permasalahan sehingga guru hanya menggunakan lembar kerja siswa sebagai acuan utama. Pada analisis kebutuhan diketahui alasan guru tidak mampu mengembangkan media pembelajaran adalah karena keterbatasan waktu disebabkan tuntutan administrasi sekolah. Di sisi lain guru sangat menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

Menurut Besare (2020), minat dan aktifitas belajar siswa berkorelasi positif pada kesuksesan belajar. Sehingga siswa yang memiliki minat belajar tinggi berkemungkinan mencapai hasil belajar yang tinggi pula. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti berusaha mengembangkan sebuah media interaktif yang melibatkan teknologi sebagai alternatif sumber belajar.

Design (perancangan)

Peneliti pada tahap ini, membuat rancangan untuk menghasilkan prototype atau produk awal yang akan direalisasikan pada tahap pengembangan. Peneliti merancang sebuah media pembelajaran bahasa Inggris yang memuat materi "health problem" karena materi tersebut dirasa belum terlalu sering dieksplorasi. Peneliti membagi cakupan materi aplikasi menjadi 4 bagian, yaitu health problem yang berisi vocabulary, ask and response yang berisi tata bahasa, story yang berisi cerita pendek dan komik dan quiz berisi soal evaluasi.

Aplikasi dikembangkan melalui platform bernama kodular. Hasil pengembangan aplikasi kemudian dapat diunduh dan dipasangkan ke handphone masing-masing pengguna. Pengguna dapat mengakses konten pada aplikasi dimana saja dan kapan saja tanpa perlu terhubung ke internet. Hasil perancangan aplikasi disajikan pada Gambar 1, 2, 3 dan 4 berikut.



Gambar 1. Tampilan Utama dan Menu Aplikasi



Gambar 2. Vocabulary dan Grammar



Gambar 3. Cerita pendek dan komik



Gambar 4. Kuis

Development (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan dan validasi media pembelajaran dan materi yang telah dikembangkan. Proses validasi dibimbing oleh ahli media dan ahli materi dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan guna mengukur kelayakan aplikasi pembelajaran Get Well Soon yang sudah dikembangkan dengan dihitung melalui rumus

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Purwanto (2019)

Berikut hasil penilaian ahli media pada Tabel 1:

Tabel 1. Uji Ahli Media

No.	Aspek	Skor
1	Tampilan tulisan	3,6
2	Tampilan gambar	3,4
3	Fungsi media	3,5
4	Dampak media	4,0
Mean		3,625

Berdasarkan uji ahli media tersebut, diperoleh hasil skor 3,625 dari skor maksimum atau sebesar 90%. Kesimpulannya, aplikasi pembelajaran Get Well Soon sangat layak digunakan sebab termasuk pada kurun 84-100%.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan guna mengukur kelayakan materi pada aplikasi Get Well Soon yang sudah dikembangkan dengan dihitung melalui rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Purwanto (2019)

Berikut hasil penilaian ahli materi pada Tabel 2:

Tabel 2. Uji Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1	Isi	3,71
2	Konstruksi	3,85
3	Bahasa	3,60
Mean		3,72

Berdasarkan uji ahli media tersebut, diperoleh hasil skor 3,72 dari skor maksimum atau sebesar 92,3%. Kesimpulannya, aplikasi pembelajaran Get Well Soon sangat layak digunakan sebab termasuk pada kurun 84-100%.

Secara keseluruhan, hasil penilaian kedua validasi ahli media dan materi tersebut berada di persentase skor $\geq 90\%$ hingga memenuhi kriteria sangat layak dengan beberapa revisi. Revisi tersebut ialah mengenai fleksibilitas model kuis pada bagian media dan daya beda soal pada bagian materi.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti menerapkan produk yang sudah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran. Dalam tahap implementasi, media pembelajaran aplikasi Get Well Soon diterapkan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Penerapan ini dilakukan dengan tujuan mengukur respon pengguna dan keefektifan produk yang dikembangkan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pendahuluan, dilanjutkan dengan pengenalan dan penerapan media Get Well Soon. Setelah pembelajaran selesai, peneliti membagikan soal tes dan angket respon untuk diisi siswa dan guru.

