

**PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* TENTANG *ENGLISH DAILY EXPRESSION*
BEBANTU *QR CODE* TERINTEGRASI DENGAN AUDIO
DALAM PENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS
DI MI BILINGUAL ROUDLOTUL JANNAH PRAMBON**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Uci Nurhayati

NIM. 02041021016

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2023

**PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* TENTANG *ENGLISH DAILY EXPRESSION*
BERBANTU *QR CODE* TERINTEGRASI DENGAN AUDIO
DALAM PENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS
DI MI BILINGUAL ROUDLOTUL JANNAH PRAMBON**

Oleh:

Uci Nurhayati

NIM. 02041021016

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Firman Fatah

NIM : 02041021010

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaryah

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 02 Januari 2023

Saya yang menyatakan,



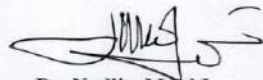
Muhammad Firman Fatah

PERESETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul “Pengembangan *Pocket Book* tentang *English Daily Expression* Berbantu *QR Code* Terintegrasi Dengan Audio untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon, Sidoarjo” yang ditulis oleh Uci Nurhayati ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 25 Desember 2022.

Oleh,

Pembimbing I



Dr. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Pembimbing II



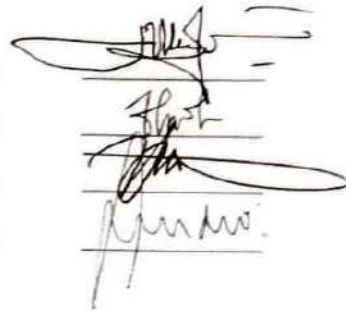
Dr. Siti Lailiyah, M. Si
NIP. 198409282009122020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis yang berjudul "Pengembangan *Pocket Book* tentang *English Daily Expression* Berbantu *QR Code* Terintegrasi Dengan Audio untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon, Sidoarjo" yang ditulis oleh Uci Nurhayati ini telah diuji disetujui pada tanggal 12 Januari 2023.

Tim Penguji:

1. Dr. H. Nadlir, M.Pd.I (Ketua Penguji) :
2. Dr. Siti Lailiyah, M.Si (Sekretaris Penguji) :
3. Dr. Hisbullah Huda, M. Ag (Penguji I) :
4. Dr. Sihabbudin, M.Pd.I, M.Pd (Penguji II) :



Surabaya, 12 Januari 2023

Direktur



Prof. H. Masdar Hilmv. S.Ag. MA. Ph.D

NIP. 197103021996031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Uci Nurhayati
NIM : 02041021016
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana / Magister PGMI
E-mail address : ucinurhayati2907@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGEMBANGAN POCKET BOOK TENTANG ENGLISH DAILY EXPRESSION
BERBANTU QR CODE TERINTEGRASI DENGAN AUDIO DALAM PENINGKATAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DI MI BILINGUAL Roudlotul
Jannah Prambon

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Januari 2023

Pegulis

(Uci Nurhayati)

ABSTRAK

Uci Nurhayati, 2022. Pengembangan *Pocket Book* tentang *English Daily Expression* Berbantu *QR Code* Terintegrasi Dengan Audio untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon, Sidoarjo. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah btidaiyah. Pascasarjana, Univesitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Nadlir, M.Pd.I, Dr. Siti Lailiyah, M. Si.

Kata Kunci: Pengembangan, *Pocket Book*, *English Daily Expression*, Keterampilan Berbicara, Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa *universal* yang digunakan untuk berkomunikasi dengan individu di lintas negara. Bahasa Inggris saat ini sudah dikenalkan pada semua jenjang pendidikan. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris didominasi oleh guru yang menyebabkan terjadinya kesulitan belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media buku saku atau *pocket book* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain pengembangan media pembelajaran dalam peningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa; mendeskripsikan penerapan hasil pengembangan *pocket book* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio; dan mengetahui efektivitas dari *pocket book* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio.

Penelitian ini menggunakan penelitian *R&D* dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini berjumlah 24 siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan analisis kualitatif deskriptif, analisis validitas dan analisis efektifitas.

Hasil penelitian ini adalah 1) Desain media yang dikembangkan berdasarkan kondisi yang terjadi di sekolah yaitu kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa. Materi disajikan dengan memperhatikan lima indikator dari keterampilan berbicara, yaitu pengucapan, intonasi, pemilihan kata, kelancaran dan pemahaman. Buku saku yang dikembangkan berisikan empat *chapter* yang memuat *QR Code* di dalamnya. Adapun isi dari tiap *chapter* adalah *introducing self and other people, greeting, leave/parting, asking question*; 2) Impelemtasi dari media yang dikembangkan mendapatkan hasil dengan kategori sangat baik 95,3 untuk observasi kegiatan guru dan 80 untuk observasi kegiatan siswa serta respon siswa dengan nilai rata-rata jawaban termasuk kategori sangat baik; 3) Media yang dikembangkan ini efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon, Sidoarjo berdasarkan uji efektifitas yang dilakukan dengan menggunakan teknik *paired sample t-test* dengan hasil nilai $0,000 < 0,05$ dan *independent sample t-tes* dengan hasil nilai $0,000 < 0,05$.

ABSTRACT

Uci Nurhayati, 2022. *Development of Pocket Book on English Daily Expression Based on QR Code Integrated with Audio to Improve Students English Speaking Skills of MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo.* Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Postgraduate, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Supervisors: Dr. Nadlir, M.Pd.I, Dr. Siti Lailiyah, M.Si.

Kata Kunci: Development, Pocket Book, English Daily Expression, Speaking Skills, English.

English is a universal language used to communicate with individuals across countries. English is now introduced at all levels of education. English learning activities are dominated by teachers which causes student learning difficulties so that learning objectives are not achieved optimally. Therefore, researchers developed pocket book media or pocket books assisted by QR Code integrated with Audio. The purpose of this study was to produce a design for developing learning media in improving students' English speaking skills; describes the application of the results of pocket book development assisted by QR Code integrated with Audio; and find out the effectiveness of the QR Code assisted pocket book integrated with Audio.

This study uses R&D research with the ADDIE model. The subjects of this study were 24 students of class III MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon Sidoarjo. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, documentation, questionnaires and tests. The data that has been collected will be analyzed using descriptive qualitative analysis, validity analysis and effectiveness analysis.

The results of this study are 1) The media design is developed based on conditions that occur in schools, namely the need to improve students' English skills. The material is presented by paying attention to five indicators of speaking skills, namely pronunciation, intonation, choice of words, fluency and comprehension. The developed pocket book contains four chapters that contain a QR Code in it. The contents of each chapter are introducing self and other people, greeting, leaving/parting, asking questions; 2) The implementation of the developed media resulted in a very good category of 95.3 for observing teacher activities and 80 for observing student activities and student responses with an average value of answers including the very good category; 3) The developed media is effectively used in improving the English speaking skills of class III students of MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon, Sidoarjo based on the effectiveness test conducted using the paired sample t-test technique with a value of $0.000 < 0.05$ and independent sample t- test with a value of $0.000 < 0.05$.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTARK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Kegunaan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Penelitian terdahulu.....	11
H. Sistematika Pembahasan	19

BAB II KERANGKA TEORITIK

A. Media Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
3. Jenis Media Pembelajaran.....	24
B. <i>Pocket Book</i>	25
1. Pengertian <i>Pocket Book</i>	25
2. Karakteristik <i>Pocket Book</i>	26
3. Kelebihan <i>Pocket Book</i>	27
4. Kelemahan <i>Pocket Book</i>	27
C. Bahasa Inggris.....	28
1. Pembelajaran Bahasa Inggris	28

2. Kompetensi Pembelajaran Bahasa Inggris.....	29
3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris SD/MI.....	31
D. <i>English Daily Expression</i>	31
1. Pengertian <i>English Daily Expression</i>	31
2. Fungsi <i>English Daily Expression</i>	32
3. Jenis <i>English Daily Expression</i>	33
E. <i>QR Code</i>	35
1. Pengertian <i>QR Code</i>	35
2. Bagian-bagian <i>QR Code</i>	37
3. Jenis-jenis <i>QR Code</i>	42
F. Media Audio.....	43
1. Pengertian Media Audio	43
2. Jenis-jenis Media Audio.....	44
3. Manfaat Media Audio	45
G. Keterampilan Berbicara	47
1. Pengertian Keterampilan Berbicara	37
2. Tujuan Keterampilan Berbicara	48
3. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara.....	49
4. Penilaian Keterampilan Berbicara.....	51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	54
B. Model Pengembangan.....	54
C. Prosedur Pengembangan	57
D. Populasi dan Sampel	64
E. Sumber data.....	65
F. Teknik Pengumpulan Data.....	66
G. Teknik Analisis Data.....	73

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Obyek Penelitian.....	79
B. Hasil Penelitian	81
1. Hasil Penelitian Tentang Desain Pengembangan <i>Pocket Book</i> Tentang <i>English Daily Expression</i> berbantu <i>QR Code</i> terintegrasi Dengan Audio	81
2. Hasil Penelitian Penerapan <i>Pocket Pocket Book</i> Tentang <i>English Daily Expression</i> berbantu <i>QR Code</i> terintegrasi Dengan Audio	107

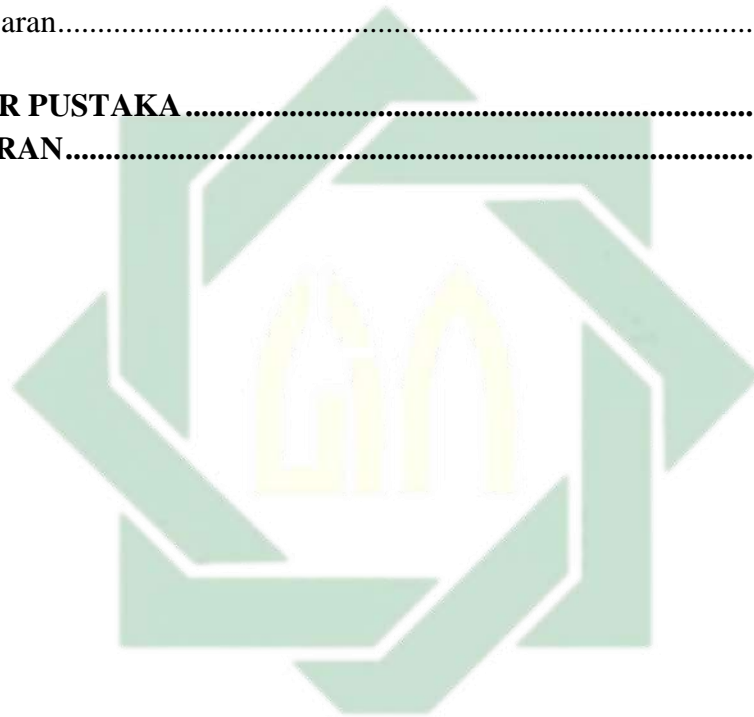
3. Hasil Penelitian Efektifitas Desain Pengembangan <i>Pocket Book</i> Tentang <i>English Daily Expression</i> berbantu <i>QR Code</i> terintegrasi Dengan Audio	116
C. Pembahasan.....	129

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	129
B. Saran.....	130

DAFTAR PUSTAKA	133
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	137
----------------------	------------



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Keterampilan.....	70
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara	71
Tabel 3.3 Matrik Pengumpulan Data	72
Tabel 3.4 Skala Penilaian.....	73
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Validasi.....	74
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	101
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	102
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru.....	111
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Siswa	112
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa.....	114
Tabel 4.6 Nilai <i>Post-Test</i> Keterampilan Bbicara Siswa.....	115
Tabel 4.7 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan Berbicara Siswa	117
Tabel 4.8 Nilai Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	120

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>QR Code</i>	36
Gambar 2.2 <i>Positioning Detection Markers</i>	37
Gambar 2.3 <i>Alignment Marketing</i>	38
Gambar 2.4 <i>Timing Pattern</i>	39
Gambar 2.5 <i>Version Information</i>	39
Gambar 2.6 <i>Format Information</i>	40
Gambar 2.7 <i>Data and error correction keys</i>	41
Gambar 2.8 <i>Quiet Zone</i>	41
Gambar 3.1 Fase-fase Penelitian Pengembangan	55
Gambar 3.2 Desain <i>Pocket Book</i>	60
Gambar 3.3 Desain <i>QR Code</i> yang terkoneksi dengan audio	61
Gambar 3.4 Desain Tampilan Audio Menggunakan Aplikasi Musik	61
Gambar 4.1 Daftar Isi Media Pembelajaran <i>Pocket Book</i>	88
Gambar 4.2 Cover <i>Pocket Book</i>	91
Gambar 4.3 Identitas Buku	92
Gambar 4.4 Daftar Isi	93
Gambar 4.5 <i>Part</i> dari <i>Chapter</i>	94
Gambar 4.6 <i>QR Code Part A</i>	95
Gambar 4.7 Aplikasi <i>Scan Barcode</i>	96
Gambar 4.8 <i>Link Barcode</i>	97
Gambar 4.9 Audio <i>Part A</i>	98
Gambar 4.10 Biografi Penulis	99
Gambar 4.11 Daftar Pustaka	100
Gambar 4.12 Prosedur Penggunaan	105
Gambar 4.13 Tujuan Pembelajaran	106

Gambar 4.14 Kegiatan Pendahuluan	108
Gambar 4.15 Kegiatan Inti	109
Gambar 4.16 Kegiatan Evaluasi	110
Gambar 4.17 Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan Berbicara Siswa	118
Gambar 4.18 Hasil Analisis <i>Paired Sampe T-Test</i>	119
Gambar 4.19 Hasil Uji Normalitas Data Nilai Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	121
Gambar 4.20 Uji Homogenitas Data	122
Gambar 4.21 Hasil Analisis <i>Independent Sample T-Test</i>	123



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 : Instrumen Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 : Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 : Angket Penilaian Praktisi Lapangan
- Lampiran 6 : Hasil Observasi Kegiatan Guru
- Lampiran 7 : Hasil Observasi Kegiatan Siswa
- Lampiran 8 : Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 9 : Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Kelompok Kontrol dan Eksperimen
- Lampiran 10 : Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Kelompok Eksperimen
- Lampiran 11 : Rincian Respon Siswa
- Lampiran 12 : Rincian Nilai Keterampilan Berbicara *Post Test* Kelompok Kontrol
- Lampiran 13 : Rincian Nilai Keterampilan Berbicara *Pre Test* Kelompok Eksperimen
- Lampiran 14 : Rincian Nilai Keterampilan Berbicara *Post Test* Kelompok Eksperimen

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi, modernisasi, serta globalisasi merupakan hal yang memberikan pengaruh besar terhadap bagaimana manusia menjalani kehidupan. Bahasa Inggris merupakan salah satu dampak dari adanya globalisasi, terlihat dari bagaimana saat ini Bahasa Inggris dijuluki sebagai Bahasa Internasional.¹ Bahasa adalah kode sosial yang mempunyai sistem dan digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi.² Berkehidupan sosial merupakan hal yang dilakukan secara berulang oleh seseorang, salah satu unsur penting didalamnya adalah komunikasi. Semakin berkembangnya teknologi, tentu saja seseorang dapat melakukan komunikasi secara global dengan mudah. Hal ini, juga didukung dengan kemampuan seseorang menguasai atau mahir dalam berbahasa Inggris. Sebab Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang digunakan untuk berkomunikasi dengan lintas negara. Artinya, untuk dapat terus mengimbangi kemajuan era globalisasi, setiap orang harus mampu berbicara dan berbahasa asing, hal ini bahasa Inggris, selain bahasa asli negaranya sendiri.

Kemampuan adaptasi di era revolusi industry 4.0 menuntut setiap manusia untuk memiliki keterampilan tambahan. Salah satu kemampuan yang

¹ Gusti Ayu Made Rai Suarniti, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris SD Negeri 1 Petang Suci Melalui Bimbingan Dan Pengajaran Di Kelas," *Community Services Journal (CSJ)* 3 (2021): 89–92.

² Martinis jamaris, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012).

sudah semestinya dimiliki oleh seseorang saat ini adalah keterampilan berbahasa Inggris.³ Bahasa Inggris mempunyai banyak aspek yang harus dipelajari dan dikuasai. Sutrisno menyampaikan bahwasannya penguasaan Bahasa Inggris Keterampilan pertama adalah mendengarkan (*Listening*), kedua adalah keterampilan berbicara (*Speaking*), ketiga adalah keterampilan membaca dan kosa kata (*Reading and Vocabularies*), keempat adalah keterampilan menulis (*Writing*), dan yang terakhir adalah penguasaan tata bahasa (*Grammar Mastery*).⁴ Salah satu keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu indikator terpenting untuk keberhasilan siswa dalam belajar Bahasa Inggris.⁵ Keterampilan berbicara adalah kemampuan menyusun kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan dari tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda.⁶ Dengan penguasaan keterampilan berbicara yang baik, siswa dapat dengan mudah menginterpretasikan ide-ide mereka, baik itu di lingkup sekolah maupun dengan penutur asing, serta dapat menjaga hubungan baik dengan orang lain.

³ M Mijo, "Penggunaan media lagu ber lirik bahasa inggris untuk meningkatkan penguasaan grammar bahasa inggris pada siswa SMA" 6, no. 2 (2022): 9.

⁴ Sutrisno Karnadi J, "Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbantu Android.," *Komputer and Science Industrial Engineering (COMAISE)* 4(6), n.d., (2021), 31–41.

⁵ Ratnawati Hartono. R S.R and Yulisatri, "Enhancing the Student's Speaking Skill Using Three Step Interview and Numbered Head Together," *Languange Cirsacle: Journal of Languange and Literature* 12 (2),(2018), 173–81.

⁶ Saputra, D.S, "Interactive Learning Dalam Pembelajaran Speaking Dikela V Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 2017, <https://doi.org/10.31949/jcp.v3il.4.11>.

Jadi, *Speak* disini adalah cara mengeluarkan atau mengekspresikan pendapat, perkataan yang ingin diutarakan. Dalam pengertian yang luas “*Speaking*” memiliki cakupan yang dimana seseorang mengutarakan pendapatnya, sehingga kita dapat menyimak, menyimpulkan dan juga dapat mengambil sikap dari apa yang mereka utarakan.¹

Melalui aktivitas *Speaking* atau berbicara kita bisa melakukan interaksi dengan dunia luas. Dalam *speaking* kita seolah-olah melakukan penerjemahan yang secara tidak langsung membuat otak kita bekerja dua kali. Hal ini dapat digambarkan seperti ketika anak diberikan pertanyaan lalu kita mempersiapkannya terlebih dahulu dalam tahap persiapannya dalam bentuk bahasa Indonesia yang baik dan benar. Lalu memindahkannya atau menerjemahkan kedalam bahasa Inggris dalam pola yang benar, dengan demikian otak kita akan bekerja dua kali. Tetapi berbeda bila kita langsung memikirkan kalimat dalam Bahasa Inggris.²

Untuk dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris, tidaklah cukup hanya dengan mengetahui kosakata dalam Bahasa Inggris saja, tetapi juga perlu mengetahui “*Expression*” yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. *Expressionn* adalah kumpulan kata yang digunakan pada situasi tertentu dan oleh orang-orang tertentu. Dengan kata lain, *expression* adalah bentuk kata dalam Bahasa Inggris yang bisa terdiri dari dua kata atau lebih, yang

¹ David Bjorkland, *Children's Thinking: Cognitive Development and Individual Differences*. (Australia: Wadworth, 2005).

² Linda Sari, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa dalam Menghadapi Era Revolusi 4.0,” 2019, 11.

mempunyai kesatuan makna dan tidak dapat diartikan perkata.³ Sebagai contoh, “*How are you?*”, ini adalah sebuah *expression* yang memiliki arti menanyakan kabar dari seseorang. Jikalau *expression* ini diartikan perkata secara literal, maka akan terjadi salah pemahaman. Ungkapan-ungkapan kata dalam Bahasa Inggris disebut dengan “*English daily expression*”.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan. Hambatan dalam pembelajaran siswa terletak pada keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan label sekolah yang berbantu *bilingual school*. Beberapa kendala yang ditemukan diantaranya adalah pertama, kurangnya media pembelajaran yang didapatkan oleh siswa untuk dapat meningkatkan *skill* dalam berbahasa Inggris. Hal ini, membuat sulit berkembang kosa kata yang dimiliki oleh siswa. Kedua, siswa hanya mengandalkan guru untuk kegiatan sehari-hari saat berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Sehingga hal ini membuat siswa menjadi ketergantungan dan tidak ingin untuk belajar dari berbagai sumber yang lain, selain itu siswa juga hanya berfokus pada aspek keterampilan mendengarkan saja. Ketiga, belum adanya *effort team English* untuk mengembangkan media pembelajaran siswa. Hal ini menjadikan antara guru dengan siswa susah untuk berkembang. Keempat, kurangnya *support* dari orang tua yang juga hanya mengandalkan guru ketika di sekolah. Hal ini membuat siswa tidak dapat meriview kembali hal-hal apa saja yang mereka dapatkan di sekolah, sehingga ketika kembali ke sekolah mereka akan lupa.

