

elanoor trunitin.docx

by Turnitin Student

Submission date: 20-Aug-2024 03:44PM (UTC+0100)

Submission ID: 238821864

File name: elanoor_trunitin.docx (34.99K)

Word count: 3072

Character count: 20077

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ELANORS UNTUK MENUMBUHKAN SEMANGAT MEMBACA DAN MENULIS BAHASA INGGRIS

M. Yusuf Setia Wardana¹⁾, Slamet Hari Pambudi²⁾

DOI :

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² SD Negeri Pakintelan 02 Kota Semarang

Abstrak

Penelitian ini di kembangkan guna menghasilkan produk Aplikasi ELANORS untuk menumbuhkan semangat membaca dan menulis bahasa Inggris dan teruji valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan model 4D dari Thiagarajan. Instrumen yang digunakan adalah Kuesioner untuk diberikan kepada validator Materi, validator Media, Kepala Sekolah, Guru dan Siswa SD N Pakintelan 02. Dari hasil validasi ahli materi maupun ahli media, semua validator menilai dengan kriteria sangat valid. Selain itu hasil dari penilaian uji kelayakan produk juga mendapat penilaian sangat layak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi ELANORS adalah media pembelajaran yang valid dan praktis dalam menumbuhkan semangat membaca dan menulis berbahasa Inggris siswa kelas 4 SDN Pakintelan 02

Kata Kunci: ELANORS, Bahasa Inggris Sekolah Dasar

History Article

How to Cite

Wardana, M. Yusuf Setia. & Pambudi, Slamet Hari (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi ELANORS untuk Menumbuhkan Semangat Membaca dan Menulis Bahasa Inggris. Malih Peddas

Coresponding Author:

Ds Karangtengah Rt 4 Rw 1 Kaliwungu Kendal 51372

E-mail: ¹ wardana@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris perlu dibekali sejak dini kepada siswa untuk menatap era keterbukaan informasi global. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia mengeluarkan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, pendidikan dasar, dan menengah. Dalam peraturan tersebut, dijelaskan di Tingkat sekolah dasar Bahasa Inggris menjadi matapelajaran pilihan hingga tahun ajaran 2027/2028. Namun pada tahun 2027/2028 bahasa Inggris akan berubah menjadi mata Pelajaran wajib untuk jenjang SD Menurut Raja et al. (2022), bahasa Inggris adalah bahasa internasional utama yang berfungsi sebagai lingua franca di seluruh dunia. Oleh karena itu penting untuk diketahui oleh guru untuk mempersiapkan kemampuan Bahasa Inggris anak sedini mungkin agar mereka bisa bersaing di kancah internasional.

Pada dasarnya, penguasaan bahasa Inggris meliputi keterampilan mendengarkan, menulis, berbicara, dan membaca. Kaur (2024) mengemukakan bahwa membaca dan menulis dalam bahasa Inggris mendorong siswa untuk berpikir kritis. Melalui analisis teks dan penulisan argumen, siswa belajar untuk mengevaluasi informasi dan menyusun pendapat yang logis. Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja di masa depan. Keterampilan membaca dan menulis menjadi modal penting untuk menumbuhkan keterampilan bahasa Inggris siswa secara umum.

Maria Clay (2021) menyoroti pentingnya membaca awal dalam perkembangan bahasa dan kognitif. Ia percaya bahwa keterampilan membaca yang baik mendukung pembelajaran di berbagai bidang. Smith dan Miller (2023), dalam jurnal yang berjudul *The Role of Early Reading in English Language Development*, menyatakan bahwa membaca di usia dini memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan bahasa Inggris siswa SD. Temuan menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam membaca secara teratur memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik dan pemahaman yang lebih dalam terhadap teks. Untuk melengkapi kemampuan siswa berbahasa Inggris, mereka juga perlu dilengkapi dengan keterampilan menulis untuk menyampaikan isi dari bacaan yang telah mereka baca. Haswell (2020) berargumen bahwa pengajaran menulis harus berbasis bukti dan menyarankan pendekatan yang terfokus pada pengembangan keterampilan menulis yang spesifik melalui umpan balik yang konstruktif. Carter dan Robinson (2023), dalam jurnal berjudul *The Relationship Between Writing Proficiency and Academic Success in English*, membahas hubungan antara kemampuan menulis dan keberhasilan akademis siswa di sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan menulis yang baik, memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk memiliki nilai yang lebih tinggi di berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan asesmen awal siswa kelas 4 SDN Pakintelan 02, ditemukan bahwa 20 dari 24 siswa kesulitan dalam membaca dan menulis bahasa Inggris tingkat dasar. Kebijakan Kemendikbudristek tentang bahasa Inggris perlu didukung dengan kesiapan guru untuk membuat pembelajaran semakin menarik. Selain itu, guru juga perlu didukung dengan media inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa agar siswa lebih mudah mempelajari Bahasa Inggris dengan lebih mudah.