Respon Siswa

Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diterapkan pada 6 siswa kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda-beda. Meliputi siswa dengan tingkat kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Tujuannya untuk mengukur sejauh mana media dapat berfungsi bagi beragam jenis pengguna. Hasil uji coba kelompok kecil dapat diamati pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Respon Siswa Kelompok Kecil

No.	Aspect	Score
1	Kesesuaian	45
2	Kemudahan	68
3	Keaktifan,minat, motivasi	108
Mean		3,70

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, didapatkan skor rata-rata sebesar 3,70 atau 92% dari skor maksimum. Saat pengujian kelompok kecil, tidak ada revisi yang dirasa perlu dilakukan. Peneliti dapat menguji media ke dalam kelompok besar.

Kelompok Besar

Menurut Saputro (2017), responden uji coba kelompok kecil tidak diperbolehkan untuk menjadi responden uji coba kelompok besar. Oleh karena itu, uji coba kelompok besar diterapkan kepada 19 siswa yang tersisa di kelas V. Hasil uji coba kelompok besar dapat diamati pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Respon Siswa Kelompok Besar

No.	Aspect	Score
1	Kesesuaian	111
2	Kemudahan	171
3	Keaktifan, minat, motivasi	286
Mean		3,77

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, didapatkan skor rata-rata sebesar 3,77 atau 94% dari skor maksimum tanpa adanya revisi tertentu. Siswa mengaku senang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Jika diakumulasikan, maka respon siswa kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang, baik dari kelompok kecil maupun kelompok besar memiliki rerata sebesar 93%. Hal itu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar di kelas secara keseluruhan.

Respon Guru

Angket respon guru ditujukan bagi guru kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang. Pengisian angket ini didasarkan pada saat guru menjadi observer, ketika peneliti sedang menerapkan media Get Well Soon di kelas. Hasil penilaian respon guru dapat diamati pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Respon Guru

No.	Aspect	Score
1	Kesesuaian	3,66
2	Kemudahan	3,75
3	Keaktifan, minat, motivasi	3,66
Mean		3,69

Berdasarkan angket respon guru, diperoleh rata-rata skor sebesar 3,69 atau 92% dari skor maksimum sehingga dapat dinyatakan bahwa media Get Well Soon sesuai dengan kebutuhan, memberikan kemudahan dan keaktifan pada proses pembelajaran.

Uji Keefektifan Media

Dalam mengukur keefektifan media pembelajaran, diperlukan hasil belajar pretest dan

posttest yang dilaksanakan sebelum dan sesudah siswa menggunakan aplikasi Get Well Soon. Perolehan data hasil belajar tersebut kemudian dihitung menggunakan 4 jenis pengujian, diantaranya uji normalitas guna mengetahui data berdistribusi secara normal atau tidak normal, uji homogenitas guna menentukan data bersumber dari populasi homogen atau tidak homogen, uji hipotesis (uji paired sample t test) guna melihat signifikansi sebelum dan sesudah diberi perlakuan dan uji n-gain guna menghitung kenaikan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Get Well Soon.

Setelah penerapan dilakukan, selanjutnya siswa dibagikan tes untuk dikerjakan secara individu untuk dibandingkan dengan hasil tes sebelum penerapan. Bentuk tes yang dibagikan berupa 20 butir soal pilihan ganda. Perolehan hasil belajar siswa dapat diamati pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Belajar Pretest Posttest

Data	Pretest	Posttest
Total siswa	21	21
Nilai tertinggi	75	100
Nilai terendah	40	70
Rata-rata	43,81	82,38
Standar deviasi	17,386	7,845

Berdasarkan data pretest dan posttest materi Health Problem di atas, diketahui hasil belajar sejumlah 21 siswa. Hasil nilai pretest menunjukkan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 40, dengan rata-rata nilai 43,81. Sementara itu, hasil nilai posttest menunjukkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70, dengan rata-rata nilai 82,38. Selanjutnya, kedua hasil tes tersebut akan dianalisis lalu diolah dengan berbantuan aplikasi SPSS.

