PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART TRIP* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS V MATERI *MATEMATICS AND SHAPE* DI MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF NAILUL HUDA

Puji Asmaul Chusna
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT)Al Muslihuun Blitar, Indonesia
Email: hasmaul79@gmail.com

Hanifatul Hifdiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT)Al Muslihuun Blitar, Indonesia
Email: redmisaja30@gmail.com

ABSTRACT
This research is motivated by the lack of English learning media developed by teachers at Islamic elementary schools. This study used Borg and Gall's research and development design. The research and development steps at Borg and Gall include: 1) Potential and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Revision, 6) Product Testing, 7) Product Revision, 8) Usage Trial, 9) Product Revision, 10) Mass Production. Here researchers conduct research and development on learning media, namely Smart Trip media. Which later is expected to help teachers and students in the learning process. The instruments used in this study were questionnaires, documentation, interviews and observations. The results of this study indicate that the application of Smart Trip learning media is carried out in English learning at Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nailul Huda Kebonsari Garum Blitar for fifth grade students, totaling 20 people. The application of smart trip learning media is carried out appropriately in the teaching and learning process, so students will have a good understanding of the material being taught.

Keywords: Learning Media, Smart Trip, English

INTRODUCTION

Pembelajaran bahasa inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan termasuk didalamnya madrasah ibtidaiyah. Seseorang yang mempelajari bahasa inggris disekolah formal, madrasah, pesantren, akademi, dan perguruan tinggi, termasuk orang yang berkepandaian khusus. Diantara mereka, hanya sedikit yang berhasil baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Karena bahasa inggris dianggap sebagai pelajaran membosankan dan menakutkan oleh setiap siswa. selain itu juga guru masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai senjata dalam mengajarnya, padahal selain RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) media juga sangat penting untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas.

Salah satu materi yang dipelajari di kelas V MI M'a'arif Nailul Huda Kebonsari Garum sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) bahasa Inggris kelas V adalah materi matematika dan bentuk (*matematics and shape)*. Dalam materi ini diajarkan belajar Matematika

dalam Bahasa Inggris. Sedangkan kosakata benda mengenai bentuk dalam bahasa inggris, antara lain segitiga, kubus, lingkaran, tabung, dan lain-lain. "Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan" (Ramli, 2012)

Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media yang baik hendaknya dapat mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran. Dalam merancang media pengajaran perlu memperhatikan beberapa patokan, antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna (Rivai, 2019).

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, video serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Dari sini peneliti ingin membuat media yaitu media pembelajaran yang dimana media ini nantinya sebagai stimulus terhadap siswa sehingga dapat menimbulkan respon yang baik bagi siswa. Media ini juga termasuk dalam media pembelajaran visual. Yaitu media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).

METHOD

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya pada Borg and Gall (dalam Sugiono) ini meliputi : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5)Revisi Desain, 6) Uji coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Disini peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran yaitu media *Smart Trip*. Yang nantinya diharapkan dapat membantu guru dan murid dalam proses pembelajaran. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument angket atau kuisioner, dokumentasi, wawancara dan observasi.

RESULTS AND DISCUSSION

Pengembangan media pembelajaran *Smart Trip*

Desain bentuk awal media pembelajaran Smart dilakukan dengan membuat prototype terlebih dahulu. Peneliti mendesain konten media menggunakan aplikasi Corel Draw X7. Pada proses perencanaan desain awal ini, peneliti mempertimbangkan prinsip-prinsip pengembangan media yang dikemukakan oleh Arsyad. Penjelasan mengenai prinsip-prinsip pengembangan media yang menjadi pertimbangan dalam mengembangkan produk adalah sebagai berikut.