Prensky (2001) menyebut siswa sekolah dasar saat ini sebagai "digital natives," yang berarti mereka tumbuh dengan teknologi digital dan sangat akrab dengan perangkat seperti tablet, smartphone, dan komputer. Hal ini mempengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi. Perkembangan teknologi yang pesat perlu dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Saat

ini, siswa sekolah dasar dapat dikategorikan sebagai generasi Alpha. Generasi yang lahir antara tahun 2010 dan 2025, merupakan generasi yang sepenuhnya dibesarkan dalam lingkungan digital. Mereka sangat akrab dengan teknologi dan memiliki kemampuan intuitif untuk menggunakan berbagai perangkat digital sejak usia dini (McCrindle, 2019). Ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap media digital menjadi peluang untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan.

Li dan Huang, dalam penelitian berjudul *The Effectiveness of Digital Games in Enhancing English Language Learning Among Fourth Graders*, mengeksplorasi penggunaan permainan digital sebagai alat pembelajaran untuk menumbuhkan semangat belajar dalam berbahasa Inggris pada siswa kelas 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan digital dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berbahasa siswa. Kesulitan dalam membaca dan menulis bahasa Inggris untuk siswa kelas 4 SDN Pakintelan 02 dapat diatasi dengan membuat sebuah inovasi berbasis digital. Oleh sebab itu, penulis membuat penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi ELANORS untuk Menumbuhkan Semangat Membaca dan Menulis Bahasa Inggris.

14 METODE

Penelitian ini merupakan studi Penelitian dan Pengembangan (R&D). pada penelitian ini peneliti mengembangkan aplikasi ELANORS (English Language Applications for Students) dengan memanfaatkan fitur Google Sites dari Google Workspace for Education. Pembuatan Google Sites ini menggunakan akun belajar.id yang disediakan oleh Kemendikbudristek RI. Aplikasi ELANOR ini di kembangkan untuk menumbuhkan semangat membaca dan menulis berbahasa Inggris siswa kelas 4 SD.

Menurut Sukmadinata (2022), R&D adalah metode yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, di mana melalui penelitian dan pengembangan, guru dapat menciptakan bahan ajar yang lebih relevan dan efektif bagi siswa. Borg & Gall (2020) menambahkan bahwa R&D merupakan proses mengembangkan produk baru dan mengevaluasi efektivitas produk tersebut dalam konteks pendidikan. Proses ini bertujuan untuk menciptakan solusi praktis bagi masalah dalam pembelajaran. Berdasarkan definisi metode penelitian dan pengembangan tersebut, penelitian ini akan menghasilkan produk aplikasi ELANORS (English Language Applications for Students) yang valid dan dapat diuji kepraktisannya untuk menumbuhkan semangat membaca dan menulis berbahasa Inggris.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model dari Thiagarajan, yang dikenal sebagai model 4D, yang terdiri dari empat tahap: Definisi, Desain, Pengembangan, dan Disseminasi (Thiagarajan, 1974). Penelitian ini menggunakan Kuesioner skala Likert untuk menjadi instrument yang diberikan ke ahli media maupun ahli materi. Pemberian instrument ke tim ahli tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi validitas aplikasi edukasi yang dikembangkan. Guru dan siswa juga di berikan kuesioner yang didalamnya memuat tanggapan, saran dan masukan unntuk menguji kelayakan produk.