³ Moh Choirul Huda, “Pelatihan ‘Daily English English Expression’ Bagi Calon Tenaga Kerja Wanita (TKW) DI PT. Hanaco Sukses Desa Ngrendeng Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung.” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 5 (n.d.): 7.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan dengan penelitian ini, *pertama* adalah penelitian dari Masuqi mengenai penggunaan *Pocket Book* untuk meningkatkan kualitas kosa kata Bahasa Inggris.⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya penggunaan *Pocket Book* telah berhasil meningkatkan kualitas kosa kata Basa Inggris siswa. Yang membuat penelitian sebelumnya ini relevan yakni dari segi kegunaan media pembelajaran menggunakan *pocket book* sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan dan juga muatan Bahasa Inggris yang menjadi fokus dalam penelitian. Hanya saja perbedaannya terletak fokus penelitian yang ditingkatkan adalah kualitas kosa kata Bahasa Inggris siswa, sedangkan yang menjadi fokus peneliti adalah keterampilan berbicara siswa. Kemudian juga terdapat perbedaan pada keterkaitan sumber belajar *pocket book* dengan QR Code yang terintegrasi dengan audio dimana pada penelitian terdahulu hal tersebut tidak ada. *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Jehanut. Tentang penggunaan *Pocket Book* untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa.⁵ penelitian ini menunjukkan hasil bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris dan tidak hanya itu kosa kata siswa juga meningkat. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa di dalam kelas dan juga efisiensi pemakaian serta penggunaan *Pocket Book* yang mudah diaplikasikan dan diterima oleh siswa. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saya adalah penggunaan media pembelajaran menggunakan *pocket book* untuk

⁴ Ibrahim Masuqi et al., "Meningkatkan Kualitas Kosa Kata Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ummah Ketapang Lor dengan Menggunakan Pocket Book" 3 (2021): 11.

⁵ Maria Aciana Jehanut, "Pembelajaran Menggunakan Pocket Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Selama Masa Pandemi Covid-19" 1, no. 01 (2021): 5.

menyelesaikan permasalahan dan juga muatan Bahasa Inggris yang menjadi fokus dalam penelitian. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saya adalah dari segi objek penelitian yang digunakan, pada penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan kosa-kata siswa sedangkan fokus pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa. Serta perbedaan juga terletak pada subjek penelitian, dimana penelitian sebelumnya menggunakan siswa bimbil sedangkan pada penelitian saya subyeknya adalah siswa di Madrasah Ibtidaiyah atau pada sekolah formal.

Berladaskan pemamaparan latar belakang di atas, penting bahwa untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Khususnya pada pembiasaan berbicara Bahasa Inggris di sekolah dengan program *Bilingual*. Permasalahan dari penelitian ini adalah rendahnya kemampuan bahasa Inggris siswa. Dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sumber belajar berupa *pocket book*. *Pocket Book* atau buku saku merupakan buku yang berukuran kecil, ringan, dan mudah untuk dibawa kemana saja, sehingga buku tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa. *Pocket Book* ini berisi *English Daily Expression* dilengkapi dengan QR Code yang terhubung dengan Audio untuk membantu siswa dapat belajar secara mandiri bagaimana bunyi atau *pronounce* dari kalimat yang dimaksud. Sehingga hal ini membuat siswa tertarik untuk dapat mengasah keterampilannya dalam berbahasa Inggris. Penggunaan QR Code yang terhubung dengan Audio merupakan hal yang baru dari *Pocket Book*. Menurut Sadirman media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan yang

akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang *auditif*, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.⁶ Pengintegrasian audio ke dalam *Pocket Book* membantu siswa agar dapat belajar secara mandiri serta memudahkan mereka untuk mencari tahu bagaimana pengucapan kalimat yang benar sesuai dengan *pronunciation* kalimat yang ada di dalam *Pocket Book*. *Pocket Book* ini memiliki beberapa kekurangan yaitu, terbatasnya kalimat-kalimat *Expression* yang dicantumkan. Berdasarkan hal tersebut maka, peneliti menentukan sebuah judul penelitian “*Pengembangan Pocket Book Tentang English Daily Expression Berbantu QR Code terintegrasi dengan Audio dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris di MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo*”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kurangnya media pembelajaran terkait penunjang Bahasa Inggris di sekolah. Sehingga siswa tidak dapat meng-*Explore* lebih banyak *Daily Expression* yang mereka gunakan untuk berkomunikasi di sekolah.
- b. Siswa hanya mengandalkan guru untuk kegiatan sehari-hari saat berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Sehingga hal ini

⁶ Arif S Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009).

membuat siswa menjadi ketergantungan dan tidak ingin untuk belajar dari berbagai sumber yang lain, selain itu siswa juga hanya berfokus pada aspek keterampilan mendengarkan saja.

- c. Belum adanya *effort team English* untuk mengembangkan media pembelajaran siswa. Hal ini menjadikan antara guru dengan siswa susah untuk berkembang.
 - d. Kurangnya *support* dari orang tua yang juga hanya mengandalkan guru ketika di sekolah. Hal ini membuat siswa tidak dapat meriview kembali hal-hal apa saja yang mereka dapatkan di sekolah, sehingga ketika kembali ke sekolah mereka akan lupa.
2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas. Peneliti memberi batasan masalah penelitian dilaksanakan di MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo. Berikut ini adalah batasan masalah pada penelitian ini:

- a. Belum adanya media pembelajaran untuk Meng-*Improve English skills* siswa.
- b. Pembiasaan berkomunikasi pada kegiatan sehari-hari hanya mengandalkan guru.
- c. Keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa sangat rendah.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, berikut adalah rumusan yang telah disusun oleh peneliti:

1. Bagaimana desain pengembangan *Pocket Book* Tentang *English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di MI Bilingual Roudlotul Jannah?
2. Bagaimana penerapan *Pocket Book* Tentang *English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di MI Bilingual Roudlotul Jannah?
3. Bagaimana efektifitas *Pocket Book* Tentang *English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di MI Bilingual Roudlotul Jannah?

D. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, serta dari rumusan masalah yang telah ditentukan di atas. Maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan *Pocket Book* Tentang *English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di MI Bilingual Roudlotul Jannah.

2. Untuk mendeskripsikan penerapan *Pocket Book Tentang English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di MI Bilingual Roudlotul Jannah.
3. Untuk menunjukkan efektifitas *Pocket Book Tentang English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di MI Bilingual Roudlotul Jannah.

E. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap hasil dari penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara keilmuan, hasil dari penelitian dan pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan alternatif *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio ini dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris guna meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menstimulasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran

bahasa Inggris sekaligus mendukung peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran dan bisa menjadi referensi tambahan terkait media yang dapat menunjang keberhasilan dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa di MI Bilingual Roudlotul Jannah.

c. Bagi Madrasah

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menjadi bahan evaluasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman baru dalam melakukan pengembangan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio yang mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan menggunakan buku saku tersebut.

e. Bagi Peneliti lain

Peneliti berharap hasil dari penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai dasar atau menjadi salah

satu sumber literatur untuk mengkaji ulang terkait pengembangan media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian pengembangan ini juga dapat menjadi tambahan referensi pustaka bagi perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, sehingga dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa lain.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah buku saku atau bisa disebut dengan *pocket book* yang memuat konten mengenai *English Daily Expression*. Dalam penggunaannya *pocket book* ini dilengkapi dengan QR Code yang apabila di *scane barcode* menuju ke laman yang menampilkan sebuah audio. Audio ini membantu peserta didik apabila mereka menginginkan untuk belajar secara mandiri dimana saja mereka berada. Buku saku ini berisikan empat *chapter*, yaitu *introducing self and other people, greeting, leave taking or parting, asking question*.

G. Penelitian Terdahulu

1. Meningkatkan kualitas kosa kata Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ummah Ketapang Lor dengan Menggunakan Media *Pocket Book*.

Penelitian ini dilakukan oleh Masuqi, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas kosa kata Bahasa Inggris dengan menggunakan

media *pocket book*. Penelitian ini berhasil terlihat dari antusias siswa yang meningkat dalam proses pembelajaran.⁷

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim Masuqi, dkk. Terdapat dari segi kegunaan media pembelajaran menggunakan *pocket book* sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan dan juga muatan Bahasa Inggris yang menjadi fokus dalam penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang ditingkatkan adalah kualitas kosa kata Bahasa Inggris siswa, sedangkan penelitian saya adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kemudian juga terdapat perbedaan pada keterkaitan media pembelajaran *pocket book* dengan QR Code yang terintegrasi dengan audio dimana pada penelitian terdahulu hal tersebut tidak ada.

2. Pembelajaran Menggunakan *Pocket Book* untuk meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris selama masa pandemi covid-18.

Penelitian ini dilakukan oleh Jehanut tentang penggunaan *Pocket Book* untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwasannya siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris dan tidak hanya itu kosa kata siswa juga meningkat. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa di dalam kelas dan juga efisiensi pemakaian serta penggunaan *Pocket Book* yang mudah diaplikasikan dan diterima oleh siswa.⁸

⁷ Masuqi et al., "Meningkatkan Kualitas Kosa Kata Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ummah Ketapang Lor dengan Menggunakan Pocket Book.", Vol.3, (2021), 11.

⁸ Jehanut, "Pembelajaran Menggunakan Pocket Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Selama Masa Pandemi Covid-19," (2021), 5.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran yang menggunakan *pocket book* sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan dan juga muatan Bahasa Inggris yang menjadi fokus dalam penelitian. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah dari segi objek penelitian yang digunakan. Penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan kosa-kata siswa sedangkan topik fokus pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Perbedaan yang lain juga terletak pada subjek penelitian, dimana penelitian sebelumnya menggunakan siswa bimbil sedangkan pada penelitian saya subyeknya adalah siswa di Madrasah Ibtidaiyah atau pada sekolah formal.

3. Pengembangan *Pocket Book* Berbantu *Scaffolding* Pada Materi Limit Fungsi Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas XI MIA 2 SMAS Imelda Medan T.A 2020/2021.

Penelitian di atas dilakukan oleh Nadhla mengenai pengembangan *Pocket Book* berbantu *Scaffolding* yang bertujuan untuk menghasilkan produk guna meningkatkan pemahaman Matematis materi Limit Fungsi pada kelas XI MIA 2. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan dengan kategori yang sangat baik untuk meningkatkan pemahaman Matematis siswa.⁹

⁹ Nurul Nadhla, Pengembangan *Pocket Book* Berbantu *Scaffolding* Pada Materi Limit Fungsi Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas XI MIA 2 SMAS IMELDA MEDAN T.A 2020/2021. (Skripsi--Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya terlihat dari penggunaan *pocket book* sebagai cara penyelesaian masalah. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya terletak dari fokus pemecahan masalah yakni pada materi Matematika di kelas XI MIA. Sedangkan penelitian saya yakni untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Kemudian konektivitas *Pocket Book* pada penelitian terdahulu berbantu *Scaffolding* sedangkan penelitian saya berbantu QR Code yang terintegrasi dengan Audio.

4. Pengembangan *Pocket Book* Digital Berbantu *Scaffolding* Materi Fungsi Pada Kelas X SMA Tunas Bangsa Lampung Selatan.

Penelitian ini dilakukan oleh Agnasari mengenai pengembangan *Pocket Book* Digital berbantu *Scaffolding* materi fungsi pada kelas X SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan produk *pocket book* digital secara valid bisa digunakan untuk siswa kelas X SMA. Penelitian ini bisa dikatakan valid dengan adanya kenaikan nilai rata-rata sebesar 3,72 dengan kriteria sangat menarik.¹⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yakni terletak pada produk pengembangan *pocket book*. Perbedaannya penelitian terdahulu hanya mencari kevalidan produk *pocket book* ini digunakan oleh siswa. sedangkan penelitian saya penggunaan *pocket book* ini digunakan

¹⁰ Refa Agnasari, Pengembangan *Pocket Book* digital Berbantu *Scaffolding* Materi Fungsi Pada Kelas X SMA Tunas Bangsa Lampung Selatan. (Skripsi--Lampung: Universitas Islam Negeri Radeng Intan Lampung 2019).

sebagai penyelesaian masalah dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah.

5. *Developing Bilingual Pocket Book with QR Codes and Infographics Features for Information Technology Lecturers and Staff.*

Penelitian ini dilakukan oleh Mubarak, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku saku atau *pocket book* bilingual untuk dosen TI dan staf administrasi yang berbantu *QR Code* dan Infografis untuk memudahkan pengguna *pocket book* di kelas Internasional Politeknik Negeri Malang. Menurut uji coba dan uji kelayakan penelitian ini berhasil memberikan kemudahan dan manfaat kepada dosen TI dan staf Administratif di Politeknik Negeri Malang.¹¹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah penggunaan *pocket book* berbantu *QR Code* untuk penyelesaian masalah. Perbedaannya ialah pada fokus permasalahan yang di pecahkan. Penelitian terdahulu bertujuan untuk memudahkan komunikasi Dosen IT dengan Staf Administratif pada kelas Internasional di Politeknik Negeri Malang. Sedangkan penelitian saya adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah.

¹¹ Faiz Ushbah Mubarak and Atiqah Nurul Asri, "Developing Bilingual Pocket Book with QR Codes and Infographics Features for Information Technology Lecturers and Staff," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 11 (November 30, 2021): 1798, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15148>.

6. *Using Pocket Book of Required Functional Skills to Improve the English Speaking Ability of The Students at MTsN Munjungan Trenggalek.*

Penelitian ini dilakukan oleh Wiratno mengenai penggunaan buku saku *pocket book* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa MTsN Munjungan Trenggalek. Penelitian ini dikatakan berhasil karena terdapat peningkatan kemampuan berbicara pada siswa MTsN setelah menggunakan buku saku atau *Pocket Book*.¹²

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah terdapat pada penggunaan *Pocket Book* sebagai cara penyelesaian masalah terkait *Speaking ability* dari siswa. Perbedaannya adalah pada subjek penelitian, penelitian terdahulu dilaksanakan di jenjang MTs sedangkan penelitian ini menggunakan subjek siswa Madrasah Ibtidaiyah.

7. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa *Pocket Book* Pada Materi Gerak Lurus untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII.

Penelitian ini dilakukan oleh Jannah mengenai pengembangan media pembelajaran Fisika berupa *Pocket Book* materi Gerak Lurus

¹² Wiratno, *Using Pocket Book of Required Functional Skills to Improve the English Sepaking Ability of the Students at MTsN Munjungan Trenggalek*. (Skripsi--Malang: Universitas Negeri Malang, 2019).

untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. setelah melewati uji coba penelitian ini dikategorikan berhasil dengan kriteria sangat baik.¹³

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah penggunaan *Pocket Book* sebagai cara penanganan masalah. Perbedaannya terletak pada subjek dan fokus permasalahan. Peneliti menggunakan subjek siswa Madrasah Ibtidaiyah dan fokus permasalahannya pada peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa.

8. Pengembangan *Pocket Book Teorema Phytagoras* Sebagai Bahan Ajar Pendukung Berbantu Masalah Terintegrasi Islam untuk SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru.

Penelitian ini dilakukan oleh Safitri mengenai pengembangan *Pocket Book Teorema Phytagoras* sebagai Bahan Ajar Pendukung Berbantu Masalah Terintegrasi Islam untuk SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Penelitian ini sudah teruji kevalidannya dengan persentase rata-rata 87,67%.¹⁴

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah penggunaan *Pocket Book* sebagai cara penyelesaian masalah. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus permasalahan. Penelitian terdahulu terfokus pada pengembangan bahan ajar matematika. Sedangkan

¹³ Anisa Nur Jannah, Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Pocket Book Pada Materi Gerak Lurus Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII. (Skripsi--Jawa Tengah: UNS).

¹⁴ Dara Safitri, Pengembangan Pocket Book Teorema Phytagoras Sebagai Bahan Ajar Pendukung Berbantu Masalah Terintegrasi Islam Untuk SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru. (Skripsi--Pekanbaru: Universitas Islam Riau).

penelitian saya berfokus pada peningkatan berbicara Bahasa Inggris Siswa Madrasah Ibtidaiyah.

9. Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Berbantu Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII.

Penelitian ini dilakukan oleh Ekayati mengenai pengembangan media pembelajaran *pocket book* berbantu kearifan lokal pada pelajaran matematika SMP kelas VII. Penelitian ini telah terbukti valid dapat digunakan oleh siswa SMP kelas VII setelah melalui berbagai validasi.¹⁵

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah penggunaan *pocket book* sebagai cara penyelesaian masalah. Perbedaannya terletak pada fokus masalah dan subjek penelitian. Fokus penelitian saya mengarah pada peningkatan berbicara Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah.

10. Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Berbantu Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Materi *Teorema Pythagoras* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP Swasta Daerah Sei Bejangkar Tahun Ajaran 2019/2020.

Penelitian ini dilakukan oleh Najma mengenai pengembangan media pembelajaran *pocket book* berbantu pendekatan PMR materi Teorema Pythagoras terhadap kemampuan matematis siswa. penelitian

¹⁵ Dita Anggi Yulinda Ekayati, Abdul Karim, Yogi Wiratomo. *Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbantu Kearifan Lokal Pada Pelajaran Matematika SMP Kelas VII*. Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI. (Jakarta: 2020). 263-272.

ini dikatakan valid dengan pemerolehan hasil 78% dengan kategori baik.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada *pocket book* sebagai penyelesaian masalah. Perbedaannya terletak pada fokus masalah dan subjek penelitian. Fokus penelitian saya mengarah pada peningkatan berbicara Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada penelitian pengembangan ini terbagi menjadi lima bab. Pada setiap bab memiliki sub bab yang disusun agar memperoleh pemahaman yang berurutan dan sistematis. Kelima bab tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

BAB II KERANGKA TEORITIK, bab ini terdiri atas kajian teori mengenai *pocket book*, *english daily expression*, *QR Code*, media audio, dan juga keterampilan berbicara.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisikan mengenai jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba

¹⁶ Surya Najma, Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbantu Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Materi Teorema Pythagoras Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP Swasta Daerah SEI Bejangkar Tahun Ajaran 2019/2020. (Skripsi-Sumatera Utara: Univeristas Islam Negeri Sumatera Utara 2020).

produk, teknik pengumpulan data, instrument data, serta teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan inti dari penelitian pengembangan yang berisikan tentang hasil pengembangan media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio pada siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo, yang meliputi: (1) Desain pengembangan media; (2) Kelayakan media yang dikembangkan; (3) Hasil implementasi media yang dikembangkan; dan (4) efektivitas media yang telah dikembangkan di MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo.

BAB V PENUTUP, bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan yang mencakup jawaban dari keempat rumusan masalah yang telah disusun, serta saran terkait pengembangan media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak *medium* yang memiliki makna tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran.¹

Definisi media menurut Asosiasi Pendidikan Nasional Amerika adalah sesuatu yang dapat dimanipulasikan, dilihat dan didengar, dibaca atau sesuatu yang dapat dimanipulasikan, dilihat dan didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan definisi tersebut, Gagne menyatakan bahwa media pendidikan merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memberikan stimulasi kepada peserta didik untuk belajar.²

Dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk-bentuk

¹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 2.

² Gede Putu Arya Oka, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 5.

komunikasi baik dalam bentuk atau cetak atau visual, audio, maupun audiovisual dan termasuk juga teknologi perangkat keras yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berperan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran yang menjadi sarana guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara lebih terstruktur sehingga memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman dan persepsi yang sama terhadap materi pelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sanaky fungsi dari media pembelajaran adalah untuk memberikan stimulus pada proses pembelajaran dengan cara: (a) Menghadirkan objek sebenarnya; (b) membuat tiruan dari objek sebenarnya; (c) Membuat konsep abstrak menjadi konsep yang lebih konkret; (d) Menyamakan persepsi; (e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (f) Menyajikan ulang informasi secara lebih konsisten; (g) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.³

Sementara itu, Leveid an Lentz berpendapat bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran yang meliputi:

- a. Fungsi atensi, media berfungsi untuk mengarahkan dan menarik perhatian peserta didik agar mampu dapat berkonsentrasi pada materi pelajaran.

³ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 10.