1) Kesederhanaan

Kesederhanaan yang dimaksud peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Smart Trip adalah jumlah komponen yang digunakan. Media ini memiliki beberapa komponen utama, yakni papan permainan, pion pemain, pion rambu-rambu lalu lintas dan mobil, kartu pertanyaan, buku panduan, kartu bintang (*reward*) dan dadu. Warna yang dipilih oleh peneliti untuk warna pada angka adalah warna hitam, kuning, dan merah. Pemilihan warna itu bertujuan agar mudah dibedakan oleh siswa dan cukup menarik. Desain gambar papan permainan juga dibuat sederhana agar siswa tidak bingung dengan alur yang harus dilalui. Aturan permainan, dibuat sederhana agar siswa mudah memahaminya.

2) Keterpaduan atau Kesatuan

Media permainan Smart Trip memiliki beberapa komponen, yakni papan permainan, pion pemain, pion rambu-rambu lalu lintas dan mobil, kartu pertanyaan, buku panduan, kartu bintang (*reward*) dan dadu. Keseluruhan komponen tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain, memiliki fungsinya masing-masing sehingga dapat tercipta satu permainan smart trip yang utuh. Komposisi tulisan, warna, gambar, dan bentuk dalam media ini juga dipadukan dengan baik, sehingga diharapkan mampu menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

3) Penekanan

Media pembelajaran Smart Trip dirancang untuk dapat dimainkan lebih dari sekali. Karena itulah, pengembangan media ini lebih ditekankan pada keawetan bahan pembuatan media. Peneliti memilih bahan baku yang sekiranya dapat bertahan dalam jangka waktu lama. Papan permainan ditempeli stiker kualitas baik yang anti air agar tahan lama. Pemilihan warna pada stiker juga dilakukan dengan memilih warna yang tajam sehingga menarik perhatian siswa. Peneliti mencetak kartu pertanyaan dan kartu bintang (*Reward*) menggunakan kertas yang cukup tebal ini bertujuan agar tidak mudah sobek sehingga tahan lama.

4) Keseimbangan

Keseimbangan yang dimaksud dalam media Ludo Aksara Jawa ini adalah bentuk media yang proporsional untuk dimainkan siswa. Papan permainan media ini berukuran 50 cm x 50 cm. Kertu pitakonan dibuat dengan ukuran 6 cm x 10 cm agar dapat terbaca dengan jelas oleh siswa. sedangkan buku panduan dicetak dengan ukuran A5 agar mudah disimpan dan dapat dibaca dengan nyaman. Pemilihan ukuran dalam setiap komponen media ini bertujuan agar memenuhi unsur keseimbangan.

5) Warna

Pemilihan warna merupakan salah satu hal yang penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran Smart Trip memilih warna-warna cerah dan mencolok agar menarik perhatian siswa untuk belajar, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Breed dan Katz. Warna yang dipakai untuk papan permainan serta pion adalah warna-warna primer, yakni merah, biru, kuning, serta warna sekunder yakni hijau. Sedangkan untuk kartu pertanyaan peneliti memilih warna yang cerah sesuai dengan warna pada angka papan permainan. Reward yang diberikan pada siswa berupa kartu bintang berwarna kuning muda. Sedangkan untuk buku panuntun, peneliti memilih warna kuning, oranye, dan merah untuk menjadi latarnya. Pemilihan warna yang cerah dan beraneka ragam diharapkan dapat membuat media ini semakin menarik untuk siswa

6) Garis

Pada media ini, garis menjadi satu hal yang cukup penting untuk diperhatikan. Peneliti menggunakan garis yang berfungsi sebagai penunjuk arah permainan smart trip. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih paham dengan arah permainan yang dilakukan, sekalipun telah dituliskan dalam buku panuntun.

7) Tekstur

Adanya tekstur bertujuan untuk memberikan penekanan pada media. Media Pembelajaran Smart Trip memiliki tekstur yang halus pada papan permainan, kartu pertanyaan, kartu bintang (*Reward*), dan buku panuntun.