Penelitian dengan judul "ELANORS: Innovation in the Development of English Reading and Writing Skills for Fourth Grade Students" dilaksanakan dari Januari hingga April 2024, dengan subjek penelitian siswa kelas 4 SDN Pakintelan 02. Sedangkan metode penelitian yang dilakukan adalah model 4D Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap: Definisi, Desain, Pengembangan, dan Disseminasi. Pada tahap Definisi, peneliti melakukan analisis terhadap tiga aspek utama: analisis tema, analisis indikator, dan analisis karakteristik siswa. Sedangkan pada tahap pada tahap kedua, yaitu tahap desain, dilakukan perancangan aplikasi ELANORS melalui beberapa langkah: membuat flowchart, membuat grafik, membuat storyboard, serta membuat

audio dan video, diikuti dengan pembuatan aplikasi. Pada tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini peneliti menyerahkan aplikasi ELANORS ke tim validasi, Doni Riadi, S.Pd., M.Pd. (Ketua Komunitas Pengembang Digitalisasi Kota Semarang) sebagai validasi ahli media dan Prof. Dr. Tri Joko Raharjo M.Pd (Guru Besar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Semarang) sebagai ahli materi. Pada tahap terakhir yaitu tahap desiminasi atau penyebaran. Pada tahap ini peneliti menyebarkan aplikasi ini ke guru – guru SD kelas 4 Kota Semarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk aplikasi ELANORS dilakukan dalam empat tahap:

Tahap Definisi

Peneliti melakukan analisis terhadap tiga aspek: analisis materi, analisis media pembelajaran, dan analisis karakteristik siswa kelas 4 di SDN Pakintelan 02. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang masalah yang dihadapi siswa dan pemanfaatan media pembelajaran. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa 20 dari 24 siswa kelas 4 belum bisa membaca kosakata benda dalam bahasa Inggris. Kesulitan yang dihadapi termasuk kesulitan pelafalan saat membaca kata dalam bahasa Inggris, seperti perbedaan pelafalan huruf "a" dan "e." Siswa lainnya membutuhkan lebih banyak latihan untuk terbiasa membaca. Keterampilan menulis dalam pelajaran bahasa Inggris juga tergolong masih rendah. Kurangnya minat dalam mempelajari bahasa Inggris membuat siswa enggan menulis di buku. Selain itu, media yang digunakan kurang menarik minat peserta didik, yaitu hanya gambar yang ada di buku pelajaran bahasa Inggris, sehingga kurang bervariasi. Mengenai alat belajar, siswa kelas 4 sudah memiliki dan dapat menggunakan smartphone atau laptop. Berdasarkan identifikasi tersebut, guru yang sekaligus berperan sebagai peneliti akan mengembangkan media berbasis digital yang menarik minat peserta didik untuk belajar bahasa Inggris. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis bahasa Inggris serta menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Tahap Desain

Tahap ini melibatkan pembuatan produk dengan langkah-langkah yang meliputi pembuatan flowchart, grafik, storyboard, analisis materi, integrasi antara storyboard dan materi, serta pengembangan aplikasi menggunakan fitur Google Sites dari Google Workspace for Education. Aplikasi ini diberi nama ELANORS, yang merupakan akronim dari English Language Applications for Students. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membuat proses membaca dan menulis berbahasa Inggris menjadi menyenangkan, sehingga keterampilan siswa meningkat.

Terdapat 10 menu dalam aplikasi ELANORS yang dapat dimanfaatkan siswa, antara lain: *Reading Skill*: Berisi bacaan berbahasa Inggris yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas 4. Buku bacaan menggunakan kalimat bahasa Inggris sederhana yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Writing Skill: Berisi gambar yang akan ditulis dalam bahasa Inggris. Gambar tersebut berfungsi sebagai stimulus untuk membantu siswa menulis dalam bahasa Inggris.

Augmented Reality (AR): Teknologi yang menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata. AR menggunakan perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata khusus untuk menambahkan grafik, suara, dan informasi lain ke dalam pandangan pengguna di dunia nyata.

Dalam menu ini, terdapat berbagai bentuk AR yang dapat membantu siswa menumbuhkan semangat membaca dan menulis bahasa Inggris.

Virtual Reality (VR): Teknologi yang menciptakan lingkungan digital yang sepenuhnya imersif dan interaktif, memungkinkan pengguna merasakan dan berinteraksi dengan dunia yang tidak nyata. Dalam VR, pengguna biasanya menggunakan perangkat khusus, seperti headset VR, untuk memasuki lingkungan virtual yang dihasilkan oleh komputer. Di dalam menu ini, siswa dapat mengeksplorasi berbagai bentuk VR yang digabungkan dengan audio berbahasa Inggris, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik.