- b. Fungsi afektif, media berfungsi untuk menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari tingkat kenyamanan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
- c. Fungsi kognitif, media berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam mendapatkan pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
- d. Fungsi kompensatoris, media berfungsi membantu peserta didik yang lemah dalam membaca atau memahami teks melalui konten materi yang disajikan dalam media sehingga materi tersebut mudah diingat oleh peserta didik.

Pendapat lain mengenai fungsi media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton bahwa terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran, yaitu (a) motivasi minat dan tindakan peserta didik, (b) menyajikan informasi, (c) memberikan instruksi atau mengarahkan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan konsep atau materi ajar sehingga menumbuhkan gairah atau minat peserta didik terhadap pembelajaran serta membuat peserta didik mudah dalam memahami dan mengingat materi pelajaran.

3. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Arsyad terbagi menjadi media berbantu manusia, media berbantu cetak, media visual, media audio-visual, dan media komputer.⁴

a. Media berbantu manusia

Media berbantu manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media berbantu manusia adalah memposisikan manusia sebagai instruktur yang dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses pembelajaran melalui eksplorasi terbimbing terhadap lingkungan belajar. Media berbantu manusia bermanfaat untuk pembelajaran yang bertujuan untuk mengubah sikap peserta didik. Karena manusia yang dibekali akal dan budi oleh Tuhan akan lebih mudah memahami kondisi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

b. Media berbantu cetak

Media berbantu cetakan merupakan media yang paling umum dikenal, yaitu buku teks, buku pedoman, jurnal, majalah, buku saku dan juga lembaran kertas.

c. Media berbantu visual

Media berbantu visual adalah media yang memanfaatkan indera penglihatan melalui gambar, bentuk, warna, bagan, grafik atau

⁴ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 48-55

diagram. Contoh dari media visual adalah gambar, foto, alat peraga, *mind map*, dan lain sebagainya.

d. Media berbantu audio-visual

Media berbantu audio-visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Dalam penggunaannya, media audio-visual melibatkan pemakaian perangkat keras seperti LCD proyektor, *tape recorder*, maupun pengeras suara. Contoh media audio-visual adalah film dan video pembelajaran.

e. Media berbantu komputer

Media berbantu komputer merupakan media yang melibatkan penggunaan sumber-sumber berbantu digital dalam menyampaikan informasi atau materi ajar. Simulasi pada media komputer dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan perorangan. Contoh media berbantu komputer adalah media interaktif, games, dan juga video animasi.

B. *Pocket Book*

1. Pengertian *Pocket Book*

Salah satu media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah *pocket book* atau sering disebut dengan buku saku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku merupakan buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-

mana. Sedangkan menurut kamus *Eccharta dictionary*, *pocket book* adalah buku kecil yang mudah dibawa kemana-mana.⁵ Menurut Setyono, media pembelajaran *pocket book* merupakan media buku kecil yang berisikan informasi dan dapat disimpan dalam saku atau kantong. Hal ini bertujuan untuk memberi kemudahan ketika siswa ingin belajar secara mandiri.⁶

Media pembelajaran *pocket book* adalah bentuk media cetak yang berukuran kecil dengan terdapat ringkasan materi di dalamnya dan disajikan dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan daya pikat siswa agar termotivasi untuk belajar.⁷ Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya buku saku atau *pocket book* merupakan sebuah buku yang mempunyai dimensi minimalis, ringan, bisa disimpan di saku dan juga praktis untuk dibawa serta dibaca.

2. Karakteristik *Pocket Book*

Beragam media pembelajaran tentunya memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan media pembelajaran yang lain. Berikut ini adalah karakteristik dari *pocket book*: (1) memiliki ukuran yang kecil yakni 10,5 x 14,8 cm; (2) memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dikarenakan ukuran buku yang minimalis; (3) memuat materi atau rangkuman yang lengkap, memudahkan siswa untuk lebih

⁵ Mubarak and Nurul Asri, "Developing Bilingual Pocket Book with QR Codes and Infographics Features for Information Technology Lecturers and Staff."

⁶ Setyono, dkk. *Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global Untuk SMP*, Unnes Journal of Biology Education Vol.4, No. 1 (2013), 118-126.

⁷ Inne Muliati, *Pengembangan Media Pocket Book Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Level A1*, Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.

cepat memahami isi materi; (4) tidak terdapat batasan halaman; (5) kepenulisan disusun sesuai perkembangan zaman; (6) media pembelajaran praktis digunakan oleh siapa saja, baik siswa atau guru.⁸

3. Kelebihan *Pocket Book*

Media pembelajaran dibuat untuk membantu guru dan juga siswa agar lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun kelebihan yang di miliki oleh media pembelajaran *pocket book* adalah sebagai berikut: (1) informasi yang disajikan singkat, padat dan jelas; (2) siswa dapat mempelajari sesuai dengan kebutuhan dan minat; (3) siswa bisa menggunakannya secara mandiri serta dapat dibawa kemana saja.⁹

4. Kelemahan *Pocket Book*

Dari kelebihan tersebut, adapun kelemahan yang di miliki oleh media pembelajaran *pocket book*, diantaranya adalah: (1) pembuatan *pocket book* memerlukan waktu yang tidak sebentar; (2) penggunaan bahan berupa kertas menjadikan buku saku ini mudah rusak atau sobek apabila dalam pemakaiannya tidak berhati-hati.¹⁰

Sehingga dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *pocket book* merupakan sebuah media pembelajaran cetak yang berukuran kecil sehingga praktik dan menarik digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Buku saku juga dapat menarik perhatian

⁸ Dina Inriani, *Ragam Alat Bantu Media*, (Yogyakarta, 2011).

⁹ Ibid.

¹⁰ Dina Inriani, *Ragam Alat Bantu Media*, (Yogyakarta, 2011).

siswa agar dapat belajar secara mandiri, namun karena bahan yang terbuat dari kertas pengguna atau dalam hal ini siswa dan guru juga harus berhati-hati dalam penggunaannya agar buku tetap dalam kondisi yang baik dan tidak mudah rusak ataupun sobek.

C. Bahasa Inggris

1. Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa merupakan sebuah kode sosial yang mempunyai sebuah sistem dan diterapkan dalam berkomunikasi.¹¹ Dalam berkehidupan sosial, komunikasi merupakan sebuah unsur penting yang terdapat di dalamnya, selain itu dalam mengembangkan sumber daya manusia, berkomunikasi juga sangat diperlukan. Selain bahasa Indonesia, penggunaan bahasa asing dalam peningkatan kualitas manusia juga diperlukan penguasaan akan bahasa asing. Dalam era sekarang bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak dimanfaatkan dan dipergunakan di seluruh dunia. Mengingat bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang bisa digunakan dalam berkomunikasi antar bangsa.¹² Artinya adalah setiap manusia untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dan era globalisasi saat ini juga harus mampu menguasai bahasa asing selain bahasa asli dari negaranya. Dan bahasa asing tersebut adalah bahasa Inggris.

¹¹ Martinis Jamaris, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 110.

¹² Byslina Maduwu, “*Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah*”, 1.

2. Kompetensi Pembelajaran Bahasa Inggris

Individu bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa lisan atau tulisan. Ucapan atau tulisan ini mencerminkan bahwa orang tersebut memahami kaidah-kaidah dalam bahasa. Pengetahuan tentang kaidah-kaidah dan aturan-aturan didalam bahasa inilah yang kemudian Chomsky menyebutkan dengan istilah *competence*.

Definisi kompetensi secara umum Brown adalah “*competence refers to one’s underlying knowledge of a system, event, or fact. It is the nonobservable ability to do something, to perform something.*” Definisi yang lebih spesifik lagi tentang kompetensi berbahasa, Brown lebih rinci lagi menyebutkan bahwa “*In reference to language, its rules of grammar, competence is one’s underlying knowledge of system of a language its rules of grammar, its vocabulary, all the pieces of a language and how those pieces fit together.*”¹³

Berdasarkan definisi ini jelaslah bahwa kompetensi tentang bahasa lebih ditekankan pada aturan-aturan grammarnya, kosakatanya, dan semua bagian-bagian yang terkait satu sama lain. Terdapat empat komponen atau sub kategori yang dikemukakan oleh Canele dan Swaim yang berisi tentang komponen berbahasa Inggris seseorang, yaitu:¹⁴

- a. *Grammatical competence*, berisikan tentang pengetahuan unsur-unsur leksial dan aturan-aturan morfologi, sintaksis, sematik, dan fonologi.
- b. *Discourse competence*, berisi tentang kemampuan untuk menghubungkan kalimat-kalimat sehingga membentuk wacana dan untuk membentuk makna dari sederan ujaran. Wacana diartikan

¹³ Brown, D. H. *Principles of language learning & teaching*, (4th ed). (New York: Longman 2000), 49-58.

¹⁴ Ibid.

segala sesuatu mulai dari percakapan sederhana sampai wacana tertulis yang Panjang. Jika kompetensi *grammar* memberikan fokus pada tata bahasa pada tingkat kalimat, kompetensi wacana ini lebih menekankan pada hubungan antar kalimat.

- c. *Sociolinguistic competence*, meliputi tentang kaidah-kaidah sosiokultural bahasa dan pengetahuan tentang wacana. Kompetensi ini memerlukan pemahaman terhadap konteks sosial tempat bahasa itu digunakan yang meliputi peran masing-masing partisipan, informasi yang dibicarakan, dan fungsi interaksi.
- d. *Strategic competence*, yang berupa strategi komunikasi baik verbal maupun nonverbal yang digunakan untuk menghilangkan hambatan dalam berkomunikasi baik yang disebabkan oleh kekurangannya dalam kinerja maupun oleh kurangnya kompetensi. Kompetensi ini dapat dikatakan pula sebagai kemampuan untuk membenahi kekurangan-kekurangan, misalnya kurangnya pengetahuan dalam tata bahasa dan untuk menjaga agar proses komunikasi tetap berlangsung, misalnya dengan mengungkapkan kembali kalimat lain yang mungkin lebih sederhana, pengulangan, menerka-nerka dan sebagainya.

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris SD/MI

Pada era perkembangan yang semakin maju seperti saat ini penguasaan bahasa Inggris sangatlah penting bagi siswa. Untuk bisa

memahami dan juga ikut berpartisipasi di dalamnya kita diharuskan untuk bisa mengerti dan menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI sangatlah penting untuk bisa memberi dan membekali siswa dengan kemampuan berbahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI menurut standar isi pada Badan Standar Nasional Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa SD/MI dalam berbahasa. Materi bahasa Inggris di SD/MI diajarkan dengan tujuan (a) Mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa untuk mengiringi tindakan sesuai dengan konteks yang ada di sekolah. (b) memberi kesadaran bagi siswa akan pentingnya belajar bahasa Inggris dalam meningkatkan kualitas daya saing dalam menghadapi perkembangan secara global.

D. English Daily Expression

1. Pengertian *english daily expression*

Daily expression adalah *english phrase* atau susunan kata-kata yang sering digunakan oleh penutur aslinya ketika berbicara. Menurut Anwarsyah *expression* merupakan ungkapan-ungkapan atau istilah (*terms*) yang baku (*standard*) dan selalu digunakan dalam percakapan

sehari-hari (*daily conversation*).¹⁵ Ekspresi atau ungkapan bahasa Inggris merupakan hal yang diungkapkan, entah itu perasaan atau pendapat kepada lawan bicara.¹⁶ Menurut Riyadi *english daily expression* adalah ungkapan sehari-hari yang biasa digunakan oleh para *native english* saat berkomunikasi.¹⁷ Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya *english daily expression* merupakan ungkapan berupa perasaan, pendapat atau ide yang disampaikan oleh seseorang untuk berkomunikasi.

2. Fungsi *english daily expression*

Expression dalam bahasa Inggris adalah ucapan umum yang penting untuk dipelajari. Sama halnya dengan bahasa Indonesia, bahasa Inggris juga memiliki kata tersendiri untuk mengekspresikan sesuatu. Hal ini baik digunakan ketika berkomunikasi agar terhindar dari miskonsepsi dari sebuah kalimat ekspresi yang diungkapkan seseorang. Adapun fungsi dari *english daily expression* adalah: (1) memberi kemudahan untuk menjelaskan beberapa poin tanpa harus menggunakan banyak kata lain; (2) meningkatkan keterampilan berbicara untuk dapat mengolah berbagai macam kalimat saat berkomunikasi; (3) melatih fokus dalam setiap pembahasan saat

¹⁵ Anwarsyah Nur, *Daily Expression and word-study in concersation*, (Medan: Perdana Publishing, 2019), 1.

¹⁶ Huda, "Pelatihan 'Daily English English Expression' Bagi Calon Tenaga Kerja Wanita (TKW) DI PT. Hanaco Sukses Desa Ngrendeng Kecamatan GondangKabupaten Tulungagung."

¹⁷ Renica Riyadi, *Kampung Inggris: Daily expression in english*, <https://www.kampunginggris.id/daily-expression-in-english-disertai-contoh>, 2019. Diakses pada 4 Oktober 2022.

berkomunikasi; (4) memberikan penjelasan yang jelas saat berkomunikasi karena penyapaian menggunakan ekspresi tidak sebatas kalimat saja.¹⁸

3. Jenis-jenis *english daily expression*

English dailay expression memiliki beragam jenis serta penerapannya dalam kegiatan sehari-hari. Berikut beberapa jenis dari ekspresi atau ungkapan dalam bahasa Inggris.¹⁹

a. *Introducing Self and Other People*

Jenis dari *english daily expression* ini digunakan untuk memperkenalkan diri dan juga memperkenalkan orang lain dalam suatu kondisi tertentu. Adapun contoh kalimatnya adalah sebagai berikut: (1) *Hello my name is Aqila* (Halo namaku adalah Aqila); (2) *Hi, friends I just want to introduce myself. My name is Azka* (Hai, teman-teman aku ingin memperkenalkan diri. Namaku adalah Azka); (3) *There is someone I'd like you to meet, this is my friend "Nabila"* (ada seseorang yang ingin aku pertemukan dengan kamu, dia adalah temanku "Nabila"); (4) *I'd like to introduce you to my friend* (Aku ingin mengenalkan kamu dengan temanku).

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Anwarsyah Nur, *Daily Expression and word-study in concersation*, (Medan: Perdana Publishing, 2019), 1.

b. *Greeting*

Expression of greeting merupakan suatu ungkapan yang digunakan untuk mengawali suatu pembicaraan. Ungkapan ini juga bisa digunakan saat hendak menyapa atau memberi salam kepada seseorang. Contoh dari kalimat *expression* ini adalah sebagai berikut: (1) *Hi, Azka! Good Afternoon* (Hai, Azka! Selamat sore); (2) *How do you do Erlisa?* (Bagaimana kabarmu Erlisa?); (3) *Hi! Nice to meet you* (Hai, senang bertemu denganmu); (4) *What have you been up to?* (Apa saja yang sudah kamu kerjakan atau lakukan selama ini?).

c. *Leave Taking/Parting*

Expression of leave taking/prating merupakan suatu ungkapan yang digunakan untuk mengakhiri sebuah pertemuan atau biasa disebut juga sebagai salam perpisahan. Begitu percakapan berakhir, kita dapat menggunakan kalimat seperti: (1) *I have to go now* (aku harus pergi sekarang); (2) *I am sorry, I guess I have to say goodbye* (aku minta maaf, sepertinya aku harus pergi sekarang); (3) *See you soon!* (sampai jumpa lagi segera!); (4) *Wish me luck* (do'akan aku berhasil).

d. *Asking Question*

Expression ini digunakan dalam sebuah percakapan untuk saling berinteraksi. *Asking question* adalah jenis ungkapan memberi pertanyaan kepada lawan bicara untuk mencari tahu

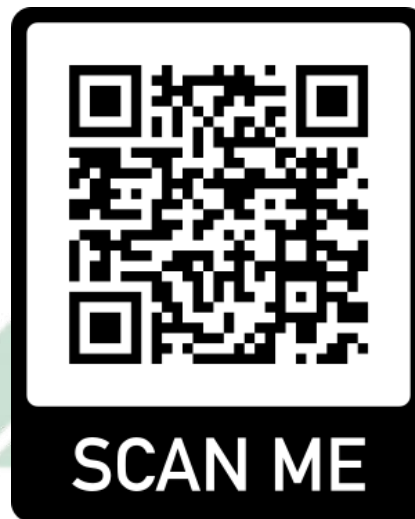
sebuah informasi sederhana dan kompleks. Berikut adalah contoh dari ungkapan *asking question*: (1) *Can I ask you something?* (bolehkah aku bertanya sesuatu); (2) *What do you do this morning?* (apa yang kamu lakukan pagi ini?); (3) *Where was the meeting conducted?* (dimanakah pertemuan diadakan?); (4) *May I go to the library* (bolehkah aku pergi ke perpustakaan?); (5) *Why is it happening?* (kenapa hal ini terjadi?).

E. QR Code

1. Pengertian QR Code

Quick Response Code atau yang biasa disebut dengan *QR Code* merupakan sebuah *barcode* dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Jenis *barcode* ini awalnya digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan yang sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang layanan bisnis dan jasa untuk aktivitas marketing dan promosi.²⁰ *QR Coode* terdiri dari sebuah untaian kotak persegi yang disusun dalam suatu pola persegi yang lebih besar, yang disebut sebagai modul. Berikut ini, gambaran dari sebuah *QR Code*.

²⁰ José Rouillard, "Contextual QR Codes," in *2008 The Third International Multi-Conference on Computing in the Global Information Technology (Iccgi 2008)* (2008 3rd International Multi-Conference on Computing in the Global Information Thechnology (ICCGI), Athens, Greece: IEEE, 2008), 50–55, <https://doi.org/10.1109/ICCGI.2008.25>.



Gambar 2.1 *QR Code*

Keunggulan dari *QR Code* adalah mampu menyimpan informasi secara *horizontal dan vertical*. Oleh karena itu, *QR Code* dapat menampung informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan *barcode* satu dimensi.²¹ Saat ini, untuk penggunaan *QR Code* telah banyak diimplementasikan dalam bentuk *QR Code Reader* dan *QR Code Generator*, sehingga seseorang akan sangat mudah untuk membuat informasi dalam bentuk *QR Code* dan mendapatkan informasi yang ingin diketahuinya, hanya dengan melakukan proses *scanning* dan pemindahan data melalui media dari kamera *handphone*.²²

Bidang pelayanan bisnis juga sudah banyak menggunakan *QR Code* untuk mengarahkan pelanggannya langsung ke alamat URL yang dituju yaitu dengan memasang gambar *QR Code* pada majalah, poster,

²¹ David Burnie, *Jendela IPTEK: Cahaya*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007).

²² Gurhan Durak Murat Ataizi E. Emre Ozkeskin, "QR Codes In Education and Communication," *Turkish Online Journal Of Distance Education-Tojdoe*, 4, 17 (April 2016).

atau media cetak lainnya, dimana *QR Code* itu akan memaparkan segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh perusahaan ataupun penyedia jasa layanan tersebut melalui situs mereka.²³

2. Bagian-bagian dari *QR Code*

Menurut *QR Code* terdapat tujuh bagian utama dari *QR Code* dengan fungsi dan peranannya masing-masing, yaitu:²⁴

a. *Positioning Detection Markers*

Positioning detection markers merupakan bagian yang berbentuk kotak yang berada di dalam dan berjumlah tiga buah. Posisinya selalu ada di pojok *QR Code* dan memiliki fungsi untuk memastikan *scanner* mampu melakukan pembacaan kode secara cepat dan mengetahui orientasi atau posisi kode tersebut.



Gambar 2.2 *Positioning Detection Markers*

²³ Dong Guo Qiang Li Jian Cao, Xiaoqi Wang, Qiang Fu, "Combating QR Code Based Compromised Accounts in Mobile Social Networks," *Journal Sensors*, 2016, <https://doi.org/10.3390>.

²⁴ Adhan Chaniago, *Pembelajaran Menyenangkan Berbantu QR Code*, (IGI Kabupaten Solok, 2022).

b. *Alignment Marking*

Alignment Marking ini biasanya memiliki ukuran yang lebih kecil dibanding *position detection markers*. *Alignment marking* berfungsi sebagai penjaga dari permukaan *QR Code* meskipun di-*print* di permukaan yang melengkung. Biasanya, semakin banyak suatu data disimpan dalam *QR Code*, ukuran dan juga jumlahnya akan semakin besar.



Gambar 2.3 *Alignment Marking*

c. *Timing Pattern*

Timing pattern pada *QR Code* merupakan bagian yang tampak seperti kotak-kotak kecil yang berjejer. Pola ini berfungsi untuk konfigurasi data *grid*. Dengan adanya *timing pattern*, *scanner QR Code* mampu mengetahui seberapa besar, matriks data yang dimuat.