Pertama, diperlukan uji normalitas guna menentukan penggunaan rumus pada analisis berikutnya. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pada sampel dengan jumlah 21 siswa berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas menerapkan rumus Shapiro Wilk dengan H_0 apabila data berdistribusi normal dan H_a apabila data tidak berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang digunakan adalah 5%, dengan asumsi, apabila melebihi dari 5% ($>0,05$) maka H_0 diterima. Namun, apabila kurang atau tidak melebihi 5% ($<0,05$) maka H_0 ditolak. Perolehan hasil analisis uji normalitas dapat disimak pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar	Sig.	Keterangan
Pretest	0,115	Normal
Posttest	0,094	Normal

Berdasarkan hasil analisis data melalui uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi data pretest mencapai 0,115 artinya data berdistribusi normal sebab lebih dari 5% ($>0,05$) yang menyatakan H_0 diterima. Selanjutnya pada data posttest dengan nilai signifikansi sebesar 0,094 juga berdistribusi normal sebab lebih dari 5% ($>0,05$) yang menyatakan H_0 diterima.

Kedua, setelah syarat uji normalitas telah terpenuhi selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Tujuan dilakukan uji homogenitas ialah guna menentukan data berasal dari populasi yang homogen atau tidak homogen. Uji homogen menerapkan rumus levene statistic dengan H_0 apabila data dikatakan homogen. Nilai signifikansi sebesar 5% pada Based on Mean dengan asumsi, apabila melebihi 5% ($>0,05$) maka H_0 diterima. Perolehan hasil analisis uji homogenitas dapat diamati pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,678	1	40	0,203

Menurut hasil analisis data melalui uji homogenitas, diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,843 homogen, karena lebih dari 5% ($>0,05$) yang menyatakan H_0 diterima.

Ketiga, setelah data dinyatakan homogen dan normal selanjutnya data diuji hipotesis secara parametrik. Tujuan uji hipotesis ialah untuk membandingkan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest, apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak signifikan (Soeprajogo & Ratnaningsih, 2020:15). Analisis uji hipotesis menerapkan rumus paired sample t test dengan H_0 apabila tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Sementara, H_a apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai signifikansi yang digunakan adalah 5% dengan asumsi, apabila melebihi 5% ($>0,05$) maka H_0 diterima dan jika kurang atau tidak lebih dari 5% ($<0,05$) maka H_a diterima. Perolehan hasil analisis uji hipotesis dapat disimak pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Data	Pretest-Posttest
Mean	-38,571
Std. deviation	15,178
t	-11,646
df	20
sig. (2-tailed)	0,001

Berdasarkan analisis data uji hipotesis melalui rumus paired sample t test, dihasilkan bahwa nilai signifikansi 0,001. Nilai tersebut kurang dari 5% ($<0,05$) yang dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dari sebelum dan setelah menggunakan aplikasi Get Well Soon. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan aplikasi Get Well Soon.

Terakhir, dilakukan uji n-gain dengan tujuan mengukur kenaikan rata-rata hasil belajar siswa melalui nilai pretest dan posttest. Data nilai pretest dan posttest tersebut kemudian dihitung dengan rumus n-gain sebagai berikut.

$$n\text{-gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Perolehan hasil analisis uji n-gain dapat disimak pada Tabel 10 dan 11 berikut.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

Data	Mean
N-gain skor	0,6864

Hasil n-gain selanjutnya digolongkan ke dalam kriteria berikut.

Tabel 11. Interpretasi Indeks Gain

Nilai N-gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

Berdasarkan analisis data melalui uji n-gain didapatkan hasil peningkatan sebesar 0,6864 yang termasuk ke dalam kriteria sedang, sebab tergolong antara $0,30 < N\text{-gain} < 0,70$. Maka hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang dengan total 21 siswa mengalami peningkatan kriteria sedang sebesar 0,6864.

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 11 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Get Well Soon efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Inggris

materi Health Problem di SDN Pakintelan 02 Semarang. Hasil ini juga dibuktikan melalui nilai pretest dan posttest yang lebih baik setelah siswa menerapkan media pembelajaran Get Well Soon. Hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Sebelumnya, hasil rata-rata nilai pretest hanya sebesar 43,81 kemudian saat posttest hasil rata-rata nilai meningkat 82,38.

Evaluation (Evaluasi)

Pada penelitian ini, evaluasi diperoleh dari tahap-tahap model pengembangan produk dan tahap implementasi produk. Saat berada pada tahap pengembangan, evaluasi diberikan oleh ahli media dan ahli materi selaku validator yang menyarankan atau memberi masukan bagi media pembelajaran yang dikembangkan. Pada proses validasi media, tidak ada evaluasi yang diberikan dan boleh langsung diterapkan tanpa revisi. Sementara, pada proses validasi materi, evaluasi yang diberikan merujuk pada soal kuis yang belum memperhatikan daya pembeda soal dan sistem kuis kontinu yang mengharuskan siswa menjawab soal sesuai urutan yang dirasa kurang fleksibel.

