

# DEVELOPING ANDROID-BASED ENGLISH SPELLING LEARNING MEDIA FOR STUDENTS OF SMP NEGERI 2 TABANAN

By

Putu Arya Wira Suputra, 1712021039

English Language Education

## ABSTRACT

This study intended to develop an android-based application for English spelling learning media for the seventh-grade students in SMP Negeri 2 Tabanan. This study used design and development by Richey et al. (2014) which consists of three steps that is Design, Development, and Evaluation. The subject of this research is the seventh-grade students and English teacher of SMP Negeri 2 Tabanan, and integrated technology experts while the object is the Android-based English Spelling Learning Media for the seventh-grade students in SMP Negeri 2 Tabanan. The instrument used in this study were a questionnaire, interview guide, design evaluation sheet and product evaluation sheet to collect the data. The data was analyzed by three models that is Interactive Data Analysis Model, Inter-rater Agreement Model, and Theoretical Ideal Reference Assessment. The results showed that students had a problem with spelling. However, the motivation to have Android application implemented in spelling learning was high because students agreed upon the criteria of good teaching media while the teacher require solution to lack of teaching time allocation. The material developed in this study was limited to spelling material taken from seventh-grade syllabus and was developed in Android application namely Quizlet. The product material taken from student books, worksheets example given by the teacher, and the internet was typed onto Quizlet. The application was tested and evaluated by 1 English teacher and 2 integrated technology experts to find out the quality. The quality of the application got a high score from experts, which was categorized in the very good category. It can be used by student to increase engagement and find control the suitable ways for themselves to learn while teacher can use it to bring excitement toward students in class.

**Keyword:** *spelling, android, learning media*

# DEVELOPING ANDROID-BASED ENGLISH SPELLING LEARNING MEDIA FOR STUDENTS OF SMP NEGERI 2 TABANAN

By

Putu Arya Wira Suputra, 1712021039

English Language Education

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran ejaan bahasa Inggris berbasis android untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Tabanan. Penelitian ini menggunakan desain dan pengembangan oleh Richey et al. (2014) yang terdiri dari tiga langkah yaitu Design, Development, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII dan guru Bahasa Inggris SMP Negeri 2 Tabanan, dan ahli teknologi terintegrasi sedangkan objeknya adalah Media Pembelajaran Ejaan Bahasa Inggris Berbasis Android untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tabanan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, pedoman wawancara, lembar evaluasi desain dan lembar evaluasi produk untuk mengumpulkan data. Data dianalisis dengan tiga model yaitu Model Analisis Data Interaktif, Model Kesepakatan Antar Penilai, dan Penilaian Referensi Ideal Teoritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki masalah dengan ejaan. Namun, motivasi untuk mengimplementasikan aplikasi Android dalam pembelajaran mengeja cukup tinggi karena siswa menyepakati kriteria media ajar yang baik sedangkan guru membutuhkan solusi atas kurangnya alokasi waktu mengajar. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini terbatas pada materi ejaan yang diambil dari silabus kelas tujuh dan dikembangkan dalam aplikasi Android yaitu Quizlet. Materi produk diambil dari buku siswa, lembar kerja yang diberikan oleh guru, dan internet lalu diketikkan ke dalam Quizlet. Aplikasi diuji dan dievaluasi oleh 1 guru bahasa Inggris dan 2 ahli teknologi terintegrasi untuk mengetahui kualitasnya. Kualitas aplikasi mendapat skor tinggi dari para ahli yang membuatnya termasuk dalam kategori sangat baik. Ini dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan menemukan control terhadap cara yang cocok untuk belajar bagi mereka sendiri sementara guru dapat menggunakannya untuk membawa antusiasme bagi siswa di kelas.

**Kata Kunci:** *pengejaan, android, media pembelajaran*