Gambar 2.4 *Timing Pattern*

d. *Version Information*

Version information merupakan bagian yang memberi versi *QR Code*. Saat ini, ada 40 tipe *QR Code* yang berbeda. Dengan adanya tanda ini, *scanner* bisa mengetahui versi *QR Code* mana yang dipindai. Umumnya, versi 1 sampai dengan 7 adalah yang paling umum digunakan.



Gambar 2.5 *Version Information*

e. *Format Information*

Format information pada *QR Code* merupakan bagian yang menjelaskan toleransi *error* dan pola *data mask*. Dengan *format information*, *scanner* akan lebih mudah melakukan pemindahan *QR Code* untuk menampilkan data yang dimuatnya pada pengguna.



Gambar 2.6 *Format Information*

f. *Data and Error Correction Keys*

Area pada *QR Code* ini memiliki peran yang sangat penting karena merupakan tempat semua data disimpan. Tidak hanya itu, area atau bagian ini juga meliputi *error correction block* yang menjaga data tetap dipindai meski kode rusak sebanyak 30%.



Gambar 2.7 *Data and Error Correction Keys*

g. *Quiet Zone*

Bagian ini merupakan bagian kosong yang berada di area luar *QR Code*. Dianalogikan seperti *white space* pada desain, *quiet zone* merupakan elemen penting dalam *QR Code* untuk menegaskan struktur dan membuatnya lebih mudah dipindai. *Quiet zone* harus ada untuk memisahkan *QR Code* dari lingkungan sekitarnya agar *scanner* dapat mengenalinya tanpa kesulitan. Meskipun kesannya kosong, sebenarnya area ini bagian vital dari sebuah *QR Code*.



Gambar 2.8 *Quiet Zone*

3. Jenis-Jenis *QR Code*

Secara umum, terdapat dua jenis *QR Code* yang biasa digunakan, yaitu *QR Code Statis* dan *QR Code Dinamis*. Berikut penjelasan dari kedua jenis *QR Code* tersebut.²⁵

a. *QR Code Statis*

QR code statis merupakan kode yang tidak bisa diedit lagi ketika sudah selesai dibuat. Jadi, seluruh informasi yang sudah dimasukkan tidak akan bisa diganti. Oleh karena itu, jenis *QR Code* ini dianggap tepat dan sesuai untuk penggunaan pribadi dan *QR Code API*, yaitu aplikasi untuk membuat kode dalam jumlah banyak, seperti untuk ID Karyawan, dokumentasi produk teknis, dan lain sebagainya. Namun, karena tidak bisa diganti ketika sudah dibuat, *QR Code* jenis ini kurang tepat untuk bisnis atau kampanye *marketing*.

b. *QR Code Dinamis*

QR Code dinamis merupakan kebalikan dari *QR Code statis*. *QR Code dinamis* merupakan jenis kode yang bisa diperbarui, diedit, dan diubah sebanyak apapun yang dibutuhkan. Tidak heran jika jenis *QR Code* ini dinilai sangat cocok untuk penggunaan dalam bisnis dan pemasaran. Jika *QR statis* ukurannya akan menjadi semakin besar dan kompleks bila data yang diinput

²⁵ Adhan Chaniago, *Pembelajaran Menyenangkan Berbantu QR Code*, (IGI Kabupaten Solok, 2022).

semakin banyak, *QR Code dinamis* bisa tetap kecil. Ini dikarenakan data tidak disimpan secara langsung dalam *QR Code*, melainkan diarahkan pada sebuah URL yang ditetapkan pada kode tersebut.

F. Media Audio

1. Pengertian Media Audio

Menurut Sadirman media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang *auditif*, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.²⁶ Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat di dengar.²⁷ Audio sendiri berasal dari kata *audible*, yang mempunyai arti suaranya dapat diperdengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Bahan ajar audio merupakan salah satu jenis bahan ajar noncetak yang di dalamnya mengandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat dimanipulasi atau diperdengarkan oleh pendidik kepada siswa guna membantu mereka dalam menguasai kompetensi tertentu.²⁸ Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio adalah salah satu bentuk perantara atau pengantar noncetak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada siswa dengan cara dimainkan atau diperdengarkan secara langsung sehingga

²⁶ *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya.*

²⁷ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2007.

²⁸ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011).

siswa mampu menguasai kompetensi tertentu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

2. Jenis-jenis Media Audio

Media audio menjadi salah satu media yang banyak digemari oleh siswa dalam pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran bahasa. Berikut adalah jenis-jenis dari media audio:²⁹

a. *Phonograph (Gramophone)*

Alat rekam ini menggunakan cakram datar yang bernama gramafon, selanjutnya dikenal dengan nama piringan hitam. Piringan hitam ini mampu merekam berbagai macam suara, sehingga alat ini cocok untuk pelajaran musik, drama, puisi, dongen, turur, dan cerita.

b. Alat perekam Pita Mengetik

Alat perekam pita mengetik atau kaset *tape recorder* adalah media yang menyajikan pesan melalui proses perekaman kaset audio.

c. *Compact Disc (CD)*

Compact disc atau cakram padat adalah sebuah piringan *optical* untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi sebagai alat penyimpanan data yang terkenal sebagai CD-ROM.

d. Radio

Media audio radio merupakan alat komunikasi elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan

²⁹ Ibid

sistem gelombang suara melalui udara. Di dalam dunia pendidikan, radio masih terpakai sebagai media pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran jarak jauh. Radio memiliki daya jangkauan sangat luas, sehingga peserta didik dapat mendengarkan berita yang aktual, mengetahui beberapa kejadian terbaru, dan masalah kehidupan.

e. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah suatu ruangan yang didalamnya terdapat alat untuk melatih siswa dalam mendengar dan berbicara bahasa asing. Laboratorium bahasa ini menyajikan materi pelajaran yang telah siap sebelumnya, dengan menggunakan alat perekam.

3. Manfaat Media Audio

Terdapat beberapa manfaat yang diperoleh jika pendidik memanfaatkan media audio sebagai media pembelajaran. Tugas pendidik juga lebih terbantu jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media audio. Menurut Nana sudjana dan Ahmad Rivai, pemanfaatan bahan ajar audio dalam kegiatan pembelajaran, terutama digunakan dalam:³⁰

- a. Pengajaran *music literary* (pembacaan sajak) dan kegiatan dokumentasi.

³⁰ Ahmad Rivai Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009).

- b. Pengajaran berbahasa asing, baik secara audio ataupun *audio visual*.
- c. Pengajaran melalui radio atau radio pendidikan.
- d. Paket-paket belajar untuk berbagai jenis materi yang memungkinkan peserta didik dapat melatih daya tafsirnya dalam suatu bidang studi.

Nana Sudjana mengemukakan bahwa fungsi media audio adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi:³¹

- a. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.
- b. Mengikuti pengajaran.
- c. Melatih daya analisis.
- d. Memilih-milih informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan.
- e. Merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali informasi.

³¹ Ibid

G. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti kemampuan untuk melakukan sesuatu pekerjaan dengan lebih cepat dan tepat. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, keterampilan berarti kemampuan mengerjakan tugas dengan baik dan cepat.³² Setiap individu pasti membutuhkan keterampilan dalam kehidupannya. Karena dengan keterampilan itu manusia dapat menyelesaikan suatu masalah dengan efektif. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa keterampilan adalah sebuah kecakapan, ketepatan serta kemampuan seseorang untuk memecahkan sebuah permasalahan.

Berbicara merupakan kegiatan seseorang menyampaikan maksud, gagasan atau ide dan perasaan kepada orang yang dituju melalui bahasa lisan, sehingga orang lain dapat menerima pesan yang ingin disampaikan.³³ Hal ini berarti, bicara memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan, baik berupa pikiran atau perasaan kepada orang lain yang dituju.

Berbicara selalu diiringi dengan kegiatan menyimak yang mendukung kemampuan menulis seraf menerima informasi dari orang lain.³⁴ Artinya bahwa kegiatan berbicara memiliki kaitan yang erat serta

³² Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 1688.

³³ Puji Santosa dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 634

³⁴ Henry Guntur Tarigan. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa. Badudu, 2021), 14

memiliki dampak yang kuat terhadap keterampilan yang lainnya seperti membaca, menulis atau menyimak.

Cahyani menyampaikan bahwa keterampilan berbicara adalah sebuah kemampuan untuk mengeluarkan bunyi artikulasi bahasa untuk dapat menunjukkan ekspresi gagasan yang ingin disampaikan kepada orang lain dengan bentuk lisan.³⁵ Artinya, keterampilan merupakan sebuah keahlian untuk menyampaikan sebuah pesan yang ada pada pembicara yang ditujukan untuk orang yang dikehendaki.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan pikiran, gagasan atau perasaan yang ditujukan kepada orang lain.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan berbicara secara umum adalah karena adanya dorongan keinginan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan kepada orang lain (lawan bicara). Sedangkan tujuan secara khusus adalah mendorong seseorang untuk lebih bersemangat, mempengaruhi orang lain agar mengikuti atau menerima pendapat (gagasannya), menyampaikan sesuatu informasi kepada lawan bicara, menyenangkan hati orang lain, memberi kesempatan lawan bicara untuk berpikir dan menilai gagasannya.

³⁵ Isah Cahyani. *Modul Mari Belajar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag, 2012), 121.

Pembelajaran dalam melatih keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai kemampuan berbicara dengan baik. berikut adalah tujuan keterampilan berbicara bagi siswa:³⁶

- a. Kemudahan berbicara, siswa harus dilatih untuk mengembangkan keterampilan berbicara agar terlatih kepercayaan dalam diri dalam pengucapannya.
- b. Kejelasan, untuk melatih siswa agar dapat berbicara dengan artikulasi yang jelas dan tepat dalam pengucapan.
- c. Bertanggung jawab, Latihan untuk siswa agar berbicara dengan baik dapat menempatkan pada situasi yang sesuai agar dapat bertanggung jawab.
- d. Membentuk pendengar yang kritis, melatih siswa dalam menyimak lawan bicara dan mampu mengoreksi jika ada ucapan yang salah.
- e. Membentuk kebiasaan, yaitu membiasakan peserta didik dalam mengucapkan kosa kata atau kalimat sederhana secara baik dan ini juga harus dibantu oleh lingkungan sekolah atau guru.

3. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara dapat dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah sebagai berikut:³⁷

³⁶ Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 2014).

³⁷ Musaba, Zulkifli. *Terampil Berbicara*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2012).

a. Bercerita

Bercerita adalah menuturkan suatu cerita dengan salah satunya adalah menyampaikan melalui lisan. Kebiasaan bercerita ini banyak ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Kegiatan bercerita di kalangan masyarakat Jawa dan beberapa daerah lain mengenal kegiatan bercerita berupa pertunjukkan wayang yang dibawakan oleh dalang dengan perangkat alatnya. Banyak daerah lain mengenal kegiatan bercerita yang disebutkan di sini lebih bersifat tradisional, berlaku secara turun temurun.

b. Debat

Istilah debat tampaknya juga cukup terkenal di kalangan Masyarakat. Terkadang ada ungkapan untuk seseorang yang senang berdebat. Debat hampir mirip dengan dialog. Debat diartikan bertukar pikiran secara terbuka untuk membahas masalah yang masih merupakan pro dan kontra dengan memperhatikan aturan dan tata tertib tertentu.

c. Diskusi

Istilah diskusi cukup dikenal, terutama di kalangan kaum terdidik. Diskusi diartikan sebagai pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Diskusi kelompok biasanya ditandai dengan lebih terbatasnya jumlah peserta, tingkat keformalannya kurang menonjol. Penyaji materi, kemudian diikuti audiens. Dalam diskusi panel yang banyak berperan adalah para

pembicara, audiens diberi kesempatan memberikan pendapat atau tanggapan.

d. Pidato dan Ceramah

Pidato adalah sebuah kegiatan berbicara di depan umum atau berorasi untuk menyatakan pendapatnya, atau memberikan gambaran tentang suatu hal. Sedangkan ceramah merupakan suatu kegiatan berbicara di depan umum dalam situasi tertentu untuk tujuan tertentu dan kepada pendengar tertentu.

e. Percakapan

Percakapan adalah dialog antara dua orang atau lebih. Membangun komunikasi melalui bahasa lisan dan tulisan. Percakapan ini bersifat interaktif yaitu komunikasi secara spontan antara dua orang atau lebih.

4. Penilaian Keterampilan Berbicara

Tentunya untuk mengukur kemampuan berbicara seseorang diperlukan suatu pedoman yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan berbicara seseorang dan menentukan kualitas bicaranya. Berikut adalah pedoman penilaian dari keterampilan berbicara:³⁸

³⁸ Maidar G. Arsjad dan Mukti U.S, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia* (Jakarta: Erlangga, 1991), 56

a. *Pronunciation* (Pengucapan)

Efektifitas komunikasi dapat diukur dari bagaimana pengucapan bunyi suatu kata yang disampaikan. Karena jika ucapan yang disampaikan tidak tepat, maka pemahaman yang diterima juga akan berbeda.

b. *Intonation* (Intonasi)

Komunikasi yang baik dicapai melalui intonasi yang benar, penggunaan nada tinggi atau rendah dalam bertutur kata dapat menimbulkan perhatian dan semangat pada pendengar untuk mendengarkan pesan yang disampaikan oleh pembicara.

c. *Vocabulary* (Pilihan Kata)

Penggunaan kata-kata yang tepat berguna dalam menyampaikan pesan atau ide kepada orang lain. Sebaliknya, dari sudut pandang pendengar, jika pesan disampaikan dengan pilihan kata yang tepat, pendengar dapat menerima ide atau pesan yang disampaikan.

d. *Fluency* (Kelancaran)

Fluency diperlukan pembicara untuk menyampaikan suatu informasi kepada lawan bicara dengan baik. ketika pembicara menyampaikan ide atau gagasan kepada lawan bicara dengan terputus-putus hal tersebut akan membuat pendengar tidak dapat menerima informasi yang disampaikan dengan baik.

e. *Comprehension* (Pemahaman)

Ketika seorang pembicara menyampaikan ide atau pesan kepada orang lain, mereka harus terlebih dahulu memahami isi pesan atau ide apa yang ingin disampaikan. Sehingga pemahaman tentang apa yang dimaksud oleh pembicara dapat diselaraskan dengan apa yang diterima oleh pendengar.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya.¹ Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan dapat didefinisikan sebagai suatu kajian secara sistematis dengan tujuan untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran.² Sementara itu, menurut Borg and Gall penelitian pengembangan merupakan suatu usaha dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.³

B. Model Pengembangan

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan proses intruksional yang menggunakan pendekatan sistem, esensi dari pendekatan sistem ini adalah membagi proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa

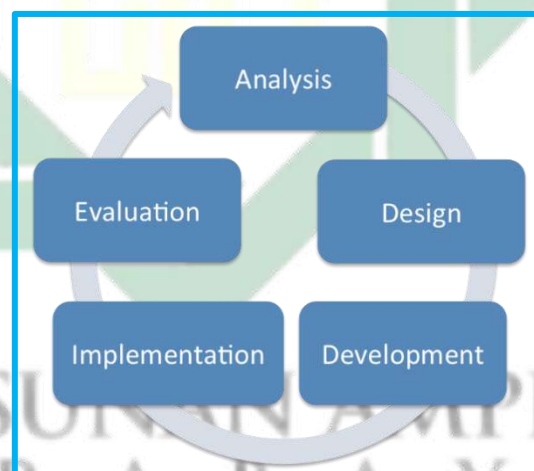
¹ Sigit Purnama, "Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)", *LITERASI*, Vol. IV, No. 1 (2013)

² Yudi Hadi Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm. 20

³ Sigit Purnama, "Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)", *LITERASI*, Vol. IV, No. 1 (2013)

langkah yang di atur dalam urutan-urutan logis, selanjutnya output yang dihasilkan pada setiap langkah tersebut dijadikan sebagai input pada langkah berikutnya.⁴

Menurut Sezer dkk, model ADDIE memberikan penekanan terhadap suatu analisa yang mana setiap komponennya saling berinteraksi satu dengan lainnya sesuai pada fase yang ada.⁵ Model ini disusun secara terprogram dengan urutan atau fase kegiatan yang sistematis dalam usaha pemecahan masalah berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Urutan atau fase tersebut terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Fase-fase penelitian pengembangan model ADDIE⁶

⁴ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbantu ADDIE Model", *Halaqa: Islamic Education Journal*, Vol. 3, No. 1, (2019), hlm. 36

⁵ Yudi Hadi Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm. 20, hlm. 29

⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (USA: Springer, 2009), hlm. 2

Pada gambar 3.1 di atas, fase evaluasi berada di tengah fase lainnya. Hal ini disebabkan fase evaluasi menjadi sentral yang dapat digunakan untuk menilai tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi.⁷

Dalam implementasinya, model pengembangan ADDIE bisa dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kebutuhan yang ingin diperoleh. Hal ini sejalan dengan pendapat Branch yang menyatakan bahwa:

*Creating products using an ADDIE process remains one of today's most effective tools. Because ADDIE is merely a process that serves as a guiding framework for complex situations, it is appropriate for developing educational products and other learning resources.*⁸

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat dipahami bahwa mengembangkan sebuah produk dengan menerapkan model ADDIE merupakan salah satu alat yang efektif. Hal ini dikarenakan ADDIE adalah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, maka tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan media pembelajaran lainnya.

Oleh karena model ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu dengan fase langsung dan jangka panjang sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem serta bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan,⁹ maka model ini dirasa cocok untuk digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan proses penelitian

⁷ Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbantu Kompetensi (Implementasi Model ADDIE)*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 83

⁸ Ibid, hlm. 2

⁹ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 1 (2021), hlm. 29

dan pengembangan produk media pembelajaran yang menjadi target pada penelitian ini.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan pada penelitian ini meliputi lima fase, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Analyze* (Menganalisis)

Tujuan dari kegiatan analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan dilakukan. Kegiatan analisis ini berupa kegiatan observasi. Yang menggambarkan masalah yang dihadapi, menentukan kondisi siswa, menentukan materi pembelajaran yang sesuai dan menentukan tingkat kompetensi siswa pada mata pelajaran tersebut.¹⁰

Dalam penelitian ini ditemukan permasalahan berupa kurangnya keterampilan berbahasa Inggris siswa dengan label sekolah yang berbantu *Bilingual School*. Beberapa kendala yang ditemukan diantaranya adalah pertama, kurangnya media pembelajaran yang didapatkan oleh siswa untuk dapat meningkatkan *skill* dalam berbahasa Inggris. Hal ini, membuat sulit berkembang kosa kata yang dimiliki oleh siswa. Kedua, siswa hanya mengandalkan guru untuk kegiatan sehari-

¹⁰ Ibid, 18

hari saat berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Sehingga hal ini membuat siswa menjadi ketergantungan dan tidak ingin untuk belajar dari berbagai sumber yang lain, selain itu siswa juga hanya berfokus pada aspek keterampilan mendengarkan saja. Ketiga, belum adanya *effort team English* untuk mengembangkan media pembelajaran siswa. Hal ini menjadikan antara guru dengan siswa susah untuk berkembang. Keempat, kurangnya *support* dari orang tua yang juga hanya mengandalkan guru ketika di sekolah. Hal ini membuat siswa tidak dapat meriview kembali hal-hal apa saja yang mereka dapatkan di sekolah, sehingga ketika kembali kekolah mereka akan lupa.

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi rendahnya keterampilan siswa dalam berbahsa Inggris di sekolah yang berbantu *Bilingual School*. Maka diperlukan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk melaksanakan pembelejaran secara efektif dan efisien. Dan media tersebut adalah *pocket book* berbantu QR Code yang terintegrasi dengan Audio.

