



NARATIF INDONESIA SEBAGAI IMPLEMENTASI PPK MAPEL BAHASA INGGRIS MELALUI ANDROID

¹Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Aki, Jl. Imam Bonjol No.15 - 17, Dadapsari, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah 50173, Indonesia

²Fakultas Teknik Informatika, Universitas Aki, Jl. Imam Bonjol No.15 - 17, Dadapsari, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah 50173, Indonesia

*didit.kurniadi@unaki.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang terletak pada instruksi guru yang tidak jelas, media yang terbatas, input siswa yang masih rendah, dan ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran. Nilai-nilai karakter dan lokal generasi muda juga dianggap mulai terkikis dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selanjutnya, cerita naratif lokal daerah juga kalah masif dibandingkan cerita naratif dari luar negeri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa melalui teks naratif lokal dengan introdusir media pembelajaran berbasis Android sebagai wujud implementasi PPK (Penguatan Pendidikan Karakter). Analisis yang digunakan dalam riset ini adalah kualitatif yang diasosiasikan dengan berbagai metode, perspektif, dan pendekatan seperti metode *Research & Development* (R&D). Tahapan penelitian yang dilakukan meliputi pengumpulan data, pendesainan data, pengembangan media pembelajaran berbasis Android, validasi ahli, dan uji coba produk. Hasil kuesioner dan wawancara dari pengumpulan data hingga uji coba produk menunjukkan bahwa lebih dari 74% responden menyetujui dan terpuaskan dengan pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris dengan contoh naratif lokal berbasis Android. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris pada peserta didik, pengimplementasian PPK, dan pelestarian nilai lokal yang sarat akan pendidikan moral.

Kata kunci: android; bahasa inggris; naratif indonesia; PPK

INDONESIAN NARRATIVE AS THE APPLICATION OF CHARACTER BUILDING IN TEACHING OF ENGLISH USING ANDROID

ABSTRACT

The problem of learning English in the era of the industrial revolution 4.0 as it is now lies in unclear teacher instructions, limited media, low student input, and student disinterest in subjects. The character and local values of the younger generation are also considered to be eroding due to the rapid development of technology. Moreover, Indonesian narratives are also less massive than those from abroad. The purpose of this study is to enhance students' English competence through Indonesian narrative texts using android learning media as a form of character building. The method used in this study is qualitative which is a combination between qualitative and Research & Development (R&D) method. The steps of the study carried out included collection of data, design of data, Android media, validation from expert, and product evaluation. The outcome of questionnaires and interviews to product trials indicate that more than 74% of respondents are contented with the development of English learning media with examples of Indonesian narratives based on Android. The application is used to enhance the English competence of learners, character building application, and maintenance local values that are full of moral education.

Keywords: android; character building; english; indonesian narrative

PENDAHULUAN

Peserta didik sekarang adalah generasi milenial atau Z (generasi yang akrab dengan teknologi sejak kecil yang lahir sebelum tahun 2010) dan diikuti oleh generasi Alpha (generasi yang lahir setelah tahun 2010). Mereka sangat lihai dalam penggunaan gawai. Akan tetapi, mereka cenderung mudah bosan dengan teori atau pelajaran formal seperti membaca buku atau memahami teori yang berkaitan dengan teks konvensional. Dengan derasnyanya arus teknologi yang semakin maju, mereka lebih menyukai sesuatu yang instan dan mudah diakses dalam mempelajari sesuatu. Perubahan yang cepat itu membuat pendidik harus fleksibel, adaptif, kontekstual, relevan, dan lebih manusiawi dalam pembelajaran agar mereka tidak stres. Kita sebagai pendidik juga harus memahami kapasitas siswa tanpa mengabaikan capaian pembelajaran dan sisi pendidikan karakter yang akan ditumbuhkan ke peserta didik. Permasalahan itu dapat diakali dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Android karena sebagian besar mereka menggunakan ponsel dengan sistem operasi Android. Media berbasis android bukanlah alat untuk berkomunikasi saja, akan tetapi bisa digunakan sebagai media atau bahan ajar yang bersifat praktis (Jazuli et al., 2018). Media pembelajaran yang berbasis Android akan tepat jika disuguhkan kepada siswa milenial, Z, dan Alpha yang sangat tergantung dengan gawai. Apalagi, mereka tidak perlu membuang-buang waktu untuk mencari sumber belajar jika kita bisa mengarahkan mereka dengan benar. Pendidik sudah seharusnya bisa menginstruksikan tugas kepada peserta didik untuk bisa meraih capaian pembelajaran secara maksimal.