Hasil akhir media sebelum melakukan validasi pada ahli materi, ahli media, dan uji coba terdiri dari beberapa komponen. Komponennya adalah papan permainan Smart Trip berukuran 50 cm x 50 cm, kartu pertanyaan, buku panduan, kartu bintang (*Reward*), dadu, pion pemain, pion rumah dan pion rambu-rambu lalu lintas. Pemain diharuskan memulai permainan dari angka 1 dan berakhir pada angka 40 sesuai dengan arah perjalanan yang telah disediakan pada papan permainan. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang sampai pada finish pertama dan juga keaktifan selama permainan, yakni frekuensi menjawab pertanyaan yang dibuktikan dengan kepemilikan kartu bintang (*Reward*). Gambar hasil media pembelajaran *Smart Trip* adalah sebagai berikut:

Papan permainan ini berbentuk papan persegi. Ditengan papan terdapat gambar animasi trasportasi dan jalan untuk menghiasi papan permainan. Diatas gambar animasi tersebut terdapat pion rumah dan rambu-rambu lalu lintas.

Gambar 1 Papan Permainan

Pion atau yang biasa disebut orang-orang yang digunakan pemain sebagai tanda kepemilikan. Pion pemain ini menggunakan miniatur sebuah mobil.

Gambar 2 Pion Pemain

Pion rumah dan rambu-rambu lalu lintas ini berbentuk miniatur kecil bangunan rumah dan berbagai macam rambu-rambu lalu lintas.

Gambar 3 Pion Rumah dan Pion Rambu-rambu

Bentuk dadu ini seperti bentuk dadu pada umumnya, yaitu berbentuk kubus. Dengan dadu berwarna putih dan mata dadu berwarna hitam.

Gambar 4 Dadu

Kartu pertanyaan adalah kartu soal yang memuat materi *matematics and shape* berdasarkan buku guru dan buku siswa. Kartu soal terdiri 5 macam warna, kartu soal warna abu-abu memuat soal level I, kartu soal warna merah memuat soal level II, kartu soal warna kuning memuat soal level III, kartu warna biru memuat soal di bagian rambu-rambu lalu lintas (*traffic sign)*, dan untuk kartu soal warna hijau memuat soal dibagian rumah (*Home)*.

Gambar 5 Kartu Soal

Reward berupa hadiah sebuah kartu bintang, yaitu jika siswa berhasil menjawab pertanyaan dari kartu permainan maka siswa berhak mendapatkan reward.

Gambar 6 Kartu *Reward*

Buku panduan permainan berguna agar siswa mengenal dan mempelajari cara menggunakan media pembelajaran *Smart Trip*.

Gambar 7 Buku Panduan

Hasil Pengujian Pertama

Tahap selanjutnya adalah uji ahli materi dan ahli media. Tujuan kegiatan tersebut adalah menguji kelayakan media sebelum di uji cobakan di lapangan. Pada pengembangan ini, uji ahli materi dilakukan oleh dosen STIT Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar. Kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli digunakan sebagai dasar peneliti untuk melakukan perbaikan agar media pembelajaran *Smart Trip* benar-benar layak untuk di uji cobakan di lapangan.

Berikut ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang di peroleh dari penilaian dengan menggunakan angket validasi ahli media dan materi pembelajaran pada tahap pertama.

Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pelajaran bahasa inggris yaitu berupa media pembelajaran *Smart Trip* untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Validasi Pertama

(1) Analisis Data

Tahap uji ahli materi media pembelajaran Smart Trip dilakukan oleh Ibu Risalatur Rokhmah, M.Pd. Uji ahli materi dilakukan pada hari Sabtu, 01 Mei 2021**.** Berdasarkan hasil pengujian, dapat di tarik kesimpulan bahwa tingkat kevalidan oleh ahli materi memperoleh skor 41 dengan rata-rata 74% dari seluruh jumlah point dalam angket, sehingga materi yang di jadikan bahan dapat dikatakan "valid". Namun dari hasil tersebut, peneliti harus memperbaiki beberapa point yang kurang tepat. Sehingga materi yang di gunakan sesuai dan tepat sasaran.