2. *Design* (Merancang)

Setelah melalui tahapan analisis serta menentukan untuk menggunakan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio, maka tahapan selanjutnya adalah merancang atau membuat sebuah perencanaan pengembangan dari media tersebut.¹¹ Pada tahap ini merupakan tahap yang menjadi penentu

¹¹ Benny A Pribadi, *Model Desain pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), 130.

terhadap pengalaman belajar apa yang harus dimiliki oleh setiap siswa, selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap perencanaan ini diperlukan kemampuan untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang muncul. Berikut adalah tahapan dari perencanaan:

a. Perencanaan desain produk

Perencanaan desain ini dilaksanakan dengan cara merancang media pembelajaran *pocket book* yang disesuaikan dengan tahapan penyusunan media. Di bawah ini adalah sebagai berikut: (1) melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa; (2) menentukan capaian materi dan tujuan pembelajaran; (3) menentukan butir materi atau *chapter* yang ingin disampaikan kepada siswa; (4) penentuan alat pengukur keberhasilan; (5) pembuatan media pembelajaran yang didesain sesuai dengan tujuan pembelajaran; (6) melaksanakan tes dan revisi perbaikan.

b. Perangkat

Peneliti mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran dari dikembangkannya media *pocket book* untuk pembuatan perangkat. Perangkat ini digunakan sebagai bahan pengembangan media bahasa Inggris agar media tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa.

c. Spesifikasi Produk

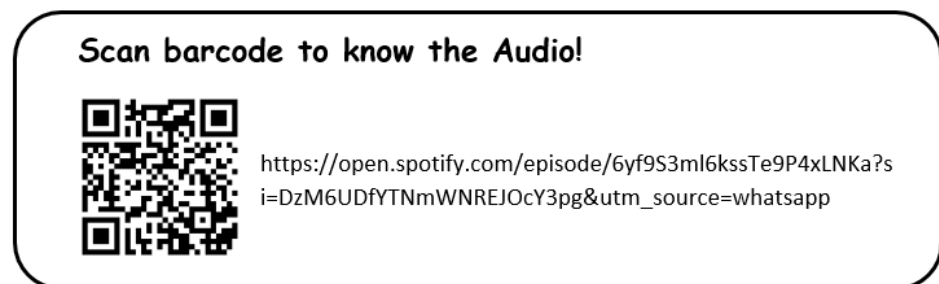
Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah buku saku atau bisa disebut dengan

pocket book yang memuat konten mengenai *English Daily Expression*. Dalam penggunaannya *pocket book* ini dilengkapi dengan QR Code yang apabila di *scan barcode* menuju ke laman yang menampilkan sebuah audio. Audio ini membantu peserta didik apabila mereka menginginkan untuk belajar secara mandiri dimana saja mereka berada.



Gambar 3.2 *Desain Pocket Book*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 3.3 Desain *QR* yang terkoneksi dengan link audio

Pada Gambar 3.3 di atas menunjukkan *barcode* pada media *pocket book* yang membantu siswa untuk dapat mendengarkan audio pembelajaran. *Barcode* tersebut apabila di *scan* akan terhubung kedalam link yang dimana link tersebut akan membawa pengguna ke alamat web sebuah aplikasi musi.



Gambar 3.4 Desain Tampilan Audio menggunakan Aplikasi Musik

Gambar 3.4 menunjukkan tampilan audio pada suatu aplikasi musik yang telah terhubung melalui *scan barcode* yang dilakukan sebelumnya. Audio ini bisa didengarkan oleh pengguna kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan bantuan perangkat *handphone*.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini mencakup fungsi implementasi dari desain produk. Pada fase ini, kerangka konseptual untuk lingkungan belajar baru ditentukan, tentunya hal ini harus disesuaikan dengan penyajian materi.¹² Tahapan dari pengembangan desain produk adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan integrasi data yang diperoleh sesuai dengan *pocket book* yang dikembangkan. Sebelum validasi ahli, peneliti mulai melakukan koerksi terhadap produk yang dikembangkan agar desain siap untuk dinilai oleh validator ahli.
- b) Melakukan penyusunan angket validasi produk untuk ahli materi dan ahli media, membuat angket respon siswa serta membuat lembar observasi kegiatan guru dan siswa.
- c) Melaksanakan validasi materi dan media kepada ahli materi dan media yang digunakan untuk penilaian atas produk yang dikembangkan sudah layak digunakan atau masih perlu adanya perbaikan.
- d) Setelah adanya validasi dari ahli materi dan media, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran yang telah diberikan oleh masing-masing ahli. Sehingga produk yang digunakan benar-benar tervalidasi dan layak untuk digunakan.

¹² Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), 200.

4. *Implementation* (Penerapan)

Implementasi merupakan proses dimana guru menyampaikan materi kepada siswa. dengan arti lain, implementasi adalah kegiatan menerapkan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan sudah tervalidasi untuk diujicobakan kepada siswa.¹³ Tahap ini dilaksanakan di MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo. Selama kegiatan tersebut peneliti melakukan pencatatan atas segala kendala, kekurangan yang ditemukan selama proses penerapan media tersebut diterapkan kepada siswa. tujuan utama dalam pengimplementasian media pembelajaran yang telah dikembangkan ini adalah: (1) membimbing siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran; (2) menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi masalah atau kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran; (3) memastikan bahwa di akhir pembelajaran, kemampuan siswa yang menjadi sasaran pengembangan dapat meningkat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi sendiri merupakan suatu proses pemberian penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.¹⁴ Tahap ini memiliki tujuan untuk memberikan penilaian terhadap buku saku yang dikembangkan setelah

¹³ Ibid, 201.

¹⁴ Benny A Pribadi, *Model Desain pembelajaran*, 135.

diterapkannya kepada siswa dengan mengamati dampaknya terhadap kemajuan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa di sekolah. Evaluasi juga digunakan sebagai pengukur keberhasilan tujuan dari dikembangkannya *pocket book*.

D. Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di MI Bilingula Roudlotul Jannah yang berada di JL. Masjid RT. 04 RW.03 Kajartengguli Prambon Sidoarjo. MI Bilingual Roudlotul Jannah dinilai peneliti cocok digunakan sebagai tempat penelitian dikarenakan kurang maksimalnya keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Gasal tahun pelajaran 2022/2023. Untuk sampel ini adalah siswa kelas IIIA yang ada di MI Bilingual Roudlotul Jannah dengan populasi siswa sebanyak 24 anak.

Populasi yang ada di penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Bilingual Roudlotul Jannah yang berjumlah 94 siswa. Peneliti menggunakan teknik *purposivr sampling* dalam penelitian ini. Teknik ini merupakan cara pengambilan sampel dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu dari peneliti seperti, karakteristik populasi, kondisi lingkungan disekitarnya, dan sebagainya. Karena dengan adanya aspek-aspek tersebut dapat memudahkan peneliti untuk melakukan pertimbangan terhadap penelitian yang dilakukan.¹⁵ Sampel pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan juga kelompok eksperimen. Untuk kelompok

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), 300.

eksperimen pada penelitian ini adalah siswa kelas III A. Sedangkan kelompok kontrol pada penelitian ini adalah siswa kelas III C atau kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan jumlah siswa masing-masing kelas adalah 24 siswa.

E. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio ini terdiri dari sumber data kuantitatif dan data kualitatif. Bogdan dan Taylor juga mengatakan hal yang selaras, bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang hasil datanya berupa kata-kata tertulis atau perkataan orang-orang yang dideskripsikan dan bisa diamati atau diteliti.¹⁶

Sumber data yang kedua adalah data kuantitatif. Sumber data ini berkaitan erat dengan populasi dan sampel. Populasi merupakan semua anggota kelompok yang dijadikan sebagai objek penelitian. Sedangkan sampel merupakan sebagian anggota dari sebuah populasi.¹⁷

¹⁶ Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 4

¹⁷ Sudaryono, *Metodologi Penelitian* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018), 166

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengembangan *pocket book* berbantu QR Code yang terintegrasi dengan audio ini menggunakan lima teknik pengumpulan data. Teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data ini digunakan apabila penelitian yang dilakukan berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, atau gejala-gejala lainnya yang dapat diamati secara langsung oleh peneliti.¹⁸ Tujuan diadakannya observasi adalah untuk mengumpulkan data terkait studi pendahuluan dari pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman desain media pembelajaran yang dikembangkan. Observasi ini dilakukan terhadap guru dan siswa kelas III A dan III C MI Bilingual Roudlotul Jannah untuk mengetahui dan memahami kondisi sebenarnya sebelum diterapkannya *Pocket Book English Daily Expression* berbantu QR Code yang terintegrasi dengan Audio.

Teknik observasi ada penelitian ini yang pertama digunakan untuk mengumpulkan data terkait studi pendahuluan berupa kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Observasi ini dilakukan terhadap guru dan siswa kelas III A, III C MI Bilingual Roudlotul Jannah untuk mengetahui dan memahami kondisi

¹⁸ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid II* (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), 136.

sebenarnya sebelum diterapkannya media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu mengenai desain pengembangan *Pocke Book* berbantu *QR Code* yang terintegrasi dengan audio.

Observasi ini juga digunakan untuk mengumpulkan data terkait perubahan belajar siswa mulai dari respon atau sikap siswa selama proses pembelajaran bahasa Inggris setelah diterapkannya *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio.

2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan pengumpulan informasi secara verbal dari narasumber.¹⁹ Teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menggali informasi terkait permasalahan pembelajaran. Informasi yang digali dengan menggunakan wawancara adalah permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru saat menyampaikan materi bahasa Inggris kepada siswa khususnya yang berhubungan dengan keterampilan berbicara siswa. wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan tetap memperhatikan pedoman yang berisi garis besar dari perihal yang akan dinyatakan. Wawancara dilaksanakan secara tatap muka dengan Ustadz Ilham dan

¹⁹ Nanang Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Roesda Karya, 2006), 216

Ustadzah Mila selaku guru kelas sekaligus guru Bahasa Indonesia kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon Sidoarjo.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara perolehan data dan informasi dalam bentuk gambar, video, jurnal, arsip, dokumen dan lain sebagainya sebagai pendukung suatu penelitian.²⁰ Dokumentasi bertujuan untuk memudahkan peneliti mencari tahu data dan informasi pendukung sebagai bahan rujukan penelitian.

4. Angket

Angket atau kuesioner teknik pengumpulan data yang menggunakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.²¹ Terdapat dua macam angket yang digunakan dalam penelitian ini. Angket pertama merupakan angket validasi media yang digunakan untuk menilai kelayakan dari desain media yang dikembangkan sekaligus untuk menjawab rumusan masalah pertama, yaitu terkait desain pengembangan media pembelajaran.

Angket kedua digunakan untuk mengetahui kepraktisan media dengan memberikan angket respon praktisi lapangan (Guru Kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah) dan angket yang ketiga yaitu angket respon kepada siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah setelah proses pembelajaran dengan menggunakan *pocket book* tentang *english*

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 240.

²¹ Ibid, 207

daily expression berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu mengenai efektifitas dari media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio yang telah dikembangkan.

5. Tes

Tes merupakan sebuah alat pengumpulan data terhadap subjek penelitian melalui sebuah pengukuran.²² Tes digunakan untuk mengetahui keberhasilan media yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris, maka peneliti menyiapkan *worksheet* yang diberikan kepada siswa. Dalam *worksheet* tersebut berisikan petunjuk yang harus dilaksanakan oleh siswa. Tes dalam penelitian ini tersiri dari *pretest* (tes awal) dan *post test* (tes akhir). Tes ini berbentuk *test performance* untuk melihat keterampilan berbicara siswa dengan beberapa indikator yang harus dicapai yakni *pronounciation*, *vocabulary*, *intonation*, *fluency* dan *comprehension*. Tes ini dilakukan bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu mengenai efektifitas *Pocket Book English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon. Hal ini juga bertujuan untuk

²² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Prenata Media Group, 2015), 251.

menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu mengenai efektifitas dari media pembelajaran *pocket book* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio yang sudah dikembangkan. Untuk pelaksanaan tes sendiri akan terdiri dari dua macam tes, yaitu *pre test* dan *post test*. Dengan instrumen penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penguasaan <i>vocabulary</i> dan <i>expression</i> yang luas dalam mengkespresikan tentang <i>Mutual Cooperation</i>					
2	Pelafalan <i>vocabulary</i> dengan benar					
3	Siswa berdialog secara berkelompok dengan tema <i>mutual cooperation</i>					
4	Penggunaan <i>intonation</i> yang sesuai dengan informasi yang ia sampaikan					
5	Penyampaian kesimpulan dialog yang di peragakan mengenai <i>mutual cooperation</i>					

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 3.2
Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Kriteria	Skor				
	5	4	3	2	1
<i>Pronunciation</i>	Pelafalan tepat dan dapat dipahami	Pelafalan kurang tepat tapi masih bisa dipahami	Pelafalan kurang tepat dan cukup bisa dipahami	Pelafalan kurang tepat dan sulit dipahami	Pelafalan tidak tepat dan tidak bisa dipahami
<i>Intonation</i>	Siswa menggunakan intonasi yang tepat pada seluruh isi cerita dialog	Siswa menggunakan intonasi yang tepat pada sebagian besar isi cerita dialog	Siswa menggunakan intonasi yang tepat pada beberapa kata	Siswa kurang menggunakan intonasi yang tepat dalam mengucapkan kosakata	Siswa mengucapkan cerita dialog tanpa menggunakan intonasi
<i>Vocabulary</i>	Siswa menggunakan kosakata yang luas dan bervariasi serta tidak hanya menggunakan kosakata yang diberikan guru.	Siswa menggunakan kosakata yang luas dan bervariasi tapi sebagian besar masih menggunakan kosakata yang diberikan guru.	Siswa menambahkan lebih dari lima kosakata diluar kosakata yang diberikan guru.	Siswa menambahkan sedikit kosakata yang diberikan guru.	Siswa hanya menggunakan kosakata yang diberikan guru.
<i>Fluency</i>	Siswa berdialog dengan sangat lancar	Siswa berdialog dengan lancar	Siswa berdialog dengan cukup lancar	Siswa berdialog dengan kurang lancar	Siswa berdialog dengan tidak lancar

<i>Comperhension</i>	Seluruh isi cerita dialog dapat dipahami	Sebagian besar isi cerita dialog bisa dipahami	Sebagian kecil isi cerita dialog bisa dipahami	Cerita dialog yang disampaikan sulit untuk dipahami	Cerita dialog yang disampaikan tidak bisa dipahami
----------------------	--	--	--	---	--

Dari teknik pengumpulan data yang telah dipilih dalam penelitian ini, peneliti memetakan penggunaan teknik tersebut berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentukan. Di bawah ini adalah matrik pengumpulan data pada penelitian ini:

Tabel 3.3
Matrik Pengumpulan Data

No	Rumusan Masalah	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1.	Bagaimana desain pengembangan <i>pocket book</i> berbantu QR Code yang terintegrasi dengan audio untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di MI Bilingual Roulotul Jannah??	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi d. Angket	a. Kepala sekolah dan guru bahasa inggris MI Bilingual Roudlotul Jannah b. Ahli materi c. Ahli media
2.	Bagaimana penerapan <i>pocket book</i> berbantu QR Code yang terintegrasi dengan audio untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di MI Bilingual Roulotul Jannah?	a. Observasi b. Angket	a. Siswa MI Bilingual Roudlotul Jannah
3.	Bagaimana efektifitas <i>pocket book</i> berbantu QR Code yang terintegrasi dengan	a. <i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	a. Siswa kelas III

	audio untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di MI Bilingual Roulotul Jannah??		
--	---	--	--

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Desain Pengembangan Media Pembelajaran

Produk yang dikembangkan perlu dilakukan uji validitas dalam proses pengembangannya. Oleh karena itu perlu adanya validasi yang dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Untuk memberi penilaian maka skala yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Skala Penilaian

Skor	5	4	3	2	1
Keterangan	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik

Untuk menganalisis respon dari validator, maka digunakan rumus berupa :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai tertinggi}} \times 100$$

Predikat yang diberikan dari hasil analisis validator adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Validasi

Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$75 \leq x \leq 100$	Valid	Layak digunakan
$50 \leq x \leq 75$	Cukup Valid	Layak digunakan dengan sedikit revisi
$26 \leq x \leq 50$	Kurang Valid	Kurang layak digunakan
$0 \leq x \leq 26$	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan

2. Analisis Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi dan media, selanjutnya adalah penerapan ujicoba produk. Pada saat penerapan tentunya perlu diadakan analisis untuk mengetahui bagaimana respon atas media yang dikembangkan. Analisis penerapan pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan memberikan angket respon kepada siswa setelah media yang dikembangkan ini diberikan. Peneliti juga memberikan angket observasi kegiatan guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Analisis Efektifitas

Analisis efektifitas pengembangan *Pocket Book English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan *Audio* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa pada penelitian ini akan menggunakan dua jenis teknik analisis. Yaitu teknik analisis *Paired-samples T-test* dan *Independent Samples T-test*.

Sebelum pelaksanaan uji tersebut dilaksanakan, tentunya uji prasyarat yang harus terlebih dahulu dilakukan. Yakni, sebagai berikut:

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari sampel yang dijadikan sebagai subjek penelitian berdistribusi normal atau belum. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistik 25 dengan memakai uji *Kolmogorov-Smirnov (One Sample K-S)*. Untuk mengetahui dikatakan normal adalah jika (*Sig.*) > 0,05.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan cara menguji data nilai *pretest* menggunakan *Test of Homogeneity of Varians* pada program IBM SPSS Statistik 25 dengan interpretasi signifikansi yang diperoleh > 0,05 maka data dinyatakan bersifat homogen sehingga dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

2) Uji Hipotesis

a) *Paired-samples T-test*

Teknik analisis ini digunakan untuk menentukan rata-rata dua variabel dalam satu grup sampel tunggal.²³ Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan kelompok eksperimen sebelum dan sesudah menerapkan pengembangan *Pocket Book* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan *Audio* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Perhitungan menggunakan program IBM SPSS Statistik 25 dengan interpretasi signifikansi yang diperoleh $<0,05$ maka data dinyatakan terdapat efektifitas yang signifikan.

X.Y: H_0 : Tidak terdapat perubahan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari sebelum dengan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan *Audio*.

X.Y: H_a : Terdapat perubahan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa dari sebelum dengan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan

²³ Abdul Muhid, *Analisis Statistik: 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019). 43.

media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio.

Berdasarkan probabilitas:

Jika Sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika Sig (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

b) *Independent Samples T-test*

Teknik analisis ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok kasus yang diuji. Dimana kasus yang terjadi dalam penelitian ini, hasil nilai yang diperoleh dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang harus dianalisis.²⁴ Kelompok kontrol merupakan kelas yang tidak mendapat perlakuan dari adanya pengembangan media. Sedangkan kelompok eksperimen merupakan kelas yang mendapat perlakuan atas media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio yang telah dikembangkan dan diterapkan di kelas III A MI Bilingual Roudlotul Jannah. Perhitungan menggunakan program IBM SPSS Statistik 25 dengan interpretasi signifikansi yang diperoleh <0,05 maka data dinyatakan terdapat efektifitas yang signifikan.

X.Y: H_0 : Tidak terdapat perbedaan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa antara kelompok eksperimen

²⁴ Ibid, 55.

saat pembelajaran menggunakan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR code* terintegrasi dengan audio dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran. (tidak ada efektifitas dalam penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen)

X.Y: H_a : Terdapat perebedaan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa antara kelompok eksperimen saat pembelajaran menggunakan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR code* terintegrasi dengan audio dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran. (terdapat efektifitas dalam penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen).

Berdasarkan probabilitas:

Jika Sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika Sig (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Objek Penelitian

MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo merupakan madrasah yang baru berdiri pada tahun 2018. Lembaga pendidikan dasar ini didirikan oleh Alm. Abah Kholif Rifa'I, M.Pd Al-Hajj. Lembaga ini berdiri dibawah naungan Yayasan Roudlotul Jannah, dengan 3 lembaga yang ada di dalamnya. Yakni KB/RA/MI Bilingual Roudlotul Jannah. Alm. Abah Kholif serta sang Istri Bu Nyai Hj. Khusnul Kuluq menginginkan ada lembaga yang mengedepankan akhlak serta adab pesantren namun juga dapat bersaing di tengah kemajuan teknologi dan pendidikan yang semakin global. Dalam kurun waktu satu tahun lembaga ini sudah mampu mendapatkan Akreditasi A.

Tahun berganti, madrasah ini semakin berkembang. Banyak sekali inovasi-inovasi yang dikembangkan serta bermunculan bibit-bibit anak berprestasi di bidangnya masing-masing. Total 2 tahun kebelakang siswa MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo dapat mengumpulkan 44 Medali di Tingkat Nasional.

Visi dari MI Bilingual Roudlotul Jannah adalah terwujudnya madrasah yang unggul dalam menghasilkan lulusan madrasah yang memiliki karakter cerdas spiritual, intelektual dan berwawasan global. Adapun misi dari MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo adalah

sebagai berikut: (1) Menyelenggarakan pembelajaran keislaman melalui pembiasaan praktik ibadah peserta didik. (2) menyelenggarakan pembelajaran dan pembiasaan berbahasa arab dan Inggris. (3) Menyelenggarakan pembelajaran berbantu informasi dan Teknologi (IT) global. Berdasarkan visi dan misi tersebut, berikut adalah gambaran kurikulum yang digunakan: (1) mengintegrasikan, implementasi, adopsi dan adaptif kurikulum kemenag, kemendikbud, dengan sistem pembelajaran *Cambridge University*. (2) Proses pembelajaran dengan pengantar dan konten materi bahasa Inggris, serta mengaitkan dengan *spiritual learning*, serta penerapan *National Assessment* yang meliputi pembelajaran literasi dan numerasi. (3) sistem pembelajaran menekankan pada inovasi (*creativity and innovation*), Kerjasama (*collaboration*), komunikasi (*communication*), berfikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*).