Di era industri 4.0, permasalahan pembelajaran bahasa Inggris sekarang terletak pada instruksi guru yang tidak jelas (*imperfect command*), media yang terbatas (*inadequate media*), input siswa yang masih rendah (*low input students*), dan ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran (*low interest*). Permasalahan tersebut memang tidak terjadi di semua sekolah di Indonesia, misalnya pada sekolah favorit, unggulan, atau mungkin sekolah swasta yang bagus. Bagaimanapun juga, kita harus melihat pengalaman dan kenyataan lain bahwa masih banyak sekolah-sekolah yang mempunyai permasalahan-permasalahan tersebut. Jika siswa tingkat SMP tahun 2019 dari kelas 7 sampai 9 baik negeri maupun swasta berjumlah sekitar 9.981.216, maka menurut penelitian yang dilakukan oleh presiden TEFLIN yang pernah dipaparkannya dalam sebuah Seminar Nasional, jika dilihat dari sampel penelitian, hanya 30 s/d 60 dari 1000 siswa yang kompeten berbahasa Inggris. Kesimpulannya, hanya terdapat sekitar 300.000 s/d 600.000 siswa yang kompeten berbahasa Inggris dan menyisakan sekitar 9.300.000 siswa dengan kompetensi bahasa Inggris yang medium hingga low level. Tidak hanya itu, 60%-80% guru tidak menguasai metode pembelajaran dengan baik, maka akan sangat sulit mencapai tujuan dari kurikulum itu sendiri.

Dengan perkembangan teknologi dan kompleksitas permasalahan pembelajaran bahasa Inggris yang cukup berat bagi pendidik, nilai-nilai karakter juga menjadi satu hal yang harus diperhatikan mengingat kemajuan teknologi saat ini bisa memberikan dampak yang negatif bagi generasi muda. Tentunya, kita tidak ingin melihat kemerosotan moral yang terjadi pada anak-anak kita. Pendidik sudah seharusnya memikirkan sisi afektif yang akan ditumbuhkan pada peserta didik. Terlebih lagi, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan & Kebudayaan mewajibkan agar pendidikan karakter diimplementasikan pada semua pembelajaran. Program Pemerintah yang sudah ditetapkan tersebut bernama PPK (Penguatan Pendidikan Karakter). Ada lima program PPK yang harus diintegrasikan dalam pembelajaran yaitu Religius, Integritas, Mandiri, Nasionalis dan Gotong Royong. Program tersebut menjadi bentuk perhatian Pemerintah agar peserta didik di Indonesia tidak mengalami degradasi moral.

Naratif teks adalah salah satu topik yang ada pada pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah Atas di Indonesia. Naratif teks adalah cerita fiksi yang mengandung nilai moral. Hanya saja, pada contoh teks bahan ajar terkait, cerita naratif lokal daerah kalah masif dengan cerita naratif dari luar negeri seperti Cinderella, Snow White, Aladin, dsb. Padahal sesuai dengan amanat UUD 1945 pasal 32, sudah selayaknya kita memajukan kebudayaan bangsa di tengah perkembangan peradaban dunia. Salah satu hal yang penulis lakukan adalah menyelipkan

budaya lokal di dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain mengejar capaian pembelajaran, kita juga bisa melestarikan cerita-cerita lokal ke dalam materi pembelajaran. Jika kita biasanya lebih sering menggunakan cerita luar sebagai contoh teks, alangkah baiknya jika kita menaruh teks cerita lokal Indonesia sebagai upaya pelestarian budaya. Apalagi, unsur-unsur pembangun teks adalah refleksi dari kultur lokal, imajinasi, dan perasaan penutur penur yang sarat dengan makna simbolik dan bentuk dari kearifan lokal (Asfar, 2016).