(2) Data Kualitatif

Pada validasi ini, ahli materi memberikan komentar dan saran terkait kandungan materi dalam media, yakni sebagai berikut.

Tabel 1
Data Kualitatif Tahap Pertama Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Risalatur Rokhmah, M.Pd.	1. Soal Hots harus ditambahkan 2. Perbaikan materi perlu dilakukan 3. Beberapa soal dan kunci jawaban kurang tepat

Ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Smart Trip* layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi.

Hasil Validasi Pertama Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pelajaran bahasa inggris yaitu berupa media pembelajaran *Smart Trip* untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Validasi Pertama

(1) Analisis Data

Tahap uji ahli media pada media pembelajaran *Smart Trip* dilakukan oleh Bapak Hendrianto, M.Pd . Uji ahli media dilakukan pada hari Sabtu, 28 Mei 2021. Berdasarkan data hasil pengolahan data, dapat di tarik kesimpulan bahwa tingkat kevalidan oleh ahli media memperoleh skor 57 dengan rata-rata 71% dari seluruh jumlah point dalam angket, sehingga materi yang di jadikan bahan dapat dikatakan "valid". Namun dari hasil tersebut, peneliti harus memperbaiki beberapa point yang kurang tepat. Sehingga media yang di gunakan sesuai dan tepat sasaran.

(2) Data Kualitatif

Pada validasi ini, ahli media memberikan komentar dan saran. Namun, terdapat beberapa revisi pada beberapa komponen media, yakni sebagai berikut.

Tabel 2
Data Kualitatif Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Hendrianto, M.Pd	1. Perlu ditambahkan aturan permainan tentang rumah dan rambu-rambu lalu lintas. 2. Kartu soal perlu didesain ulang 3. Pada papan media perlu ditambahkan nama kartu 4. Desain buku panduan masih belum sempurna

Ahli media memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Smart Trip* layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi.

Revisi Produk

Setelah melalui pengujian media pada tahap pertama, terdapat beberapa perubahan-perubahan pada desain dan aturan bermain yang harus di revisi dan di kaji ulang. Berikut ini adalah tabel berdasarkan kritik dan saran dari ahli media pembelajaran:

Tabel 3
Revisi Produk Oleh Ahli Desain Media

No	Poin Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1	Penambahan aturan Permainan	Tidak ada	1). Letakkan terlebih dahulu pion rumah dan rambu-rambu lalu lintas pada papan permainan. 2) Untuk pion rumah letakkan pada angka 14, 19, 22, 27, 30, dan 38. 1) Untuk pion rambu-rambu lalu lintas letakkan pada angka 6, 8, 16, 25, 28, dan 36.
2	Kartu Soal perlu didesain ulang		

3	Papan Permainan ditambahkan nama kartu		
4	Buku Panduan belum sempurna		

Dari hasil penilaian validator, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Trip* sudah baik dan layak digunakan. Akan tetapi perlu diadakan pengkajian ulang dan penilain akan memvalidasi lagi.

Hasil Pengujian Kedua

Pada pengujicobaan produk yang kedua, produk (Media Pembelajaran *Smart Trip*) ini akan langsung di ujicobakan di lapangan. Pengujicobaan tahap kedua ini dilakukan dengan tujuan, untuk melihat seberapa efektif media pembelajaran *Smart Trip* ini pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nailul Huda Kebonsari Garum Blitar.

Setelah melalui tahap uji coba yang kedua ini, maka peneliti dapat menyimpulkan sejauh apa prgres yang terjadi pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Trip* ini. Berikut ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang di peroleh dari penilaian dengan menggunakan angket validasi ahli media dan materi pembelajaran pada tahap kedua.

Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pelajaran bahasa inggris yaitu berupa media pembelajaran *Smart Trip* untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

a) Validasi Kedua

(1) Analisis Data

Tahap uji ahli materi media pembelajaran *Smart Trip* dilakukan oleh Ibu Risalatur Rokhmah, M.Pd. Uji ahli materi kedua dilakukan pada hari Minggu, 09 Mei 2021

Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa tingkat kevalidan oleh ahli materi memperoleh skor 50 dengan rata-rata 90% dari seluruh jumlah point dalam angket, sehingga materi yang di jadikan bahan dapat dikatakan "Sangat valid". Dari hasil tersebut, dapat di ambil kesimpulan bahwa materi yang di gunakan tidak direvisi lagi.

