

**DEVELOPING ANDROID APPLICATION-BASED DIGITAL
FOLKTALES LEARNING MATERIALS TO DEVELOP THE
CREATIVITY OF THE PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

By,

Ida Ayu Made Trisna Dwi Jayanti, 1712021197

English Language Education

ABSTRACT

This study aimed at developing Android Application-Based Digital Folktales Materials for developing the students' creativity. The emergence of Covid-19 required students to learn from home. In this case, teacher should find an effective and fun way in order to be able to teach students and develop their creativity during this situation. It led to develop an android application named Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials to help teacher to teach English and develop the students' creativity. The development of the product conducted in a Design and Development (DnD) research which consists of four stages, namely analysis, design, development, and evaluation (ADDE). The subjects of this study were the sixth-grade primary schools students and an English teacher in SD Lab Undiksha Singaraja. Instruments used include questionnaire, interview guide, syllabus checklist, expert judgement, and the data were analyzed quantitatively and qualitatively. As the result, this product is categorized an excellent product, meaning that the product is beneficial to be used in developing the primary school students' creativity. Thus, this android application was beneficial to be used by the English teacher for developing the creativity of the primary school students. By using this application, the teacher can teach the students by using technology and it is suggested to use it as this application can create a fun and interesting learning situation. It can also help students to be independent learners.

Keywords: Android Application, Creativity, Distance Learning, Sixth-grade Primary School Students.

**DEVELOPING ANDROID APPLICATION-BASED DIGITAL
FOLKTALES LEARNING MATERIALS TO DEVELOP THE
CREATIVITY OF THE PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

Oleh,

Ida Ayu Made Trisna Dwi Jayanti, 1712021197

English Language Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Android Applicatin-Based Digital Folktales Learning Materials* untuk mengembangkan kreativitas siswa. Munculnya Covid-19 menuntut siswa untuk belajar dari rumah. Dalam hal ini, guru harus menemukan cara yang efektif dan menyenangkan agar dapat mengajar siswa dan mengembangkan kreativitas mereka selama situasi ini. Hal tersebut mendorong dikembangkannya sebuah aplikasi android yang diberi nama Aplikasi Android Materi Pembelajaran Cerita Rakyat Digital Berbasis Aplikasi Android untuk membantu guru dalam mengajar bahasa Inggris dan mengembangkan kreativitas siswa. Situasi ini mendorong dikembangkannya sebuah aplikasi android yang disebut *Android Applicatin-Based Digital Folktales Learning Materials* untuk membantu guru dalam mengajar bahasa Inggris dan mengembangkan kreativitas siswa. Pengembangan produk dilakukan dalam penelitian *Design and Development (DnD)* yang terdiri dari empat tahap yaitu *analysis, design, development, dan evaluation (ADDE)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD dan guru bahasa Inggris di SD Lab Undiksha Singaraja. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner, pedoman wawancara, silabus ceklis, expert judgement, dan data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ini merupakan produk yang sangat baik. Dengan demikian, aplikasi android ini bermanfaat untuk guru Bahasa Inggris dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru Bahasa Inggris dapat mengajar siswa dengan menggunakan teknologi dan penggunaan aplikasi ini sangat disarankan karena aplikasi ini dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menarik. Aplikasi ini juga dapat membantu siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri.

Kata kunci: Aplikasi Android, Kreativitas, Pembelajaran Jarak Jauh, Siswa Kelas Enam.