Melihat permasalahan-permasalahan yang sudah disebutkan, peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian yang bisa menjadi salah satu solusi akan masalah tersebut. Peribahasa yang pas digunakan adalah sambil menyelam minum air. Selain aspek kognitif seperti capaian pembelajaran bahasa Inggris yang harus dicapai peserta didik, mereka juga mendapatkan nilai afektif seperti nilai moral yang bisa ditanamkan kepada mereka sebagai wujud dari pelestarian budaya. Media yang digunakan berbentuk aplikasi yang ada di ponsel genggam android mereka. Oleh karenanya, lingkup yang dikaji peneliti adalah “Naratif Indonesia sebagai Implementasi PPK Mapel Bahasa Inggris melalui Android.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa melalui teks naratif lokal dengan introdusir media pembelajaran berbasis Android sebagai wujud implementasi PPK (Penguatan Pendidikan Karakter).

METODE

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini cocok dengan penelitian kualitatif yang diasosiasikan dengan berbagai metode, perspektif, dan pendekatan (Mackey, Alison & Gass, 2005). Salah satu metode yang digunakan oleh peneliti adalah Research & Development (R&D). Penelitian ini lebih pas menggunakan metode pengembangan karena hal yang dituju adalah pengembangan bahan ajar (Laily, R.; Asyhar, 2012). Hal ini juga sejalan karena tidak hanya untuk pengembangan tetapi juga digunakan untuk menguji keefektifan suatu produk (Wahyuni, 2018). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, desain media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi Android, validasi ahli, dan uji coba produk.

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan berbagai kajian pustaka dan dokumentasi kurikulum. Peneliti menganalisis kebutuhan materi yang diperlukan untuk dikembangkan dengan mempelajari silabus dan kurikulum yang ada terlebih dahulu. Kajian pustaka dilakukan dalam rangka pengumpulan berbagai macam informasi dan materi. Setelahnya, data disortir sesuai dengan keperluan pengembangan produk. Tim peneliti melakukan pendesainan produk agar produk bisa dibuat dengan memori (*memory space*) yang sedikit dan mudah digunakan oleh pengguna tanpa mengesampingkan esensi dari materi pembelajaran. Langkah berikutnya adalah pengembangan media berbasis Android. Setelah produk terbuat, tahapan selanjutnya adalah validasi oleh pakar untuk meminimalisir kekurangan-kekurangan yang ada. Uji coba produk adalah bagian akhir dari penelitian ini. Dalam tahapan uji coba produk, aplikasi didistribusikan kepada siswa, guru, dan stakeholder. Pembagian kuesioner dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk serta pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan berbagai perspektif dan pendekatan penelitian kualitatif seperti yang dijabarkan, peneliti melakukan lima tahapan penelitian. Hasil temuan dari tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Dalam proses penggalan informasi dan kajian pustaka yang dilakukan peneliti beserta tim, mereka menemukan bahwa teks naratif sebagai salah satu sub topik pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah di Indonesia sudah disisipkan sejak Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)

pada tahun 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006, Kurikulum 2013, hingga sekarang (Kurikulum 2013 Edisi Revisi). Di kurikulum yang terbaru, topik teks naratif adalah salah satu bagian dari pembelajaran teks berbasis genre. Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia tidak berpatokan pada pembelajaran klasik yang hanya mengacu pada teori dan tata bahasa yang kaku, tapi lebih ke teks (beserta konteksnya) tanpa mengabaikan aturan-aturan bahasa Inggris yang dipelajari. Pembelajaran lebih ke arah teks yang fungsional yang sebagian pakar menyebutnya bagian dari pembelajaran bahasa yang bermuara dari teori *SFL/SFG (Systemic Functional Linguistics/Grammar)*.

Pada kurikulum yang berjalan saat ini, ada istilah “Kompetensi Inti” di atas Kompetensi Dasar atau Sub Pokok dalam pembelajaran. Kompetensi Inti terdiri dari aspek ketuhanan atau religiusitas, sikap/karakter/afektif, pengetahuan, dan keterampilan. Dari urutan Kompetensi Inti tersebut, kita bisa melihat secara jelas bahwa karakter adalah hal utama di atas aspek kognitif dan psikomotor itu sendiri.