Pada tahap implementasi, evaluasi didapatkan dari angket respon siswa dan guru sesudah menerapkan media pembelajaran Get Well Soon. Berdasarkan angket respon tersebut, diperoleh bahwa media Get Well Soon sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Tidak ada evaluasi dari siswa dan guru. Siswa dan guru justru merasa senang dan terbantu dengan media tersebut. Dengan demikian, melalui penerapan media pembelajaran Get Well Soon suasana belajar terasa lebih menyenangkan, memotivasi, lebih aktif dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian pengembangandan hasil uji coba pembelajaran Get Well Soon pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Problem Health untuk siswa kelas V di SDN Pakintelan 02 Semarang, maka dapat disimpulkan bahwa desain pengembangan media pembelajaran Get Well Soon berhasil dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Media dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis android yang bisa diakses secara luring. Kelayakan media pembelajaran ditentukan dari tahap pengembangan melalui angket validasi ahli media dan materi. Hasil validasi menyimpulkan bahwa media Get Well Soon sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase 90% tanpa revisi oleh ahli media dan 92,3% dengan revisi konten kuis oleh ahli materi.

Selain itu, berdasarkan angket respon siswa dan guru juga menunjukkan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan melalui hasil penilaian siswa dan guru secara berturut-turut sebesar 93% dan 92%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Get Well Soon tepat digunakan untuk menjawab kebutuhan belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang

Keefektifan media pembelajaran diperoleh ketika tahap implementasi dilaksanakan melalui hasil belajar pretest dan posttest. Terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 43,81 meningkat menjadi 82,38 pada saat posttest. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil uji t-test sebesar 0,001 sehingga memperoleh N-Gain sebesar 0,6864 dengan kriteria sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Get Well Soon efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 02 Semarang.

Referensi

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Apipudin, A., & Saputra, E. R. (2023). Best Practice: Pentingnya Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Inggris di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 19(1), 53-62.
- Ariyanto, A., & Fauziati, E. (2022). Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar dalam Perspektif Teori Belajar Konektivisme George Siemens. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 144-153.
- Armadan, A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Implementasi Manajemen Mutu. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 129-139.
- Besare, S. D. (2020). Hubungan minat dengan aktivitas belajar siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18-25.
- Cahyani, F. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 9135-9141.
- Damayanti, K. D., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 81-89.
- Dewi, I. G. A. B. S., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan

- Kosa Kata. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81-87.
- Djamaluddin Ahyar, W. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. CV. Kaafuh Learning Center: Sulawesi Selatan.
- Fadilah, N. (2023). The Impact of Visual Media on Enhancing Students' Comprehension of Islamic Religious Education Lessons. *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 8(2), 203-210.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games edukasi bahasa inggris untuk pengembangan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216-1227.
- Haryati, R. T. E., Handayani, B. S., & Lestari, T. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Gaya Belajar Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 295-302.
- Widiprihati, S. N. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi dengan Menggunakan Silent Video pada Siswa SMA Negeri 1 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hidayatulloh, M. T., Amrullah, Lail, H., & Arifuddin. (2025). The Effectiveness of Picture in Improving Students' Vocabulary Mastery Skills at the Fifth Grade Students. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 132-138.
- Larasaty, G., Anggrarini, N., & Efendi, N. (2022). "Fun English" sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, 1(4), 96-102.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Prayatni, I. (2019). Teaching english for young learners. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 106-110.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purwanto. 2019. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ridwan, Eka, K. L., & Mokhammad, Y. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanjaya, P. M. D., & Rediani, N. N. (2022). Pembelajaran berbantuan video model latihan renang gaya bebas terhadap penguasaan gaya bebas dan kecepatan renang siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 295-303.
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Soeprajogo, M. P., & Ratnaningsih, N. (2020). Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T. Universitas Padjajaran: Pusat Mata Nasional Cicendo.
- Sugiyono, D. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Utami, C. N., & Hadiprayitno, G. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 405-411.