Gallery Produk: Di bagian ini, siswa dapat menjelajahi berbagai produk edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris. Setiap produk dalam galeri kami telah dikembangkan dengan hati-hati untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Komik Digital: Bentuk media pendidikan yang menggunakan gambar dan teks dalam format digital untuk menyampaikan cerita, informasi, atau pelajaran. Komik ini dirancang khusus untuk anak-anak di usia sekolah dasar, dengan bahasa yang sederhana, tema yang menarik, dan visual yang menyenangkan. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan semangat membaca dan memahami bahasa Inggris sambil memberikan hiburan. Salah satu contoh komik yang dapat digunakan adalah "Superhero Adventures: The Power of Teamwork," yang menunjukkan bagaimana para pahlawan bekerja sama untuk mengatasi tantangan.

Lagu Anak: Karya musik yang ditujukan khusus untuk anak-anak, biasanya dengan lirik yang sederhana, melodi yang mudah diingat, dan tema yang menyenangkan atau edukatif. Lagu-lagu ini sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk membantu anak-anak belajar bahasa Inggris, memahami kosakata baru, serta memperkuat keterampilan mendengarkan dan berbicara. Selain itu, lagu anak juga dapat mengajarkan nilai-nilai sosial, moral, dan budaya. Contoh lagu anak yang terdapat dalam aplikasi ELANORS antara lain "Twinkle, Twinkle, Little Star," "The Wheels on the Bus," "If You're Happy and You Know It," dan "Old MacDonald Had a Farm."

Kuis: Bentuk evaluasi atau permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan pemahaman siswa tentang bahasa Inggris. Kuis ini biasanya mencakup berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, isian, dan pertanyaan singkat, dan dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Selain itu, kuis dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk belajar, karena sering kali melibatkan permainan dan interaksi di antara siswa.

Forum Diskusi: Ruang bagi para pembelajar untuk terlibat, berbagi ide, dan mendiskusikan berbagai topik terkait pembelajaran bahasa Inggris. Apakah Anda memiliki pertanyaan, ingin berbagi sumber daya, atau hanya ingin terhubung dengan sesama pembelajar, forum ini adalah tempat yang sempurna untuk Anda.

Jadwal Pertemuan Guru dan Siswa: Rencana yang menetapkan waktu dan tempat untuk interaksi antara guru dan siswa. Jadwal ini dapat mencakup berbagai jenis pertemuan, seperti kelas reguler, konsultasi, bimbingan belajar, atau pertemuan untuk membahas kemajuan belajar siswa. Tujuan dari jadwal pertemuan ini adalah untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan perhatian dan bimbingan yang dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran bahasa Inggris, serta untuk membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa. Menu-menu tersebut merupakan hasil desain pengembangan aplikasi ELANORS yang bertujuan untuk menumbuhkan semangat membaca dan menulis peserta didik.

Tahap Pengembangan

Validasi aplikasi E-ANORS sebagai media menumbuhkan semangat membaca dan menulis berbahasa Inggris dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Evaluasi dari ahli media menghasilkan persentase untuk berbagai aspek, dengan total skor keseluruhan sebesar 87,84%, yang menunjukkan validitas produk yang tinggi. Evaluasi dari ahli materi menghasilkan total skor 88%, yang menandakan validitas yang kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa produk diterima dengan baik oleh kedua ahli media dan materi.

Validasi ahli media dilakukan oleh Doni Riadi, S.Pd., M.Pd. (Ketua Komunitas Pengembang Digitalisasi Kota Semarang), seperti yang terlihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

ASPEK	PRESENTASE	KETERANGAN
Akseibilitas	86%	Sangat Valid
Navigasi	89,6%	Sangat Valid
Integrasi Media	87%	Sangat Valid
Teks	90%	Sangat Valid
Presentasi Media	86,6%	Sangat Valid
Total	87,84%	Sangat Valid

Validasi ahli materi dilakukan oleh Prof. Dr. Tri Joko Raharjo M.Pd (Guru Besar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Semarang) seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

ASPEK	PRESENTASE	KETERANGAN
Konten	87%	Sangat Valid
Tampilan	95%	Sangat Valid
Total	88%	Sangat Valid