Selanjutnya, kuesioner diberikan kepada siswa, guru, dan *stakeholder* dari berbagai sekolah sebelum pendesainan produk. Kuesioner tersebut dibagikan dengan prosentase pendidik bahasa Inggris (71.4%), dan sisanya adalah siswa dan pemerhati pendidikan yang bekerja di lingkup sekolah (28.6%). Dari hasil kuesioner yang diberikan, ada beberapa catatan khusus yang menjadi pertimbangan peneliti sebelum pendesainan produk. Berikut hasil dari kuesioner yang didistribusikan melalui *Google Form*.

- a. Pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan di Sekolah dinilai belum memuaskan dengan prosentase 42.9% dalam hasil / capaian pembelajaran yang nyata.
- b. Sebagian besar responden menyatakan bahwa generasi sekarang (57.1%) mengalami degradasi moral karena perkembangan teknologi.
- c. Dalam kajian teks naratif lokal sebagai bentuk pelestarian budaya dan penanaman karakter lokal anak bangsa, responden (71.4%) sangat setuju jika teks naratif yang berupa cerita rakyat, fabel, legenda, mitos/dll dalam negeri seharusnya lebih mendominasi dalam contoh pembelajaran bahasa Inggris daripada teks naratif dari luar negeri.
- d. Di era teknologi yang sangat pesat ini, hampir semua responden sependapat jika media pembelajaran bahasa Inggris dengan contoh cerita naratif lokal Indonesia berbahasa Inggris dibuat dalam bentuk aplikasi Android untuk dipublikasikan.
- e. Dalam komentar isian saran pembelajaran bahasa Inggris dengan konteks naratif, sebagian dari mereka menyarankan para guru untuk memperbanyak cerita naratif supaya mampu memperbanyak kosakata yang didapatkan siswa. Ada juga yang menyarankan untuk menyertakan contoh teks dengan gambar sehingga menambah ketertarikan siswa dalam mempelajarinya (dianggap lebih mengena pada ingatan para siswa sehingga para siswa tidak hanya memahami isi cerita saja, tetapi juga mereka dapat mengenali tokohnya). Ada juga yang berpendapat bahwa sebaiknya siswa diberikan cerita naratif lokal (bukan luar negeri) dengan mengaitkan sejarah budaya Indonesia, karena ada banyak hal yang belum dieksplorasi mengingat cerita tersebut sarat akan pesan moral dan karakter bangsa.

2. Pendesainan Produk

Teks naratif adalah teks yang bisa memberikan nilai moral kepada para pembacanya (Herlina: 2012). Teks naratif bisa berupa dongeng, legenda, cerita rakyat, fabel, mitos, dan lain sebagainya. Cerita tersebut banyak kita jumpai baik bersumber dari lokal maupun asing yang ada di buku-buku atau *website* (blog). Sayangnya, cerita rakyat lokal kalah populer dari cerita naratif luar negeri pada materi pembelajaran kita. Teks naratif lokal seyogyanya perlu dipelajari peserta didik sebagai warisan nilai budaya. Nilai moral yang terkandung di dalam cerita lokal tersebut tidak kalah menarik dengan cerita dari luar negeri. Dengan melihat saran dari kuesioner yang dibagikan sebelumnya, tim peneliti dengan waktu yang tidak sedikit menyeleksi dan mengumpulkan cerita lokal dari berbagai

sumber. Hasilnya, lebih dari 75 cerita rakyat telah disortir untuk dikembangkan dalam media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android.

Sudah diketahui bahwa di era revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi semakin tidak terbendung. Level visual yang dimiliki oleh peserta didik jaman sekarang lebih besar. Mereka lebih menyukai sesuatu yang instan. Sayangnya, mereka belum tentu bisa menemukan sumber bacaan bahasa Inggris yang tepat dan sesuai. Oleh karenanya, peneliti membuat desain yang simpel dan mudah diakses bagi para siswa untuk belajar. Menu yang ditampilkan dalam aplikasi berupa teori teks naratif. Ada 75 contoh teks naratif lokal berbahasa Inggris, beberapa cerita tambahan (beserta latihan soal, kosakata, dan nilai moral), serta informasi tambahan tentang kreator. Peneliti menambahkan gambar untuk setiap isi cerita dari berbagai sumber. Semua referensi tertulis atau tertera di aplikasi tersebut.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android.