Jumlah keseluruhan siswa di MI Bilingual Roudlotul Jannah sebanyak 333 siswa yang tersebar dari kelas I hingga kelas V. untuk mendukung jumlah siswa tersebut sekolah telah membagi kelas menjadi 13 rombel dan didukung dengan jumlah ruangan yang sama.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Tentang Desain Pengembangan *Pocket Book* Tentang *English Daily Expression*.

Desain pengembangan aplikasi Instagram menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini berisikan lima tahapan yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, penerapan dan penilaian. Adapun rangkaian dari desain pengembangan *pocket book* tentang *English daily expression* adalah sebagai berikut:

a. Tahap *Analyze*

Tahap *analyze* merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab dari masalah pembelajaran yang sedang diteliti. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi guru bahasa Inggris kelas III. Beberapa analisis yang dilaksanakan antara lain sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui wawancara bersama Ustadz Ilham Rahmani, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III di MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon-Sidoarjo. Berdasarkan hasil wawancara di kelas III, guru masih mengajar dengan menerapkan metode ceramah untuk menjelaskan konsep materi, kemudian dalam memberikan soal guru hanya menyediakan *worksheet* tanpa media pembelajaran

pendukung. Alasan, mengapa guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas adalah keterbatasan waktu ketika di sekolah maupun di rumah. Terdapat tugas lain yang harus dikerjakan oleh guru tersebut. Proses pembelajaran semacam ini menghambat proses perkembangan belajar siswa khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris.¹

Sejalan dengan observasi tersebut, Ustadzah Mila selaku wali kelas kelas III A juga menyatakan bahwasannya belum ada perkembangan yang signifikan terkait keterampilan berbicara siswa. Hal ini ditunjukkan saat guru mencoba untuk berkomunikasi dengan siswa menggunakan bahasa Inggris masih terdapat banyak siswa yang salah pengucapan atau bahkan tidak mengerti kalimat apa yang harus diucapkan. Dengan begitu Ustadzah Mila menambahkan bahwasannya memang siswa sangat membutuhkan media pembelajaran pendukung yang mampu membuat siswa tergerak untuk dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam berbicara bahasa Inggris.² Sejalan dengan penjelasan tersebut, Ustadzah Ftayah, S.Pd selaku kepala madrasah juga menambahkan bahwasannya sebenarnya dari awal tahun pelajaran 2022-2023 beliau sudah

¹ Observasi proses pembelajaran di kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah yang dilaksanakan pada tanggal 07 November Tahun 2022.

² Ibid.

menginstruksikan untuk diadakannya pembuatan buku saku yang dapat membantu aktifitas komunikasi siswa di sekolah karena untuk menunjang program bilingual yang menjadi unggulan madrasah tersebut. Namun, karena memang belum adanya ketersediaan waktu dan inisiatif dari guru untuk membuat media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang efisien dibawa kemana saja dan mudah untuk digunakan siswa secara mandiri. Maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* tentang *English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio di kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo. Pengembangan buku saku ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

2) Karakteristik Siswa

Pembelajaran di MI Bilingual Roudlotul Jannah menggunakan bahan ajar dan proses pembelajaran dengan penerapan program bahasa Inggris. Tentunya dalam hal ini dibutuhkan kerja sama dari banyak pihak yakni, sekolah, guru, orang tua serta lingkungan. Namun, dilihat dari lingkungan yang berada di wilayah pedesaan hal ini membuat siswa menjadi kurang meng-*explore* diri karena keterbatasan media

pembelajaran. Selain itu, peran orang tua juga sangat penting dalam hal pendampingan belajar di rumah, namun banyak orang tua yang menyerahkan sepenuhnya anak kepada gurunya di sekolah. Sehingga dalam hal ini pun membuat anak-anak tidak bisa mereview kembali apa saja yang mereka pelajari selama di sekolah.³

Kebiasaan belajar seperti itu akan membuat siswa tidak bisa belajar dengan mandiri. Kemandirian belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mandiri atas dasar motivasinya sendiri dalam menguasai suatu materi tertentu sehingga dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapi.⁴ Ketika siswa tidak dapat mengembangkan kemampuannya khususnya dalam hal keterampilan berbicara bahasa Inggris. Siswa akan mengandalkan guru secara terus menerus ketika mereka menghadapi kesulitan dan minat untuk mencari tahu akan hal-hal baru juga rendah.

3) Analisis Media Pembelajaran yang Digunakan

MI Bilingual Roudlotul Jannah berusaha untuk berinovasi terkait media pembelajaran yang digunakan serta juga disesuaikan dengan capaian materi pembelajaran yang di

³ Observasi proses pembelajaran di kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah yang dilaksanakan pada tanggal 07 November Tahun 2022.

⁴ Asep Sukenda Egok, "Kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar dengan hasil belajar Matematika". *Alinea: Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajaran*, 2017. 9(1), 16-22

ajarkan. Akan tetapi, terkadang tidak semua media pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Seperti halnya pada bahasa Inggris media pembelajaran hanya berupa gambar dan *vocab* saja. Sedangkan siswa juga membutuhkan bagaimana *pronunciation* yang benar itu seperti apa, sehingga kemampuan berbicara bahasa Inggris tidak terfasilitasi dengan baik. hal ini menjadikan nilai keterampilan berbicara siswa menjadi rendah. Sedangkan harapan dari kepala sekolah dan Yayasan siswa mampu berbicara bahasa Inggris dengan baik entah itu saat proses pembelajaran ataupun saat berkomunikasi dan bersosialisasi.⁵

Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran harus dilaksanakan seefektif mungkin agar memberikan kemudahan bagi siswa untuk menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat berkreasi dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Seorang guru tidak boleh pasrah dengan kendala dan keadaan yang sedang terjadi, namun harus mampu beradaptasi dengan berkembangnya zaman. Ketercapaian tujuan pembelajaran adalah hal mutlak

⁵ Observasi proses pembelajaran di kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah yang dilaksanakan pada tanggal 07 November Tahun 2022. Pukul 09.30 Sampai dengan Pukul 10.15 WIB

yang harus dapat dicapai oleh siswa, sehingga pemanfaatan media pembelajaran dengan tepat akan mampu membantu tercapainya tujuan tersebut.

4) Analisis Masalah yang Dihadapi Guru

Masalah yang sering dihadapi oleh guru adalah keterbatasan waktu dengan kesibukan dan tuntutan lain yang membuat penggunaan media pembelajaran ini tertunda atau tidak diadakan di setiap mata pelajaran yang ada. Akibatnya siswa menjadi kurang memiliki semangat dalam menjalani proses pembelajaran bahasa Inggris.⁶ Siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang ditentukan oleh guru. Selain itu guru lebih terfokus pada capaian nilai pengetahuan siswa dan kurangnya perhatian dalam hal keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. hal ini akan berdampak pada rendahnya kemampuan berbicara bahasa Inggris Kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah.

Kreatifitas dan inovasi dari seorang guru merupakan *golden time* yang bisa digunakan untuk menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan merasa senang ketika belajar dan selalu ingin mencobanya secara terus menerus. Selain itu, pemahaman guru terhadap aspek utama dalam pembelajaran bahasa harus

⁶ Observasi proses pembelajaran di kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah yang dilaksanakan pada tanggal 07 November Tahun 2022.

bisa dikuasai dengan baik. sehingga siswa mampu memiliki kemampuan berbahasa Inggris dengan baik juga.

b. Tahap *Design*

Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data awal yang diteliti pada tahap *analyze*, kemudian menjabarkan landasan dari pengembangan produk, yaitu capaian materi siswa dan tujuan pembelajaran.

1) Mengumpulkan Data Awal

Data awal diperoleh dari tahap *analyze* yang meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis media pembelajaran yang digunakan, serta analisis masalah yang dihadapi oleh guru.

2) Membuat Rancangan Produk

a) Menyusun kerangka media

Setelah mengetahui capaian materi yang dipelajari oleh siswa dan juga tujuan pembelajarannya, kemudian peneliti menyusun kerangka media atau konsep rancangan materi yang akan disajikan dalam buku saku atau yang disebut *pocket book*.

Adapun rancangan materi yang ada pada buku saku ditampilkan dalam daftar isi yakni, sebagai berikut:

Daftar Isi	
Tentang Buku	i
Prosedur Penggunaan.....	ii
Daftar Isi	iii
INTRODUCING SELF AND OTHER PEOPLE.....	1
<i>(Memperkenalkan diri sendiri dan orang lain)</i>	
GREETING	9
<i>(Ucapan Salam)</i>	
LEAVE TAKING/PARTING	18
<i>(Ucapan Perpisahan)</i>	
ASKING QUESTION	25
<i>(Membuat Pertanyaan)</i>	
Biografi Penulis	31
DAFTAR PUSTAKA	

Gambar. 4.1

Daftar Isi Media Pembelajaran *Pocket Book*

Dalam menyusun rancangan pembelajaran pada media interaktif peneliti juga memperhatikan urutan materi yang terlebih dahulu harus siswa pahami dan mengerti. Penyajian materi dibagi menjadi empat *chapter*, yaitu *introducing self and other people*, *greeting*, *leave taking or parting*, *asking question*.

b) Perancangan Alat Evaluasi

Setelah materi tersusun secara sistematis, maka langkah selanjutnya adalah menentukan jenis evaluasi untuk menguji keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa

terhadap materi yang telah disajikan. Hal ini, peneliti menggunakan *worksheet* yaitu siswa membuat sebuah dialog yang ditampilkan secara berkelompok. Satu kelompok terdiri dari dua anak. Siswa membuat dialog berdasarkan materi yang ada pada buku saku atau *pocket book* dengan tema dialog *mutual cooperation*.

3) Membuat Lembar Penilaian Produk

a) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli terdiri atas validasi untuk ahli media dan validasi ahli materi. Rentang skor untuk validasi ahli adalah angka 1-5 dengan kriteria penilaian skor 5: sangat baik, skor 4: baik, skor 3: cukup baik, skor 2: kurang baik, skor 1: tidak baik. kemudian pada bagian akhir terdapat kolom komentar untuk kritik dan saran dari validator. Hasil dari validasi ahli media dan validasi ahli materi akan digunakan sebagai pedoman untuk merevisi media dan menyempurnakan produk media.

b) Lembar Observasi Kegiatan Guru dan Siswa

Lembar observasi kegiatan siswa digunakan untuk melihat bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses penerapan *pocket book* tentang *English daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio. Rentang skor untuk lembar

observasi kegiatan guru dan siswa adalah skor 1-5. Skor 5: sangat baik, skor 4: baik, skor 3: cukup baik, skor 2: kurang baik, skor 1: tidak baik.

c) Lembar Respon Siswa

Lembar respon siswa ini digunakan untuk melihat respon siswa ketika menggunakan *pocket book* tentang *English daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio. Hasil respon siswa digunakan sebagai penilaian kepraktisan produk yang dikembangkan.

4) Produk Awal Media *Pocket Book* Tentang *English Daily Expression* Berbantu *QR Code* yang Terintegrasi dengan Audio.

a) Cover Buku

Langkah awal dalam membuat buku saku atau *pocket book* adalah membuat sampul desain semenarik mungkin.

Serta pemberian keterangan yang jelas terkait isi buku saku yang dimana buku ini memuat materi tentang *english daily expression*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4.2
Cover Pocket Book

b) Identitas Buku

Buku saku ini dilengkapi dengan identitas buku untuk menginformasikan kepada pembaca atau dalam hal ini adalah siswa terkait penyusun, penyunting, pengisi suara audio, penata letak, pendesain sampul, tahun cetak serta informasi singkat terkait isi buku.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4.3

Identitas Buku

c) Daftar Isi

Daftar isi pada buku ini berisikan halaman tentang buku, halaman daftar isi, *chapter 1: introducing self and other people*, *chapter 2: greeting*, *chapter 3: leave taking/parting*, *chapter 4: asking question*, halaman biografi penulis dan daftar pustaka. Pada bagian ini bertujuan untuk memudahkan siswa atau pengguna lainnya dalam pencarian halaman isi yang ingin dipelajari.

Daftar Isi	
Tentang Buku	i
Prosedur Penggunaan.....	ii
Daftar Isi	iii
INTRODUCING SELF AND OTHER PEOPLE.....	1
(Memperkenalkan diri sendiri dan orang lain)	
GREETING	9
(Ucapan Salam)	
LEAVE TAKING/PARTING	18
(Ucapan Perpisahan)	
ASKING QUESTION	25
(Membuat Pertanyaan)	
Biografi Penulis	31
DAFTAR PUSTAKA	

Gambar 4.4

Halaman Daftar Isi

d) Bagian *Chapter*

Pada bagian ini adalah halaman isi materi atau konten mengenai kalimat-kalimat ekspresi. Pada tiap *chapter* berisikan 4 poin di dalamnya. Pada setiap *chapter* dibagi menjadi empat poin, yang meliputi poin (A) adalah ungkapan yang sering digunakan, poin (B) Jawaban-jawabannya, poin (C) Catatan Penting, poin (D) Contoh percakapan. Pada poin A, B, dan D juga dilengkapi dengan *barcode* yang mana ketika di *scan* akan terhubung dengan *link* audio. Setelah itu

siswa dapat menggunakan audio tersebut untuk belajar bagaimana *pronunciation, intonation* yang baik dan benar.

LEAVE TAKING PARTING
(Majalah Persekolahan)

A. Ungkapan yang sering digunakan

SCAN BARCODE HERE
Scan barcode untuk mendengarkan Audio

I have to go now.	Aku harus pergi sekarang.
I am afraid I have to leave now.	Sepertinya aku harus pergi sekarang.
Uh!, I must go now.	Aku harus pergi sekarang.
I am sorry, I guess I have to say goodbye.	Maaf, sepertinya aku harus pergi sekarang.
I must be going now.	Aku harus pergi sekarang.
I must be leaving now.	Aku harus pergi sekarang.

Goodbye!	Selamat tinggal!
Bye!	Selamat tinggal!
Good night!	Selamat tidur!
Sleep well!	Tidur yang nyenyak!
Have a nice dream!	Semoga mimpi indah!
See you later!	Sampai jumpa lagi!
See you soon!	Sampai jumpa lagi sebentar!
See you tomorrow!	Sampai jumpa besok!
See you next week!	Sampai jumpa lagi minggu depan!
See you next month!	Sampai jumpa lagi bulan depan!
See you on Monday!	Halo! (di Hari Senin, ya!)
See you at school!	Sampai jumpa di sekolah!
So long!	Sampai jumpa lama!
Take me back!	Ditinkan aku sebentar!

B. Jawab-jawabannya

SCAN BARCODE HERE
Scan barcode untuk mendengarkan Audio

Goodbye!	Selamat jalan!
Bye!	Selamat jalan!
Good night!	Selamat malam!
See you later!	Sampai jumpa lagi!
See you!	Sampai jumpa lagi!
Have a nice day!	Semoga harimu menyenangkan!
Have a nice weekend!	Semoga akhir pekanmu menyenangkan!
Have a great weekend!	Semoga akhir pekanmu sangat menyenangkan!
Have a nice holiday!	Semoga liburanmu menyenangkan!
Have a nice trip!	Semoga perjalananmu menyenangkan!
Have a great journey!	Semoga perjalananmu menyenangkan!

C. Catatan Penting

- ✓ Kesalahan yang sering terjadi (common mistakes) dalam bahasa Inggris.

Incorrect form (salah)	Correct form (benar)
I must go now	I must be going now
I must be go now	I must go now
I must to go now	I must go now

- ✓ Ketika kita menggunakan modal seperti *must, will, can, shall, might, would, could, should, etc.* dalam suatu kalimat, maka kita harus menambahkan kata kerja.

b) *Visit* sebagai kata benda:
I got a visit my teacher yesterday. (Aku mendapat kunjungan dari guru saya kemarin).

kata kerja bentuk *asyl/infinitive/perfoma*, misalnya: *I must go now, he will go now; atau they should go now.*

- ✓ Jika kita mau menambahkan **to be** (*is, am, are, be, was, atau were*) sesudah modal, kita hanya boleh menggunakan bentuk asli dari *to be* yaitu *be*; misalnya: *I must be going now, they will be afraid; atau she should be angry.*
- ✓ Banyak sekali kata-kata dalam bahasa Inggris yang memiliki fungsi ganda, misalnya *visit* bisa berfungsi sebagai kata benda dan kata kerja, sesuai konteks kalimat!
 Contoh:
 a) *Visit* sebagai kata kerja:
she wants to visit her grandparents. (Dia ingin mengunjungi kakek neneknya)

D. Percakapan

SCAN BARCODE HERE
Scan barcode untuk mendengarkan Audio

Contoh: ucapan perpisahan antara dua orang teman

Rania : Well, it was nice talking to you, Qila.	(Surugah menyapa Rania dan mengucapkan selamat tinggal.)
Qila : It was nice talking to you too, Rania.	(Surugah menyapa Qila dan mengucapkan selamat tinggal.)
Qila : We should hangout again, (Kita harus ketemu lagi kapan-kapan).	
Rania : That would be fun, (itu akan sangat).	

Gambar 4.5
Part dari Chapter

e) *QR Code* yang terhubung dengan link Audio

Untuk memudahkan siswa dalam belajar buku ini juga disertakan *QR Code* yang apabila di *scan* akan terhubung ke laman audio yang telah diprogramkan.



Gambar 4.6
QR Code part A

Pada gambar 4.6 di atas adalah petunjuk penggunaan audio dengan menggunakan *barcode* sebagai alat penghubung. Ketika *barcode* di *scan* nantinya akan menuju pada suatu link web aplikasi musik. Tentunya untuk menggunakan *barcode* tersebut dibutuhkan alat bantu seperti *handphone*.

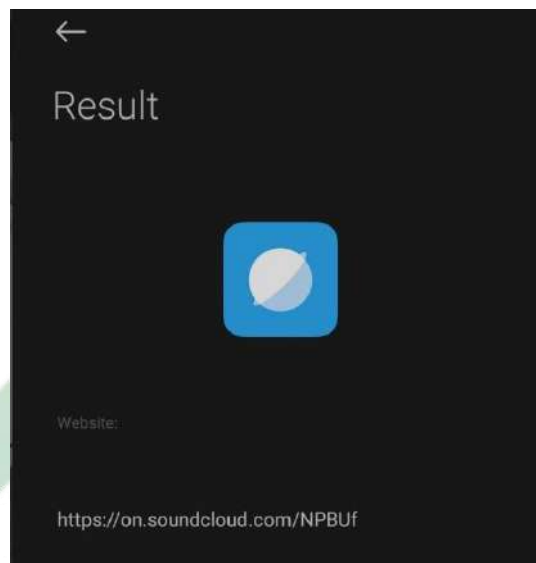
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4.7
Aplikasi *Scan Barcode*

Gambar 4.7 di atas adalah tampilan proses *scanning barcode* dengan bantuan alat *scan* yang ada pada fitur di *handphone*. Alat tersebut membantu memindai data yang ada pada *barcode* sehingga nantinya dapat terhubung pada sebuah laman web aplikasi musik.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4.8
Link Audio

Gambar 4.8 adalah tampilan link yang didapatkan setelah melakukan tahap *scanning barcode*. Pengguna hanya perlu menekan link yang tertera untuk bisa ketahap selanjutnya.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4.9
Audio Part A.

Gambar 4.9 merupakan tampilan audio yang ada pada laman web aplikasi musik. Dari laman tersebut pengguna sudah bisa mendengarkan audio pembelajaran dari serangkaian proses *scanning barcode*.

f) Biografi Penulis

Pada halaman ini ditampilkan informasi mengenai biografi penulis. Biografi penulis digunakan agar siswa dapat mengenal sedikit tentang penulis dan tujuan penulis membuat dan mengembangkan buku saku atau *pocket book* ini.



Gambar 4.10
Halaman Biografi Penulis

g) Daftar Pustaka

Dalam pembuatan buku penting sekali untuk mencantumkan sumber-sumber referensi yang digunakan untuk menghindari adanya *copyright* atau plagiasi. Begitupun juga pada buku saku ini juga dilengkapi dengan sumber-sumber rujukan yang tertulis dalam daftar pustaka.