(2) Data Kualitatif

Pada validasi kedua ini, ahli materi memberikan komentar dan saran terkait kandungan materi dalam media, yakni sebagai berikut.

Tabel 4
Data Kualitatif Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Risalatur Rokhmah, M.Pd.	Sudah diperbaiki sesuai saran.

Ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran Smart Trip layak untuk diujicobakan dengan tanpa revisi. Peneliti sudah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi.

Hasil Validasi Kedua Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pelajaran bahasa inggris yaitu berupa media pembelajaran *Smart Trip* untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

a) Validasi Kedua

(1) Analisis Data

Tahap uji ahli media kedua pada media pembelajaran *Smart Trip* dilakukan oleh Bapak Hendrianto, M.Pd . Uji ahli media dilakukan pada hari Selasa, 15 Juni 2021.

Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa tingkat kevalidan oleh ahli media memperoleh skor 74 dengan rata-rata 92% dari seluruh jumlah point dalam angket, sehingga materi yang di jadikan bahan dapat dikatakan “Sangat valid”. Dari hasil tersebut, dapat di ambil kesimpulan bahwa materi yang di gunakan tidak direvisi lagi.

(2) Data Kualitatif

Pada validasi ini, ahli media memberikan komentar dan saran yang terdapat pada media *Smart Trip*, yakni sebagai berikut:

Tabel 5
Data Kualitatif Kedua Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Hendrianto, M.Pd	Sudah diperbaiki sesuai saran.

Ahli media memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Smart Trip* layak untuk diujicobakan dengan tanpa revisi. Peneliti sudah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media.

Hasil Uji Coba Peserta Didik

Uji coba peserta didik dilakukan pada 07 Mei 2021. Uji coba lapangan melibatkan 12 siswa. Peneliti memberikan pengantar tentang materi bahasa inggris *mathematics and shape* dahulu. Peneliti lalu menyiapkan media, kemudian membagi siswa menjadi tiga kelompok yang beranggotakan 4 orang. Peneliti menjelaskan peraturannya. Peneliti meminta 12 siswa untuk menilai media pembelajaran *Smart Trip* dengan mengisi angket.

Berdasarkan data hasil analisis, dapat di lihat seberapa menarik dan seberapa efektif media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penelitian pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nailul Huda Kebonsari. Setelah melihat tabel 4.17, tingkat keberhasilan penelitian berdasarkan respon dari siswa adalah 94% dari seluruh jumlah siswa yang ada di kelas. Dari hasil tersebut, dapat di ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Smart Trip* ini telah berhasil digunakan sebagai alternatif untuk menyelesaikan masalah yang tengah terjadi pada siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nailul Huda Kebonsari Garum Blitar.

Revisi Produk Akhir

Peneliti telah selesai melakukan uji coba lapangan, tetapi tidak terdapat revisi media pembelajaran *Smart Trip*. Sistematika pengembangan media sudah selesai. Media pembelajaran *Smart Trip* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi bahasa inggris di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nailul Huda Kebonsari Garum.

Penyempurnaan Produk

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Smart Trip*. Media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mempelajari bahasa inggris. Pengembangan media ini didasarkan pada model Borg and Gall yang dilakukan dalam sembilan tahap. Tahap pertama adalah pengumpulan data dan analisis kebutuhan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan melakukan observasi serta wawancara pada guru dan siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, materi yang cukup sulit diajarkan pada mata pelajaran bahasa inggris. Permasalahan tersebut selalu terjadi setiap tahun. Beliau mengatakan bahwa anak-anak merasa kesulitan karena bahasa inggris tidak familiar dan jarang digunakan. Apalagi, selama ini guru mengajar aksara Jawa dengan buku paket dan lembar kerja siswa saja, karena tidak tersedianya media pembelajaran yang tepat sebagai sarana mengajar. Hal tersebut didukung dengan wawancara pada siswa terkait materi bahasa inggris. Siswa mengatakan bahwa bahasa inggris adalah materi yang sulit, sehingga mereka kurang tertarik untuk mempelajarinya.

