

**DEVELOPING APK-BASED ENGLISH LEARNING MATERIALS TO
PROMOTE COLLABORATION SKILL FOR PRIMARY SCHOOL
STUDENTS**

By

Ni Ketut Cendy Cahyani, NIM 1712021201

English Language Education

ABSTRACT

This research aimed at developing APK-based English learning materials to promote collaboration skill of primary school students. This research applied Design and Development (D&D) method proposed by Richey and Klien (2007) which underwent four stages namely, Analysis, Design, Development, and Evaluation (ADDE). The subjects of this research were English teacher and sixth-grade students of SD Lab Undiksha, Singaraja. This research used three instruments, namely questionnaire, interview guide, and syllabus checklist. The product was evaluated by using expert judgement sheet. Digital Folktales application as the product was developed in the form of APK (Android Package Kit) file using Microsoft Office PowerPoint, iSpring, and APK Builder Pro. It provided narrative text materials, six Indonesian folktales, and six follow-up learning activities. The product was tested and evaluated by a technology expert and an EFL learning expert. The Digital Folktales application has an excellent quality as an android-based English learning material. Thus, the application was beneficial for students and teacher as a media to learn English and develop students' collaboration skills. An implementation of the learning activities using the Digital Folktales application for developing collaboration skills of primary school students is strongly suggested.

Keyword: collaboration skills, folktales, smartphone learning application, young learners

DEVELOPING APK-BASED ENGLISH LEARNING MATERIALS TO PROMOTE COLLABORATION SKILL FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Oleh

Ni Ketut Cendy Cahyani, NIM 1712021201

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran bahasa Inggris berbasis APK untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Desain dan Pengembangan (D&D) yang dikemukakan oleh Richey dan Klien (2007) dengan mengaplikasikan empat tahapan yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah guru bahasa Inggris dan siswa kelas enam SD Lab Undiksha, Singaraja. Penelitian ini menggunakan tiga instrumen yaitu kuesioner, pedoman wawancara, dan daftar periksa silabus. Produk dievaluasi dengan menggunakan lembar penilaian ahli. Aplikasi Cerita Rakyat Digital sebagai produk dikembangkan dalam bentuk file APK (*Android Package Kit*) menggunakan *Microsoft Office PowerPoint*, *iSpring*, dan *APK Builder Pro*. Aplikasi ini menyediakan materi teks naratif, enam cerita rakyat Indonesia, dan enam kegiatan pembelajaran lanjutan. Produk diuji dan dievaluasi oleh pakar teknologi dan pakar pembelajaran EFL. Aplikasi *Digital Folktales* memiliki kualitas yang sangat baik sebagai bahan pembelajaran bahasa Inggris berbasis android. Dengan demikian, aplikasi ini bermanfaat bagi siswa dan guru sebagai media untuk belajar bahasa Inggris dan mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Digital Folktales* untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar sangat disarankan.

Kata-kata Kunci: aplikasi pembelajaran ponsel cerdas, cerita rakyat, keterampilan kolaborasi, pelajar muda