Gambar 4.11
Halaman Daftar Pustaka

c. Tahap *Develop*

Pada tahap *development* atau tahap pengembangan, peneliti melakukan proses validasi media yang telah dikembangkan kepada validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui kelayakan media sebelum diterapkan serta penilaian dari beberapa praktisi lapangan. Berikut ini pemamaparan terkait hasil penilaian serta kritik dan saran perbaikan dari validator ahli materi, ahli media, dan penilaian praktisi lapangan terhadap pengembangan *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menghindari kesalahan konsep materi Bahasa Inggris yang disajikan dalam buku saku, yakni mengenai

introducing self and other people, greeting, leave taking or parting, asking question. Validasi ini dilakukan oleh Bapak Moh. Faizin, M.Pd.I selaku dosen ahli bahasa Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Berikut ini adalah penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Materi

NO	ASPEK PENELITIAN	SKOR					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran				√		
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD				√		
3	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				√		
4	Relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa				√		
5	Kedalaman materi pembelajaran yang diberikan				√		
6	Penyajian materi pembelajaran sistematis				√		
7	Penyajian materi pembelajaran jelas				√		
8	Kesesuaian materi pembelajaran dengan penilaian				√		
JUMLAH						32	
NILAI AKHIR						80	

Berdasarkan tabel 4.1 hasil validasi ahli materi memiliki total penilaian yang diberikan adalah 80 yang termasuk kedalam kategori valid atau layak digunakan. Pada kolom komentar validator memberikan komentar “untuk tingkat dasar cukup efektif dan perlu dikembangkan ketingkat yang lanjut”. Beliau juga sangat tertarik terkait adanya buku saku yang dilengkapi audio ini karena menurut beliau

jarang sekali media buku saku memiliki tambahan fitur audio didalamnya. Hal itu merupakan hal baru yang validator temui karena pada umumnya audio digunakan pada saat pembelajaran *listening* atau pada buku-buku materi bahan ajar.

Dari keseluruhan penilaian validator ahli materi, secara umum media sudah dikatakan valid dan siap untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi, selanjutnya adalah media yang sudah dikembangkan divalidasi oleh validator ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Sihabudin M.Pd.I, M.Pd. Adapun hasil dari penilaian yang diberikan oleh validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

NO	ASPEK PENELITIAN	SKOR					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
PENULISAN TEKS, KATA ATAU BAHASA							
1	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah bahasa inggris					√	
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami					√	
3	Ukuran font pada media pembelajaran bisa terbaca dengan jelas				√		
DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN							
4	Tampilan media pembelajaran menarik					√	
5	Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa inggris					√	

6	Media pembelajaran mudah digunakan				√	
7	Media pembelajaran aman digunakan dan tidak mudah rusak				√	
8	Media pembelajaran mudah disimpan					√
PEWARNAAN MEDIA						
9	Kombinasi warna media pembelajaran menarik					√
10	Kombinasi warna tidak mengganggu materi pembelajaran					√
GRAFIS						
11	Penyajian materi pembelajaran pada gambar jelas dan mudah dipahami					√
AUDIO						
12	Audio pada link pembelajaran jelas					√
13	Audio yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran bahasa inggris					√
JUMLAH						62
NILAI AKHIR						83

Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi ahli media di atas, total nilai yang diberikan oleh validator adalah 83 dengan kategori valid atau layak digunakan. Saran perbaikan yang diberikan oleh validator adalah terkait ketebalan kertas, jenis kertas yang digunakan untuk mencetak bagian cover, menambahkan petunjuk penggunaan, menambahkan tujuan pembelajaran. Namun, secara umum beliau menyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3) Hasil Penilaian Praktisi Lapangan

Penilaian praktisi lapangan dilakukan oleh dua guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris dan juga wali kelas dari kelas

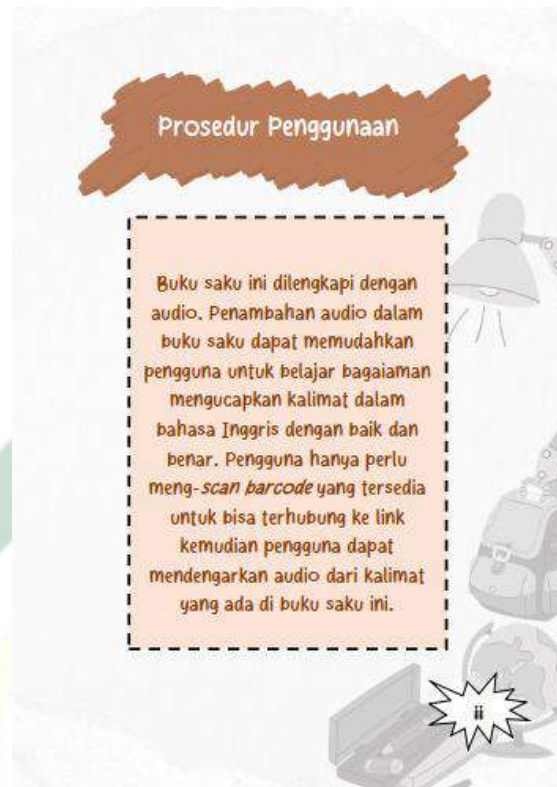
III. Penilaian pertama dilakukan oleh Ustadz Ilham Rahmani, S.Pd hasil penilaian beliau terhadap produk media yang dikembangkan adalah 80 dengan kategori sangat layak. Pada kolom komentar beliau menyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa untuk belajar berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Penambahan audio juga dirasa membuat siswa lebih tertarik untuk mengetahui apa saja isi yang ada pada buku saku atau *Pocket Book*.

Penilaian praktisi lapangan yang kedua diberikan kepada Ustadzah Nur Amilah, S.Pd selaku wali kelas dari Kelas III A (kelas eksperimen). Hasil penilaian beliau terhadap produk media yang dikembangkan adalah 84 dengan kategori sangat layak. Pada kolom komentar beliau mengatakan bahwa media pembelajaran inilah yang dibutuhkan oleh siswa untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Beliau juga sependapat dengan Ustadz Ilham bahwa buku saku ini menarik karena dilengkapi dengan audio yang memudahkan siswa untuk belajar secara langsung bagaimana pengucapan kalimat yang baik dan benar.

4) Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Saran Perbaikan

a) Penambahan Prosedur Penggunaan

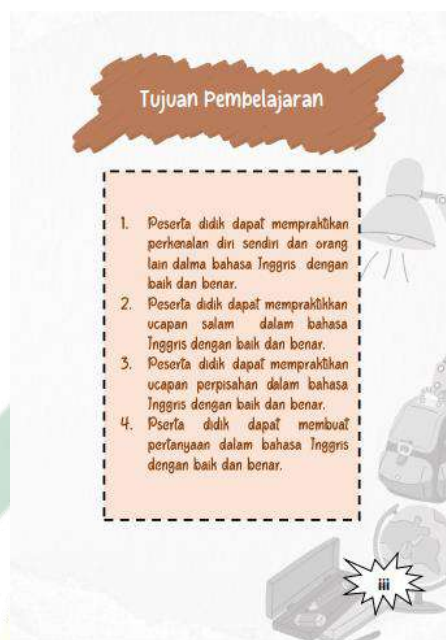
Penambahan prosedur penggunaan dimaksudkan agar siswa faham bagaimana cara menggunakan *pocket book* ini karena disertai dengan *QR Code*. Pada bagian prosedur penggunaan juga dijelaskan bagaimana cara men-*scan barcode* sampai dengan siswa dapat mendengarkan audio pada buku saku tersebut.



Gambar 4.12
Prosedur Penggunaan

b) Penambahan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran disertakan untuk mengetahui keterkaitan isi materi dengan indikator capaian materi yang dipelajari oleh siswa. hal ini juga memudahkan siswa untuk mengetahui manfaat ketika mereka belajar menggunakan *pocket book* yang sudah dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 4.13
Tujuan Pembelajaran

d. Tahap *Implement*

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan terhadap produk media yang telah dikembangkan dan telah tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan di MI Bilingual Roudlotul Jannah, yaitu pada kelas III A sebagai kelas eksperimen yang dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Kegiatan uji coba terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

e. Tahap *Evaluate*

Tahap ini merupakan tahap *final* dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan produk media yang dikembangkan sesuai dengan penilaian dan saran perbaikan oleh ahli materi dan ahli media sehingga dihasilkan produk akhir dari pengembangan *pocket*

book tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio.

Selain melakukan penyempurnaan terhadap produk pengembangan, pada tahap ini peneliti juga melakukan evaluasi terhadap hasil *pretest* dan *post test* untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan media dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah yang akan dibahas lebih lanjut pada hasil dan pembahasan rumusan masalah ketia terkait efektifitas media.

2. Hasil Penelitian Penerapan *Pocket Book* Tentang *English Daily Expression* Berbantu *QR Code* yang Terintegrasi dengan Audio.

a. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Produk Media

Implementasi media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu kelas III A di MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo dengan siswa yang berjumlah 24 anak. Pelaksanaan implementasi media dilaksanakan melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Proses implementasi dijelaskan sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan diawali dengan kegiatan pendahuluan. Kegiatan pendahuluan ini meliputi, mengucapkan salam, menyakan kabar, menyampaikn motivasi dan persepsi, serta menyamaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan bagaimana cara belajar menggunakan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio.



Gambar 4.14
Kegiatan Pendahuluan

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peserta didik memulai pembelajaran dengan menggunakan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio. Pertama guru memberikan petunjuk *chapter* yang harus dipelajari terlebih dahulu. Seluruh siswa membaca serta praktik melalui audio yang mereka dengarkan melalui ponsel.



Gambar 4.15
Kegiatan Inti

Pada tahap ini guru juga melakukan pengecekan atau monitoring terhadap aktivitas belajar siswa guna memfasilitasi apabila siswa mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan.

Setelah selesai mengamati dan menyimak penjelasan materi, peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang dirasa belum dipahami secara menyeluruh.

Selanjutnya siswa diarahkan pada kegiatan evaluasi. Pada tahap ini guru memberikan *worksheet* yang berisikan perintah untuk siswa membuat dialog secara berkelompok. Satu kelompok berisikan 2 siswa. Tema yang diangkat dalam dialog adalah *mutal cooperation*.



Gambar 4.16
Kegiatan Evaluasi

3) Kegiatan Penutup

Setelah menyelesaikan kegiatan evaluasi, guru melakukan penilaian. Selanjutnya siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari melalui kegiatan tanya jawab, selain itu guru juga melakukan kegiatan refleksi untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio. Kemudian guru juga memberikan angket respon siswa yang sudah disiapkan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio yang digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Observasi Kegiatan Guru

Selama proses penerapan media pembelajaran *pocket book* yang telah dikembangkan, seluruh kegiatan guru berada dalam pengawasan

seorang observer. Observer pada kesempatan ini adalah guru dalam Bahasa Inggris Kelas III di MI Bilingual Roudlotul Jannah yaitu Ustadz Ilham Rahmani, S.Pd. Kegiatan observasi ini mempunyai tujuan dalam mendapatkan penilaian penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan yang dilakukan oleh guru. Berikut adalah hasil kegiatan observasi guru:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Kegiatan Guru

No.	ITEM PERNYATAAN ANGKET	SKOR				
		1	2	3	4	5
KEGIATAN PENDAHULUAN						
1	Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran					√
2	Memberikan motivasi kepada siswa					√
3	Melakukan kegiatan apersepsi					√
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran					√
5	Menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran					√
KEGIATAN INTI						
6	Materi pembelajaran dijelaskan menggunakan bahasa yang mudah dipahami				√	
7	Menguasai materi pembelajaran dengan baik					√
8	Memberikan respon terhadap pernyataan dan aktivitas siswa					√
9	Memberikan bimbingan dan arahan selama proses pembelajaran				√	
KEGIATAN PENUTUP						
10	Menyimpulkan materi pembelajaran					√
11	Melakukan penilaian pembelajaran					√
12	Merefleksikan kegiatan pembelajaran					√
13	Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran				√	
JUMLAH SKOR		62				

JUMLAH SKOR MAKSIMAL	65
NILAI AKHIR	95,3

Dari tabel 4.3 hasil observasi kegiatan guru didapatkan nilai akhir 95,3 (Sangat Baik), artinya adalah guru telah bisa menerapkan penggunaan *pocket book* tentang *English daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan *Auido* yang telah dikembangkan dengan sangat baik dan juga tepat.

c. Hasil Observasi Kegiatan Siswa

Kegiatan observasi tidak hanya dilakukan pada guru saja, namun juga dilakukan terhadap siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon. Observasi ini dilaksanakan oleh Ustadz Ilham Rahmani, S.Pd selaku guru Bahasa Inggris kelas III. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa selama proses penerapan *pocket book* tentang *English daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan *Auido*. Berikut ini adalah hasil dari observasi yang telah dilaksanakan:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Kegiatan Siswa

No.	ITEM PERNYATAAN ANGKET	SKOR				
		1	2	3	4	5
KEGIATAN PENDAHULUAN						
1	Mengikuti kegiatan pembukaan tepat waktu					√
2	Mengikuti kegiatan pembukaan di kelas dengan baik					√
4	Mengikuti arahan guru dengan baik					√
KEGIATAN INTI						
6	Memahami setiap isi materi yang disajikan dengan baik					√

7	Dapat mempraktikkan kalimat ekspresi yang terdapat pada isi materi melalui bantuan audio dengan baik				√	
8	Melakukan sesi tanya jawab dengan guru					√
9	Mengerjakan tugas yang sudah diberikan					√
KEGIATAN PENUTUP						
10	Menyimpulkan materi pembelajaran					√
12	Merefleksikan kegiatan pembelajaran bersama guru					√
JUMLAH SKOR		48				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		60				
NILAI AKHIR		80				

Dari tabel 4.4 hasil observasi kegiatan siswa didapatkan hasil nilai akhir 80 (Sangat Baik). artinya adalah siswa sudah dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan sangat baik juga.

d. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran

Pocket Book tentang *English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio yang telah dikembangkan.

Penerapan media pembelajaran *Pocket Book* tentang *English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio ini tentunya memerlukan umpan balik dari siswa setelah adanya penerapan dalam proses pembelajaran. Responden disini adalah siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah yang terdiri dari 24 siswa. Adapun di bawah ini adalah hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan:

Tabel 4.5
Hasil Angket Respon Siswa

NO.	ITEM PERNYATAAN ANGKET	SKOR	KATEGORI
1.	Tampilan media pembelajaran yang disajikan	98	Sangat Baik
2.	Desain media pembelajaran memudahkan pemahaman isi materi	95	Sangat Baik
3.	Kejelasan petunjuk pada media pembelajaran	98	Sangat Baik
4.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	90	Sangat Baik
5.	Kesesuaian audio dan materi dalam media mampu mempermudah dalam pemahaman materi	98	Sangat Baik
6.	Kemenaarikan konten isi materi dalam media pembelajaran	96	Sangat Baik
7.	Media pembelajaran mempermudah dalam berbicara bahasa Inggris	98	Sangat Baik
8.	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar	98	Sangat Baik
9.	Kemudahan media pembelajaran dapat digunakan setiap saat dan terus menerus	96	Sangat Baik
10.	Efisiensi media pembelajaran tidak memerlukan banyak penyimpanan	95	Sangat Baik
RATA-RATA		96	Sangat Baik

Dari tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwasannya semua aspek mendapatkan respon yang sangat baik, dilihat dari rata-rata nilai yang didapatkan oleh masing-masing aspek. Dari sepuluh aspek yang ditentukan rata-rata nilai yang didapat adalah 96 (Sangat Baik). hal tersebut memberikan sebuah bukti bahwa media yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari 24 siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo.

d. Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Kemampuan siswa dalam hal keterampilan berbicara diukur berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Indikator tersebut memiliki lima aspek yaitu *pronunciation*, *intonation*, *fluency*, dan *comprehension*. Berikut adalah hasil dari penilaian keterampilan berbicara siswa setelah mendapatkan penerapan media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio yang telah dikembangkan:

Tabel 4.6
Nilai *post-test* Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Nama	KKM	<i>Post-test</i>	Keterangan
1.	AKR	75	96	Terlampau
2.	ADF	75	76	Terlampau
3.	AIA	75	88	Terlampau
4.	AYA	75	84	Terlampau
5.	AZ	75	92	Terlampau
6.	AAAS	75	88	Terlampau
7.	AMA	75	72	Tidak Tercapai
8.	AMA	75	84	Terlampau
9.	EAA	75	88	Terlampau
10.	GK	75	84	Terlampau
11.	HAS	75	96	Terlampau
12.	KNPA	75	72	Tidak Tercapai
13.	MKH	75	88	Terlampau
14.	MRPA	75	84	Terlampau
15.	MAS	75	88	Terlampau
16.	MAAQ	75	84	Terlampau
17.	MIB	75	88	Terlampau

18.	MNA	75	80	Terlampai
19.	MAZ	75	88	Terlampai
20.	NNFPY	75	92	Terlampai
21.	NAR	75	92	Terlampai
22.	RBW	75	80	Terlampai
23.	SQA	75	92	Terlampai
24.	ZQN	75	92	Terlampai
Nilai Rata-Rata		86,17		
Persentase Ketercapaian KKM		80%		

Dari Tabel 4.6 data di atas didapatkan hasil yaitu dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa adalah sebesar 86,17 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 80%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum adanya penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dimana sebelumnya nilai rata-rata hanya berjumlah 63,33 dan persentase ketuntasan siswa hanya sebesar 22% saja.

3. Hasil Penelitian Efektifitas Media Pembelajaran *Pocket Book tentang English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio.

a. Analisis Keefektifan sebelum dan sesudah adanya penerapan Media Pembelajaran.

Analisis efektifitas yang pertama dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat efektifitas antara sebelum dan setelah adanya penerapan *Pocket Book tentang English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio. Di bawah ini merupakan data nilai dari sebelum dan sesudah adanya penerapan media pembelajaran yang dikembangkan:

Tabel 4.7
 Nilai Pre-test dan Post-test Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Nama	KKM	<i>Pre-test</i>	<i>Post-tets</i>
1.	AKR	75	84	96
2.	ADF	75	64	76
3.	AIA	75	76	88
4.	AYA	75	64	84
5.	AZ	75	76	92
6.	AAAS	75	48	88
7.	AMA	75	52	72
8.	AMA	75	64	84
9.	EAA	75	52	88
10.	GK	75	64	84
11.	HAS	75	52	96
12.	KNPA	75	44	72
13.	MKH	75	52	88
14.	MRPA	75	56	84
15.	MAS	75	76	88
16.	MAAQ	75	60	84
17.	MIB	75	68	88
18.	MNA	75	56	80
19.	MAZ	75	56	88
20.	NNFPY	75	72	92
21.	NAR	75	76	92
22.	RBW	75	48	80
23.	SQA	75	76	92
24.	ZQN	75	84	92
Nilai Rata-Rata			63,33	86,17
Persentase Ketercapaian KKM			22%	80%

Sebelum melaksanakan analisis data, terlebih dahulu perlu dilaksanakan sebuah uji normalitas terhadap data nilai *pre-test* dan *post-test* keterampilan berbicara siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo.

1) Uji Normalitas Data

Sebelum melakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat. Berikut ini disajikan hasil uji normalitas terhadap data nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dari keterampilan berbicara siswa:

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KETERAMPILAN BERBICARA		Statisti					
		c	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KELOMPOK	Pre Test Eksperimen	.160	24	.116	.903	24	.026
	Post Test Eksperimen	.109	24	.200*	.966	24	.571
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Gambar 4.17

Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Keterampilan Berbicara Siswa

Dalam Uji normalitas Kolmogorov Smirnov pada gambar 4.17 berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $>0,05$.⁷ Berdasarkan hasil uji normalitas di atas didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,116 pada nilai *pre-test* dan 0,200 pada nilai *post-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh

⁷ Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 87.

data mendapatkan signifikansi lebih besar dari 0,05 atau dinyatakan berdistribusi normal.