Hasil Uji Coba Produk

Produk diuji coba dengan 24 siswa kelas 4 SDN Pakintelan 02. Penilaian mereka menunjukkan praktik yang tinggi, dengan total skor keseluruhan sebesar 93,5%. Model evaluasi Kirkpatrick, yang mencakup level 1 hingga 3, menunjukkan kepuasan yang tinggi, peningkatan pengetahuan, dan perilaku yang ditunjukkan dalam penerapan keterampilan membaca dan menulis berbahasa Inggris

Uji kelayakan permainan edukasi dilakukan terhadap 24 siswa kelas 4 SDN Pakintelan 02 secara acak. Hasil uji kelayakan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Kelayakan /Tanggapan Siswa

ASPEK	PRESENTASE	KETERANGAN
Pengunaan Aplikasi	95%	Sangat Layak
Isi Materi	97%	Sangat Layak
Evaluasi	93%	Sangat Layak
Tampilan	89%	Sangat Layak
Total	93,5%	Sangat Layak

Uji kelayakan permainan edukasi juga dinilai oleh guru kelas V SDN Pakintelan 02, Riski Agung Wibawanto, S.Pd. Hasil penilaian kelayakan permainan edukasi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Kelayakan /Tanggapan Guru

ASPEK	PRESENTASE	KETERANGAN
Pengunaan Aplikasi	89%	Sangat Layak
Isi Materi	90%	Sangat Layak
Evaluasi	93%	Sangat Layak
Tampilan	95%	Sangat Layak
Total	91,75%	Sangat Layak

Uji kelayakan permainan edukasi juga dinilai oleh Kepala SDN Pakintelan 02, Thoharuddin,, S.Pd. Hasil penilaian kelayakan permainan edukasi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Kelayakan /Tanggapan Guru

ASPEK	PRESENTASE	KETERANGAN
Pengunaan Aplikasi	95%	Sangat Layak
Isi Materi	91%	Sangat Layak
Evaluasi	92%	Sangat Layak
Tampilan	97%	Sangat Layak
Total	93,75%	Sangat Layak

Setelah uji validitas dan kelayakan, aplikasi ELANORS diujicobakan kepada 24 siswa kelas 4 SDN Pakintelan 02. Tujuan dari fase pengujian ini adalah untuk menilai praktik, pengalaman pengguna, dan dampak edukatif aplikasi ELANORS dalam konteks nyata. Penilaian mengungkapkan praktik yang tinggi, dengan total skor keseluruhan sebesar 93,5%. Praktik mencakup faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan integrasi ke dalam kurikulum yang ada. Skor tinggi menunjukkan bahwa aplikasi ini diterima dengan baik oleh siswa dan dapat diintegrasikan dengan lancar ke dalam lingkungan pembelajaran mereka.

Model evaluasi Kirkpatrick, yang mencakup level 1 hingga 3, diterapkan untuk mengukur dampak aplikasi pada siswa.

- Level 1 menilai kepuasan, dan hasil menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi di antara siswa. Alur cerita yang menarik, grafik yang memukau, dan fitur interaktif berkontribusi pada pengalaman pengguna yang positif
- Level 2 menilai peningkatan pengetahuan, dan aplikasi menunjukkan dampak positif yang signifikan pada keterampilan membaca dan menulis siswa, serta kelancaran membaca dan menulis secara keseluruhan. Sifat interaktif aplikasi memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
- Level 3 menilai perilaku, dan hasil menunjukkan bahwa siswa menerapkan keterampilan membaca dan menulis yang telah ditingkatkan dalam skenario praktis. Desain aplikasi mendorong transfer pengetahuan dari lingkungan virtual ke situasi membaca di kehidupan nyata. Siswa menunjukkan peningkatan percaya diri dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil positif dari fase pengujian, peneliti merencanakan untuk menerapkan aplikasi ELANORS secara lebih luas. Ini dapat melibatkan kolaborasi dengan lembaga pendidikan, sekolah lain, atau platform teknologi pendidikan untuk menjangkau audiens siswa kelas 4 yang lebih besar. Peningkatan berkelanjutan tetap menjadi prioritas, dan umpan balik dari siswa, guru, serta pemangku kepentingan lainnya akan dikumpulkan dan dianalisis. Pembaruan pada aplikasi ELANORS dapat mengatasi masalah yang teridentifikasi, meningkatkan pengalaman pengguna, dan memastikan keselarasan dengan standar pendidikan yang berkembang.