Berdasarkan data tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang sekiranya dapat mengatasi permasalahan itu. Pengembangan media pembelajaran dipilih dengan tujuan agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi bahasa inggris. Media yang akan dikembangkan adalah media *Smart Trip*. Peneliti melakukan uji ahli materi dan media guna menilai kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian pada validasi ini meliputi keselarasan dengan KI, KD, dan indikator, kualitas penyajian materi, karakteristik media pembelajaran,

partisipasi siswa, dan kebermaknaan media. Validasi ini dilakukan dalam tiga tahap. Hasil akhir penilaian dosen validator materi terhadap media ini adalah "Sangat Valid" dengan skor rata-rata jumlah 90%. Setelah tahap validasi materi selesai dilakukan, dilanjutkan dengan validasi media. Validasi ini dilakukan dalam dua tahap. Hasil validasi media ini meliputi aspek-aspek fisik, kemenarikan visual, partisipasi siswa, dan kebermaknaan media. Berdasarkan uji ahli ini media mendapatkan skor rata-rata akhir sebesar 92%.

Media Pembelajaran *Smart Trip* dinyatakan layak, sehingga dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada 12 siswa. Dari uji coba ini, diperoleh skor rata-rata sebesar 94% yang dapat dikategorikan sangat baik. Pada ujicoba ini, siswa memberikan komentar positif terkait media yang dikembangkan peneliti. Media ini membuat mereka menjadi lebih senang mempelajari bahasa inggris. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam yang mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah (1) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi, (2) materi lebih jelas dan mudah dipahami, (3) metode mengajar lebih bervariasi, dan (4) siswa lebih aktif.

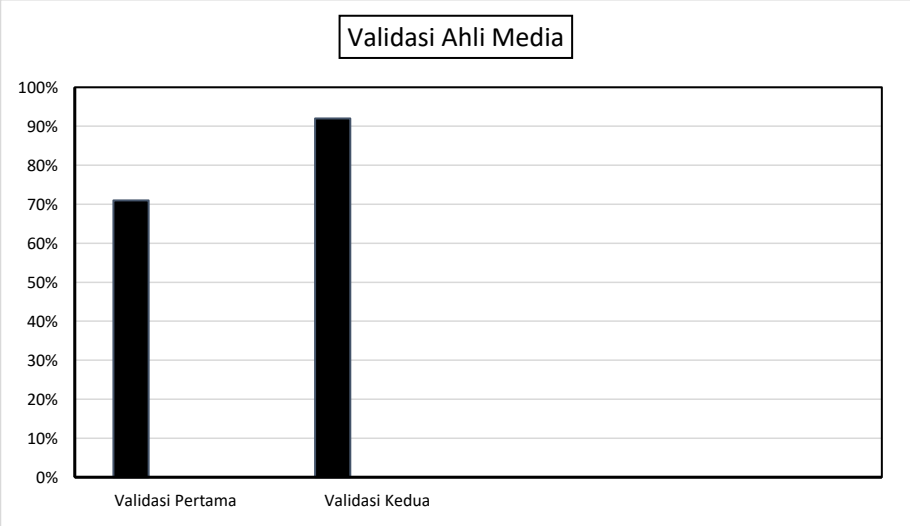
Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Trip* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil akhir media diperoleh setelah melakukan revisi, mulai dari ahli materi, ahli media, hingga uji coba, media *Smart Trip* layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi bahasa inggris.