Setelah data terkumpul dan pendesainan produk selesai, peneliti menggandeng anggota peneliti dalam bidang Teknologi Informasi untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang simpel dan mudah. Dalam prosesnya, anggota peneliti membutuhkan waktu satu bulan untuk mengkonstruksikan aplikasi tersebut hingga benar-benar bisa digunakan di ponsel Android.

4. Validasi Ahli.

Setelah aplikasi terbentuk, peneliti mencari ahli untuk melakukan validasi produk tersebut sebelum diujicobakan atau dipublikasikan. Ada dua ahli yang dijadikan penilai dalam penelitian ini. Ahli pertama berasal dari bidang bahasa dan ahli kedua adalah dari bidang teknologi informasi. Ada beberapa masukan dari validator bahasa terkait dengan konten. Beberapa teks ditemukan salah ketik, beberapa tata bahasa yang salah, dan sistematika penulisan yang kurang rapi. Sedangkan dari validator TIK, ada beberapa menu yang seharusnya ditambahkan di beberapa tampilan. Menu tersebut antara lain menu “beranda” dan “kembali” sehingga pengguna bisa mudah mengakses menu-menu yang lain. Peneliti melakukan revisi tersebut sehingga aplikasi tersebut sudah dianggap valid untuk diujicobakan.

5. Uji Coba Produk.

Produk didistribusikan kepada beberapa siswa dan guru Sekolah Menengah. Berikut beberapa tampilan dari media pembelajaran bahasa Inggris dengan naratif lokal yang memuat pendidikan karakter. Aplikasi pembelajaran ini berbasis Android.

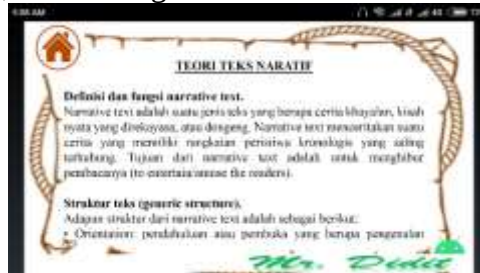


Gambar 1. Halaman Awal



Gambar 2. Menu Utama

Gambar 1 dan 2 adalah halaman awal dan menu utama. Ketika aplikasi terbuka, tampilan yang akan muncul adalah gambar 1. Pengguna akan fokus pada menu “play” dengan ikon yang bergerak sehingga pengguna tidak akan kebingungan mencari tombol untuk memulai aplikasi tersebut. Aplikasi ini berusaha dibuat seminimalis mungkin dan mudah digunakan mengingat generasi sekarang lebih menyukai sesuatu yang instan. Setelah pengguna menekan tombol “play”, dia akan menemukan empat menu pilihan. Empat menu pilihan utama tersebut adalah teori tentang naratif, contoh teks naratif, latihan soal, dan tentang kreator.



Gambar 3. Teori Naratif

Gambar 3 menampilkan teori naratif. Pada halaman tersebut, pengguna dapat mengetahui definisi teori naratif, struktur teks dari teks naratif, jenis-jenis teks naratif, dan tujuan dari teks naratif dengan cara *scroll* ke bawah. Dengan begitu, pengguna baik dari pendidik maupun peserta didik dapat membaca kembali teori tersebut dengan kalimat yang lebih ringkas. Peserta didik mampu memahami bagian dari kompetensi dasar terkait teks naratif pada halaman tersebut.



Gambar 4. Koleksi Naratif Lokal

Setelah klik menu “contoh-contoh teks naratif” dari menu utama, tampilan halaman berubah menjadi seperti gambar 4. Pada halaman tersebut, pilihan cerita akan berupa gambar dengan *caption* di bawahnya. Dengan sedikit gambar, peserta akan menangkap imajinasi dan menimbulkan aspek rekreatif bagi pengguna yang dinilai penting supaya mengurangi stres. Contoh yang digunakan adalah teks naratif lokal dalam negeri sebagai bentuk pelestarian budaya. Total contoh naratif lokal yang disajikan berjumlah 75. Pengguna bisa melihat contoh teks naratif lainnya dengan menggeser ke kanan dan ke kiri.