Sebagai kesimpulan, perjalanan dari mendefinisikan tantangan dalam keterampilan membaca dan menulis pada siswa kelas 4 hingga mengembangkan dan menguji aplikasi ELANORS telah menunjukkan potensi teknologi untuk mengatasi kesenjangan pendidikan. Upaya kolaboratif peneliti telah menghasilkan produk yang tidak hanya memenuhi standar teknis tetapi juga menunjukkan janji dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Komitmen yang berkelanjutan terhadap perbaikan dan integrasi teknologi dalam pendidikan menegaskan potensi solusi inovatif untuk memberikan kontribusi positif bagi pengalaman belajar siswa.

Tahap Diseminasi

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan diseminasi kepada guru kelas 4 di sekolah lain. Diseminasi adalah proses penyebarluasan informasi, pengetahuan, atau hasil penelitian kepada publik atau kelompok tertentu. Tujuan dari diseminasi adalah untuk memastikan bahwa informasi yang relevan dan berguna dapat diakses oleh orang-orang yang membutuhkannya, sehingga mereka dapat memanfaatkan informasi tersebut untuk pengambilan keputusan, perbaikan praktik, atau peningkatan pengetahuan.

Ada delapan sekolah yang menjadi sasaran diseminasi, termasuk dalam gugus Larasati, yaitu SDN Sumurrejo 01, SDN Sumurrejo 02, SDN Plalangan 01, SDN Plalangan 02, SDN Pakintelan 01, SDN Pakintelan 03, SDN Manguri, dan SD Gaussian Kamil. Diseminasi diadakan pada kegiatan KKG yang diselenggarakan pada hari Rabu, 24 April 2024, bertempat di Aula SDN Pakintelan 02. Harapannya, aplikasi ELANORS ini memberikan solusi tentang adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan bagi siswa kelas IV.

SIMPULAN

Aplikasi ELANORS (English Language Applications for Students) merupakan media pembelajaran yang menarik, menumbuhkan semangat membaca dan menulis berbahasa Inggris, dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Aplikasi ini memberikan alternatif media yang mudah dan dapat digunakan siapa saja, kapan saja, dan di mana saja, sehingga membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Produk ini dikemas sebagai aplikasi Android dan dalam bentuk website. Aplikasi ELANORS menampilkan elemen desain yang bagus, termasuk gambar, video, dan animasi. Dari hasil validasi ahli materi maupun ahli media, semua validator menilai dengan kriteria sangat valid. Selain itu hasil dari penilaian uji kelayakan produk juga mendapat penilaian sangat layak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi ELANORS adalah media pembelajaran yang valid dan praktis dalam menumbuhkan semangat membaca dan menulis berbahasa Inggris siswa kelas 4 SDN Pakintelan 02.

elanoor trunitin.docx

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	vdocuments.com.br Internet Source	1%
2	manajemen.fe.um.ac.id Internet Source	1%
3	id.123dok.com Internet Source	1%
4	uab.marka.pt Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	<1%
6	koran-jakarta.com Internet Source	<1%
7	es.scribd.com Internet Source	<1%
8	123dok.com Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%

10	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
11	an-nur.ac.id Internet Source	<1 %
12	core.ac.uk Internet Source	<1 %
13	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
14	Noor Hasim, Baiq Hikmah Widiawati, Hary Murcahyanto. "PEMBELAJARAN MUSIK TRADISIONAL BERBASIS AUDIO VISUAL", Tamumatra : Jurnal Seni Pertunjukan, 2022 Publication	<1 %
15	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
16	Juniar Maulani, Jajang Bayu Kelana, Asep Kurnia Jayadinata. "Pengembangan LKPD Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SD", Jurnal Profesi Pendidikan, 2022 Publication	<1 %
17	adoc.pub Internet Source	<1 %
18	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %

19	jangdjazzholic.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	journal.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
21	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
22	edukasi.kompas.com Internet Source	<1 %
23	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
24	haryati03ipa.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
26	inspektorat.hulusungaiselatankab.go.id Internet Source	<1 %
27	projects.co.id Internet Source	<1 %
28	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
29	www.kmitl.ac.th Internet Source	<1 %
30	Wanwan Irawan. "Peran Ayah dalam Pengasuhan Anak di Keluarga Urban",	<1 %

Harakat an-Nisa: Jurnal Studi Gender dan Anak, 2024

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off