2) Analisis *Paired Sample T-Test*

Analisis *Paired Sample T-test* dalam hal ini menggunakan aplikasi IBM-SPSS Statistik 25 dalam melakukan perhitungan analisisnya. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper				
Paired Samples 1	Pre Test - Post Test Eksperimen	21.04	9.31329	1.90107	24.97432	17.10901	11.068	23	.000

Gambar 4.18
Hasil Analisis *Paired Sampe T-Test*

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang telah dilakukan pada tabel 4.18 di atas, nilai *Sig. (2-tailed)* yang didapatkan adalah sebesar 0,000. Dalam pedoman interpretasi hasil analisis *paired sample t-test*, jika nilai *Sig. (2-tailed)* di bawah 0,05 maka terdapat sigifikansi. Maka artinya dari hasil analisis di atas menyatakan bahwa penerapan *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio efektif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

b. Analisis Keefektifan Kelompok Kontrol dengan Kelompok Eksperimen

Analisis efektifitas selanjutnya pada penerapan media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan

Audio adalah untuk mengetahui apakah terdapat efektifitas antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Berikut ini adalah data nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo:

Tabel 4.8
Nilai Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No. Siswa	KKM	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1.	75	92	96
2.	75	48	76
3.	75	48	88
4.	75	88	84
5.	75	52	92
6.	75	68	88
7.	75	68	72
8.	75	84	84
9.	75	92	88
10.	75	88	84
11.	75	48	96
12.	75	52	72
13.	75	80	88
14.	75	80	84
15.	75	84	88
16.	75	48	84
17.	75	52	88
18.	75	84	80
19.	75	84	88
20.	75	88	92
21.	75	92	92
22.	75	88	80
23.	75	76	92

24.	75	92	92
Nilai Rata-Rata		73,21	86,17
Persentase Ketercapaian KKM		50%	80%

Sebelum diberlakukan kegiatan analisis data, terlebih dahulu perlu adanya dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data nilai siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah mengenai keterampilan berbicara dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

1) Uji Normalitas Data

Dalam menentukan jenis analisis data apa yang digunakan dalam menganalisis nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Maka diperlukan adanya uji normalitas data. Berikut ini adalah hasil uji normalitas data nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen:

Tests of Normality							
KETERAMPILAN BERBICARA	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti	Df	Sig.	Statisti	Df	Sig.
Post Test Kelas Kontrol		.155	24	.142	.937	24	.139
Post Test Eksperimen		.109	24	.200*	.966	24	.571

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.19
Hasil Uji Normalitas Data Nilai Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Dari gambar 4.19 di atas uji normalitas Kolmogorov Smirnov menyatakan jika nilai *Sig.* atau signifikansi di atas 0,05 maka data

dinyatakan berdistribusi normal.⁸ Dari hasil uji normalitas didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,142 untuk nilai Kelompok Kontrol dan 0,200 untuk nilai Kelompok Eksperimen. Oleh karena itu data diatas memiliki kategori data yang berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan dengan melakukan teknik analisis *independent sample t-test*.

2) Uji Homogenitas Data

Sebelum dilakukannya uji analisis *independent sample t-test*, terlebih dahulu dilaksanakan uji homogenitas dari kedua data tersebut. Berikut ini adalah hasil dari uji homogenitas dari data nilai siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah:

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KETERAMPILAN BERBICARA	Based on Mean	2.766	1	46	.103
	Based on Median	1.819	1	46	.184
	Based on Median and with adjusted df	1.819	1	40.317	.185
	Based on trimmed mean	2.612	1	46	.113

Gambar 4.20
Uji Homogenitas Data

Dari gambar 4.20 uji homogenitas di atas didapatkan nilai sebesar 0,103. Hal ini memberikan petunjuk bahwa kedua data bersifat homogen dan dapat dilanjutkan pada uji analisis *independent sampel t-test*.

⁸ Ibid, 87

3) Analisis *Independent Sample T-Test*

Analisis *independent sample t-test* disini menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistik 25 dalam melakukan perhitungan analisis data. Berikut adalah hasil yang di dapatkan dari data nilai siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Berbicara	Equal variances assumed	2.766	.103	-5.006	46	.000	-12.208	2.439	-17.117	-7.300
	Equal variances not assumed			-5.006	41.578	.000	-12.208	2.439	-17.131	-7.286

Gambar 4.21
Hasil Analisis *Independent Sample T-Test*

Berdasarkan gambar 4.21 Hasil dari nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,000.

Dalam pedoman interpretasi hasil analisis *independent sample t-test*, jika nilai *Sig. (2-tailed)* di bawah 0,05 maka terdapat signifikansi. Maka makna dari hasil analisis data di atas menyatakan bahwa terdapat keefektifan penerapan media *pocket book* tentang *english daily expresiion* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio terhadap peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa.

C. Pembahasan

Pembahasan ini mencakup tiga komponen utama dari rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Diantaranya adalah pertama, desain

pengembangan *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio. Kedua, penerapan *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio. Ketiga, efektifitas *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio.

1. Desain Pengembangan *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio.

Media pembelajaran yang dibuat berpedoman berdasarkan fungsi dari media pembelajaran menurut ahli. Yakni untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi pelajaran serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri.⁹ Media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio di desain untuk bisa digunakan ketika siswa berada dimana saja serta dapat disimpan tanpa memerlukan banyak tempat penyimpanan. Media pembelajaran tersebut juga mempermudah siswa untuk mengetahui kalimat-kalimat ekspresi serta bagaimana cara pengucapan yang benar dengan bantuan audio yang terhubung pada *QR Code* di dalamnya. Hal ini juga selaras dengan apa yang diharapkan oleh guru kepada siswa untuk dapat belajar secara mandiri dan tidak ketergantungan dengan guru untuk meng-*explore* keterampilan berbicara mereka.

⁹ M. Rudi Sumiharsono, Hisbiyatul H, *Media Pembelajaran*, 10.

Materi yang disajikan pada media ini adalah materi yang mencakup pada lima aspek keterampilan berbicara. Yaitu aspek pengucapan, intonasi, kosa kata, kelancaran, serta pemahaman.¹⁰ Lima aspek tersebut diajarkan dalam bentuk kalimat ekspresi, contoh dialog ungkapan serta jawabannya sesuai dengan cakupan materi siswa kelas III. Komponen dari desain media terdiri dari materi pembelajaran yang disampaikan dan berbentuk audio yang terhubung dengan link melalui *QR Code*. Komponen ini digunakan berdasarkan klasifikasi media pembelajaran yaitu media *visual, audio dan audiovisual*.¹¹

Bahasa disajikan berdasarkan kompetensi yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Pendengar dapat menerima informasi yang disampaikan oleh pembicara adalah salah satu tujuan dari adanya komunikasi. Pendekatan fungsional adalah pendekatan yang bersifat komunikatif. Kompetensi yang diperoleh dari pendekatan ini merupakan prestasi dalam menerapkan bahasa sesuai dengan situasi saat berkomunikasi.¹² Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk dapat berkomunikasi dengan baik kita harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh lawan bicara kita.

Desain media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio telah mendapatkan validasi dari ahli media dan juga ahli materi. Dimana dari hasil validasi

¹⁰ Maidar G. Arsjad Mukti U.S, *Pembinaan Kemampuan Berbicara...*, 56

¹¹ Satrinawati, *Media dan Sumber Belajar*, 10.

¹² M.A.K, Halliday. *Introduction to Functional Grammar*. (London: Arnold, 1994), xiv.

keduanya, desain media pembelajaran yang dikembangkan ini mendapatkan 80 dari ahli materi dan 83 dari ahli media. Kedua nilai ini memiliki kategori *valid* dan layak untuk digunakan.

2. Penerapan Media Pembelajaran *Pocket Book* Tentang *English Daily Expression* Berbantu *QR Code* Terintegrasi Dengan Audio.

Penerapan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio mendapatkan respon yang positif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada guru dan siswa, nilai yang didapatkan adalah 95,3 bagi guru dan 80 bagi siswa. kedua nilai tersebut memiliki kategori sangat baik. Selain itu, berdasarkan respon siswa juga mendapatkan 96 yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Selain itu, nilai siswa juga mengalami peningkatan dari sebelum adanya penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum adanya penerapan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa adalah 63,33 dengan persentase ketuntasan sebesar 22% setelah adanya penerapan, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat menjadi 86,17 dengan persentase ketuntasan sebesar 80%.

Hasil yang baik dari penerapan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio dikarenakan beberapa faktor. Yang pertama adalah dengan adanya media pembelajaran motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Kedua, pembelajaran berjalan lebih bervariasi. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan

mampu mengarahkan fokus siswa untuk bisa lebih berkonsentrasi terhadap materi pelajaran. Keempat, adanya penggunaan media pembelajaran memberikan kenyamanan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran. Kelima, siswa menjadi lebih mudah dalam menerima dan mengelola materi pelajaran setelah adanya penerapan media pembelajaran¹³

Selain berdasarkan teori mengenai media pembelajaran, hasil positif yang diperoleh dalam penerapan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Masuqi. Dimana dalam penelitiannya disebutkan bahwa dengan penggunaan *pocket book* ini dapat meningkatkan kualitas kosa kata Bahasa Inggris siswa.¹⁴ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *pocket book* ini bisa diterapkan dengan baik.

3. Keefektifan *Pocket Book* tentang *English Daily Expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan Audio dalam meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo.

Berdasarkan uji analisis efektifitas menggunakan teknik analisis *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio memiliki efektifitas dalam

¹³ M. Rudi Sumiharsono., Hisbiyatul H., *Media Pembelajaran*, 10-13.

¹⁴ Masuqi et al., "Meningkatkan Kualitas Kosa Kata Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ummah Ketapang Lor dengan Menggunakan Pocket Book.", Vol.3, (2021), 11.

meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo.

Efektifitas yang diperoleh dalam penerapann media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio didukung oleh teori yang disampaikan oleh Levie dan Lenz mengenai fungsi kognitif dan kompensatoris.¹⁵ Maknanya adalah bahawa dalam sebuah pembelajaran jika diterapkan penggunaan media di dalamnya maka mampu membantu siswa dalam mengelola materi dengan baik. Selain itu, siswa juga memiliki kemampuan mengingat materi dengan baik dari pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Selain itu keefektifan yang diperoleh ini bisa tercapai dikarenakan sebelumnya *pocket book* yang dilakukan oleh Wiratno. Dalam penelitiannya disebutkan bahwa *pocket book* berhasil untuk meningkatkan *speaking ability* dari siswa MTS.¹⁶ Akan tetapi pada penelitian ini memiliki pembaharuan terhadap penelitian sebelumnya. Dimana efektifitas penerapan *pocket book* diterapkan pada siswa kelas III MI, sedangkan pada penelitian sebelumnya diperoleh dari siswa MTS. Hal ini menunjukkan serta membuktikan bahwa pengembangan media belajar *pocket book* efektif untuk digunakan bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar.

¹⁵ M. Rudi Sumiharsono., Hisbiyatul H., *Media Pembelajaran*, 12-12.

¹⁶ Wiratno, Skripsi. *Using Pocket Book of Required Functional Skills to Improve the English Sepaking Ability of the Students at MTsN Munjungan Trenggalek*. (Malang: Universitas Negeri Malang), 2019.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon, Sidoarjo dapat diambil beberapa simpulan berdasarkan dari pengembangan yang telah dilakukan berikut ini simpulan yang diperoleh:

1. Desain pengembangan media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio ini disusun berdasarkan kondisi yang terjadi di sekolah yaitu kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. materi disajikan dengan memperhatikan lima indikator dari keterampilan berbicara, yaitu pengucapan, intonasi, pemilihan kata, kelancaran dan pemahaman. Kelima indikator tersebut dituangkan juga dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi: 1) Kegiatan pendahuluan, menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi disajikan untuk memunculkan rasa ingin tau siswa; (2) Kegiatan inti, yaitu meliputi materi tentang *chapter 1: introducing self and other people, chapter 2: greeting, chapter 3: leave taking/parting, chapter 4: asking question.* 3) Evaluasi, pada bagian ini peneliti memberikan *worksheet* kemudian siswa berdiskusi dengan kelompoknya yang berisikan dua siswa di setiap

kelompoknya untuk membuat dialog dengan tema *mutual cooperation*.

4) Informasi, pada bagian ini peneliti memberikan catatan penting pada setiap *chapter* untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa terkait materi bahasa Inggris yang dipelajari.

2. Penerapan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio diterapkan kepada 24 siswa di kelas III A. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada guru dan siswa, nilai yang didapatkan adalah 95,3 bagi guru dan 80 bagi siswa. kedua nilai tersebut memiliki kategori sangat baik. Selain itu, berdasarkan respon siswa juga mendapatkan 96 yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Selain itu, nilai siswa juga mengalami peningkatan dari sebelum adanya penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum adanya penerapan media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa adalah 63,33 dengan persentase ketuntasan sebesar 22% setelah adanya penerapan, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat menjadi 86,17 dengan persentase ketuntasan sebesar 80%.
3. Efektifitas media *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio ini dapat ditunjukkan dari hasil penerapan dan juga uji analisis efektifitas. Dilihat dari penerapannya, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa yang awalnya sebesar 63,33 dengan persentase ketuntasan 22% meningkat menjadi rata-rata sebesar

86,17 dan persentase ketuntasan sebesar 80%. Jika dilihat dari uji analisis *paired sample t-test* kelompok eksperimen. Dimana hasilnya mendapatkan nilai *sign. (2-tailed)* sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan adanya efektifitas. Uji analisis yang kedua adalah melihat efektifitas berdasarkan nilai *post-test* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Analisis ini menggunakan teknik analisis *independent sample t-test*. Dimana hasil *Sig. (2-tailed)* adalah 0,000. Hasil ini menunjukkan adanya efektifitas dari penerapan media pembelajaran *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas III MI Bilingual Roudlotul Jannah, Prambon-Sidoarjo.

B. Saran

Adapun saran terhadap produk *pocket book* tentang *english daily expression* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio yang dikembangkan dalam penelitian ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu produk media yang dikembangkan ini hanya diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada siswa kelas III MI. Oleh karena itu perlu diadakan pengembangan lanjutan terhadap media pembelajaran *pocket book* berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio pada mata pelajaran yang lain, aspek capaian pembelajaran yang lain, dan pada kelas atau jenjang yang lain juga. Pengembangan media *pocket book* tentang

english daily expression berbantu *QR Code* terintegrasi dengan audio diharapkan mampu memberi motivasi bagi peneliti yang lain ataupun guru selaku praktisi lapangan untuk bisa memberikan kontribusi dan juga inovasi dalam membuat media pembelajaran yang mampu membantu terlaksananya proses pembelajaran yang lebih efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Agnasari, Refa. “Pengembangan *Pocket Book* digital Berbantu *Scaffolding* Materi Fungsi Pada Kelas X SMA Tunas Bangsa Lampung Selatan.” (Skripsi-- Universitas Islam Negeri Radeng Intan Lampung, 2019)
- Anwarsyah, Nur. *Daily Expression and word-study in concersation*, Medan: Perdana Publishing, 2019.
- Arsjad, Maidar G. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Bjorkland, David. *Children’s Thinking: Cognitive Development and Individual Differences*. Australia: Wadworth, 2005.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer, 2009.
- Burnie, David. *Jendela IPTEK: Cahaya*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbantu ADDIE Model”, *Halaqa: Islamic Education Journal*, Vol. 3, No. 1, (Juni,2019), 36.
- Cahyani, Isah. *Modul Mari Belajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag, 2012.
- Cao, Dong Guo Qiang Li Jian Cao, Xiaoqi Wang, Qiang Fu, “Combating QR Code Based Compromised Accounts in Mobile Social Networks,” *Journal Sensors*, 2016, <https://doi.org/10.3390>.
- Chaniago, Adhan. *Pembelajaran Menyenangkan Berbantu QR Code*, IGI Kabupaten Solok, 2022.
- D.S, Saputra, D.S, “Interactive Learning Dalam Pembelajaran Speaking Dikela V Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 2017, <https://doi.org/10.31949/jcp.v3il.4.11>.
- Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2007.
- Ekayati, Dita Anggi Yulinda, Abdul Karim, Yogi Wiratomo. *Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbantu Kearifan Lokal Pada Pelajaran Matematika SMP Kelas VII*. Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI. (Oktober, 2020), 263-272.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research Jilid II* (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), 136.
- Halliday. M.A.K. *Introduction to Functional Grammar*. London: Arnold, 1994.
- Hidayat, Fitria., Muhammad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam”, *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 1 (Desember, 2021), 29.
- Huda, Moh Choirul Huda, “Pelatihan ‘Daily English English Expression’ Bagi Calon Tenaga Kerja Wanita (TKW) DI PT. Hanaco Sukses Desa Ngrendeng Kecamatan GondangKabupaten Tulungagung.” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 5 (n.d.): 7.
- Inriani, Dina. *Ragam Alat Bantu Media*. Yogyakarta, 2011.
- Jamaris, Martinis. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Jannah, Anisa Nur. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Pocket Book Pada Materi Gerak Lurus Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII”. (Skripsi--Jawa Tengah: UNS).
- Jehanut. “Pembelajaran Menggunakan Pocket Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Selama Masa Pandemi Covid-19,” (September, 2021), 5.
- Karnadi J, Sutrisno Karnadi J, “Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbantu Android.” *Komputer and Science Industrial Engineering (COMAISE)* 4(6), n.d., 31–41.
- Masuqi, Ibrahim Masuqi et al., “Meningkatkan Kualitas Kosa Kata Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ummah Ketapang Lor dengan Menggunakan Pocket Book” 3 (2021): 11.
- Mijo, M Mijo, “Penggunaan media lagu ber lirik bahasa inggris untuk meningkatkan penguasaan grammar bahasa inggris pada siswa SMA” 6, no. 2 (2022): 9.
- Moelong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mubarok, Faiz Ushbah Mubarok and Atiqah Nurul Asri, “Developing Bilingual Pocket Book with QR Codes and Infographics Features for Information Technology Lecturers and Staff,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 11 (November 30, 2021): 1798, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15148>.
- Muhid, Abdul. *Analisis Statistik: 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019.
- Muliati, Inne. “Pengembangan Media Pocket Book Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Level A1” (Skripsi--Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2019).
- Mulyatiningsih, Endang *Metode Penelitian Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Nadhla, Nurul. “Pengembangan Pocket Book Berbantu Scaffolding Pada Materi Limit Fungsi Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas XI

- MIA 2 SMAS IMELDA MEDAN T.A 2020/2021.*” (Skripsi--Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021).
- Najma, Surya. “*Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbantu Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Materi Teorema Pythagoras Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP Swasta Daerah SEI Bejangkar Tahun Ajaran 2019/2020*”. (Skripsi--Univeristas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).
- Ozkeskin, Gurhan Durak Murat Ataizi E. Emre. “QR Codes In Education and Communication,” *Turkish Online Journla Of Distance Education-Tojdoe*, 4, 17 (April 2016).
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Pribadi, Benny A. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbantu Kompetensi (Implementasi Model ADDIE)*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Pribadi, Benny A. *Model Desain pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 2011.
- Purnama, Sigit. “Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)”, *LITERASI*, Vol. IV, No. 1 (2013)
- R S.R, Ratnawati Hartono., and Yulisatri, “Enhaching the Student’s Speaking Skill Using Three Step Interview and Numbered Head Together,” *Languange Cisrcle: Journal of Languange and Literature* 12 (2), 2018, 173–81.
- Rai, Suarniti, Gusti Ayu Made. “Meningkatkan Kemmapuan Bahasa Inggris SD Negeri 1 Petang Suci Melalui Bimbingan Dan Pengajaran Di Kelas,” *Community Services Journal (CSJ)* 3 (2021): 89–92.
- Rayanto Yudi Hadi., Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm. 20
- Renica Riyadi, *Kampung Inggris: Daily expression in englsih*, <https://www.kampunginggris.id/daily-expression-in-english-disertai-contoh>, 2019. Diakses pada 4 Oktober 2022.
- Rijali, Ahmad. “ Analisis Data Kualitatif”, *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17, No. 33 (Januari, 2018), 84.
- Rivai, Ahmad, Nana Sudjana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Rouillard, José. “Contextual QR Codes,” in *2008 The Third International Multi-Conference on Computing in the Global Information Technology (Iccgi 2008)* (2008 3rd International Multi-Conference on Computing in the Global Information Thechnology (ICCGI), Athens, Greece: IEEE, 2008), 50–55, <https://doi.org/10.1109/ICCGI.2008.25>.

- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Safitri, Dara. “*Pengembangan Pocket Book Teorema Phytagoras Sebagai Bahan Ajar Pendukung Berbantu Masalah Terintegrasi Islam Untuk SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru*”. (Skripsi--Universitas Islam Riau).
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenata Media Group, 2015.
- Santosa, Puji., dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 634
- Sari, Linda. “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa dalam Menghadapi Era Revolusi 4.0,” 2019, 11.
- Setyono., dkk. *Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global Untuk SMP*, Unnes Journal of Biology Education Vol.4, No. 1 (2013), 118-126.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sukmadinata, Nanang Saodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Roesda Karya, 2006.
- Tarigan, Henry Guntur. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. Badudu, 2021.
- Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Wiratno. “*Using Pocket Book of Required Functional Skills to Improve the English Sepaking Ability of the Students at MTsN Munjungan Trenggalek*”. (Skripsi--Universitas Negeri Malang, 2019).