Hasil akhir media pembelajaran *Smart Trip* yakni berupa papan permainan *Smart Trip*, kartu pertanyaan, buku panuntun, kartu bintang (*Reward*), dadu, pion pemain, pion rumah dan pion rambu-rambu lalu lintas. Papan permainan berukuran 50 cm x 50 cm. Desain ini kemudian dicetak stiker lalu ditempelkan pada papan permainan dengan ukuran panjang dan lebar yang sama. Pemilihan kertas ini tebal dan awet, sehingga diharapkan akan membuat papan permainan ini tahan lama dan tidak mudah rusak. Papan ini juga didesain dapat dilipat, sehingga akan menghemat ruang penyimpanan dan praktis dalam penggunaannya. Kartu pertanyaan adalah kartu soal yang memuat materi *matematics and shape* berdasarkan buku guru dan buku siswa. Kartu soal terdiri 5 macam warna, kartu soal warna abu-abu memuat soal level I, kartu soal warna merah memuat soal level II, kartu soal warna kuning memuat soal level III, kartu warna biru memuat soal di bagian rambu-rambu lalu lintas (*traffic sign)*, dan untuk kartu soal warna hijau memuat soal dibagian rumah (*Home)*. Kartu ini dicetak menggunakan kertas yang cukup tebal, sehingga tidak mudah rusak dan tahan lama. Buku panduan berisi KD bahasa ingris semester 2, peta konsep materi *mathematics and shape*, pengertian media *Smart Trip*, manfaat media, tujuan pembelajaran, komponen-komponen media *Smart Trip* dan langkah-langkah permainan . Dadu, pion, dan kartu bintang (*Reward*) disimpan didalam papan permainan.

Media Pembelajaran *Smart Trip* memiliki beberapa kelebihan, yakni mudah digunakan, baik bersama guru maupun sendiri. Media ini dilengkapi

dengan petunjuk penggunaan yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, media ini tahan lama, karena pemilihan bahan pembuatan yang tidak mudah rusak. Ukuran media ini tidak terlalu besar, sehingga mudah disimpan dan tidak memakan banyak ruang. Media ini menawarkan cara belajar bahasa inggris dengan menyenangkan, yakni dimodifikasikan dengan permainan *Smart Trip*, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa saat pembelajaran.

Dari hasil pengembangan ini dapat diketahui dan dipahami dalam grafik validasi ahli media sebagai berikut:



Gambar 8 Grafik Validasi Ahli Media

Berdasarkan data dari grafik di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa tingkat kevalidan pada validasi pertama oleh ahli media memperoleh rata-rata 71% dari seluruh jumlah point dalam angket, sedangkan untuk validasi kedua memperoleh rata-rata 92%.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan media pembelajaran *Smart Trip* dilakukan pada pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nailul Huda Kebonsari Garum Blitar pada siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Penerapan media pembelajaran *smart trip* dilakukan dengan tepat dalam proses belajar mengajar, maka siswa akan memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan. Apabila siswa memiliki pemahaman yang baik terkait materi pembelajaran yang diharapkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu guru dituntut untuk terus berkembang dan menjadi guru yang mampu menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

REFERENCES

Inayati, I N. (2021). Tantangan Dan Inovasi Pelaksanaan Model Sekolah Ramah Anak Di Masa Pandemi Covid 19. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak*, *3*(1), 32–39. http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/preschool/article/view/14973

Inayati, I. N., & Sufathan, M. R. (2022). *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah IMPLEMENTASI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA MAGNETIC BOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA Abstrak : Keywords : T eams Games Tournament , Magnetic Board , Hasil Belajar THE IMPLEMENTAT*. *01*(01), 50–61.

Mahmudah, D. R., & Inayati, I. N. (2019). The Implementation of Inquiry Learning to Improve Islamic Primary Students' Learning Outcome Implementasi. *AL-MUDARRIS : Jounal of Education*, *3*(2), 58–66. https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v4i1.523

Ramli, Muhammad (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press

Sudjana, Nana dan Rivai. Ahmad (2019) *Media Pengajaran* , Bandung: SBAI gensindo