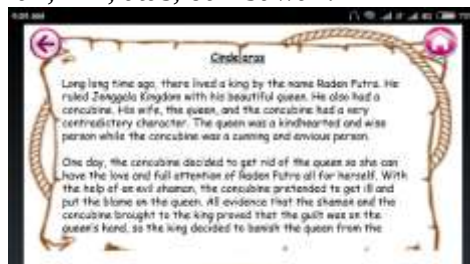


Gambar 5. Daftar Isi Cerita



Gambar 6. Referensi Gambar

Terdapat menu daftar isi di dalam contoh cerita dan referensi gambar dari berbagai sumber. Peneliti juga menyelipkan gambar kartun peneliti yang seolah-olah memberikan instruksi kepada pengguna agar bisa *scroll* ke kanan, kiri, atas, dan bawah.



Gambar 7. Contoh Teks Naratif

Jika salah satu dari gambar 4 dipilih, pengguna akan diantar ke halaman isi cerita naratif teks. Semua teks tersebut berbahasa Inggris sehingga pembaca bisa melatih kemampuan membaca mereka. Secara tersirat, cerita naratif lokal dan nilai karakter akan tertanam di benak peserta didik jika mereka benar-benar memahami teks tersebut.



Gambar 8. Daftar Teks Naratif dengan Latihan Soal, Kosakata, dan Nilai Moral



Gambar 9. Teks Naratif dengan Latihan Soal, Kosakata, dan Nilai Moral

Menu selanjutnya adalah teks naratif lokal beserta latihan soal, kosakata, dan nilai moral. Latihan soal disajikan beserta jawabannya sehingga peserta didik pun bisa belajar secara mandiri. Beberapa kosakata juga tersedia dari bahasa sumber (bahasa Inggris) dan bahasa sasaran (bahasa Indonesia). Kosakata diambil dari teks yang dianggap tersulit sehingga peserta didik mampu memperkaya kosakata mereka. Nilai moral adalah hal yang tidak kalah penting sesuai dengan

Kompetensi Inti yang sudah selayaknya diikuti mengenai nilai sikap atau karakter. Dalam satu cerita naratif saja, peserta didik bisa mendapatkan nilai moral lebih dari satu, seperti dampak positif dari berbuat kebaikan dan dampak negatif dari berbuat keburukan.



Gambar 10. Tentang Kreator

Gambar 10 adalah laman tentang kreator. Pengguna aplikasi dengan mudah bisa mengetahui kreator dari aplikasi tersebut. Mereka bisa mengirimkan berbagai kritik dan saran melalui posel yang ada di sana demi perkembangan produk peneliti ke depan. Dalam halaman tersebut, terdapat pula pesan penulis baik untuk peserta didik maupun pendidik.

Hasil dari pengujian produk melalui kuesioner dan wawancara menunjukkan respon yang positif (lebih dari 74%). Aplikasi dianggap minimalis dan mudah digunakan oleh para pengguna. Dari segi materi sendiri, nilai moral yang terkandung dalam teks naratif lokal digolongkan sebagai upaya penguatan pendidikan karakter. Ada banyak nilai moral yang meliputi aspek vertikal (ketuhanan) seperti keimanan seseorang kepada Tuhannya dan aspek horizontal (sesama manusia, hewan, maupun lingkungan) contohnya peduli, gotong royong, rasa empati, saling membantu, tidak melakukan kejahatan, dsb. Konten yang ada dalam aplikasi tersebut juga dipandang mudah digunakan, praktis, kompatibel dan mempunyai aksesibilitas yang cukup tinggi.

Dengan memperhatikan tahapan pengumpulan data, aplikasi ini disesuaikan dengan kurikulum yang ada di mana bahasa Inggris lebih ditekankan sebagai alat untuk menyampaikan gagasan dan pengetahuan, bukan pada struktur bahasa saja. Dengan gerakan literasi yang perlu dimasifkan dalam kurikulum terbaru, tentu saja porsi membaca dalam ranah pembelajaran bahasa Inggris harus ditambahkan. Peserta didik dapat membaca berulang-ulang. Dengan disertai gambar, peserta didik juga akan menangkap imajinasi mereka sendiri dan dinilai mampu bertahan lebih lama dalam ingatan mereka. Peserta didik dengan kemampuan *low level* dalam bahasa Inggris pun lama-lama akan terbiasa karena mereka sudah tertarik dengan isi bacaan dan kemudahan yang dia dapatkan. Membaca juga merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa selain mendengarkan, berbicara, dan menulis yang tertuang di Kompetensi Dasar. Yang menarik di sini, teks naratif adalah teks yang bisa memberikan nilai moral kepada para pembacanya. Lima penguatan pendidikan karakter utama (fokus PPK) seperti religiusitas, integritas, nasionalis, gotong royong, dan mandiri sudah terintegrasi dalam media pembelajaran bahasa Inggris ini baik tersirat maupun tersurat.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan desain dan produk penelitian pengembangan yang saat ini berguna untuk guna memaksimalkan proses pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik. Media pembelajaran tersebut bisa membantu guru dalam pemberian suplemen atau materi tambahan dan membantu siswa untuk meningkatkan ketertarikan mereka mengenai topik materi bahasa Inggris sesuai yang terdapat di kurikulum. Dengan media pembelajaran berbasis Android ini, siswa yang dikategorikan lemah dalam bahasa Inggris pun akan terbantu dengan mudahnya aksesibilitas media pembelajaran dan konten gambar yang menarik di aplikasi tersebut. Degradasi moral yang dikhawatirkan akan terjadi pada sebagian besar generasi bangsa bisa ditanggulangi dengan pendidikan karakter yang masif dalam segala aspek pembelajaran. Amanat pemerintah dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang meliputi religiusitas, nasionalis, gotong royong, integritas, dan

kemandirian sudah terintegrasi dalam media pembelajaran berbasis Android ini, baik tersirat maupun tersurat. Semuanya diselesaikan dengan penelitian ini, yaitu media pembelajaran yang disisipkan dengan pendidikan karakter. Penelitian dengan teks naratif lokal juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Laely dkk dengan berbasis komputer (Laily, R.; Asyhar, 2012) yang menerangkan bahwa teks lokal akan lebih mengena dalam kehidupan konkret masyarakat lokal. Budaya lokal yang mulai terkikis dapat ditanggulangi sejak dini yaitu dengan menanamkan nilai-nilai lokal pada contoh-contoh pembelajaran. Misalnya dalam topik teks naratif dalam pembelajaran bahasa Inggris, pendidik sudah selayaknya memberikan contoh naratif lokal dengan porsi yang lebih banyak dibandingkan dengan naratif dari luar negeri. Hal tersebut diharapkan mampu melestarikan budaya lokal yang sarat akan pendidikan karakter bangsa. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berisi 75 naratif lokal asli Indonesia yang cukup membantu. Jika diberikan dengan benar, maka tujuan PPK pada peserta didik dapat terbentuk dengan baik tanpa mengurangi capaian pembelajaran bahasa Inggris itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Hesti Wahyuni., Novianti, Hardini., & Bardadi, Ali. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pengucapan pada Mahasiswa. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*, 3(1), 83-86, DOI : <http://dx.doi.org/10.24114/cess.v3i1.7854>..
- Asfar, Dedy Ari. 2016. Kearifan Lokal dan Ciri Kebahasaan Teks Naratif Masyarakat Iban. *LITERA*, 15(2), 366-378, DOI: <https://doi.org/10.21831/ltr.v15i2.11835>.
- Herlina. 2012. Developing Reading Narrative Text Materials for Eighth Graders of Junior High School Implemented with Character Building. *English Education Journal EEJ* 2(2), 147-154. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eej/article/view/675>.
- Jazuli, Moh., Azizah, Lutfiana Fazat., & Meita, Nifil Maghfiroh. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa (Lentera Sains)* 7(2), 47-65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>.
- Laily, Riska.,dkk. 2012. Pengembangan Media Audio Visual Materi Narrative Teks untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA. *Jurnal Tekno-Pedagogi* 2(1)1, 66-86. Retrieved from: <https://online-journal.unja.ac.id/pedagogi/article/view/2236>.
- Mackey, Alison., & Gass, Susan M. 2005. *Second Language Research; Methodology and Design*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

