YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7297

# PENGEMBANGAN MEDIA RECHAP (*RECOUNT CHAPTER*) BERBASIS *POWERPOINT HYPERLINK* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X DI MA AL-AZHAR PETERONGAN JOMBANG

# Development of ReChap (Recount Chapter) Media Based on PowerPoint Hyperlink in English Subject for Grade X at MA Al-Azhar Peterongan Jombang

**Harisma Dewi Rohmawati & Hidayatur Rohmah**
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
rohmawatiharisma@gmail.com; hidayaturrohmah@unwaha.ac.id

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| Jul 21, 2025 | Aug 15, 2025 | Aug 27, 2025 | Sep 1, 2025 |

## Abstract

This study focuses on the development of RECHAP (Recount Chapter) learning media based on PowerPoint Hyperlink to enhance the effectiveness of English language learning for tenth-grade students at MA Al-Azhar Peterongan Jombang. The media was designed to help students understand Recount Text, particularly in mastering the use of Past Tense, through an interactive and engaging approach. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation results from content and media experts indicate that RECHAP achieved a high feasibility level, categorized as "highly feasible" for use. Student trials also generated positive responses, with a feasibility score of 88%, demonstrating that this media effectively enhances students' motivation and comprehension of Recount Text materials. The study concludes that RECHAP, as a


Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PowerPoint Hyperlink-based learning medium, is both feasible and effective for use in English instruction and offers an innovative alternative to support Recount Text comprehension at the *madrasah aliyah* level. The implications suggest that this medium can serve as a practical reference for teachers in presenting more interactive and contextual learning materials.

**Keywords**: Media Development; PowerPoint Hyperlink; English Language; Recount Text; Past Tense

**Abstrak:** Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran RECHAP (*Recount Chapter*) berbasis *PowerPoint Hyperlink* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas X di MA Al-Azhar Peterongan Jombang. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami *Recount Text*, khususnya dalam penguasaan penggunaan *Past Tense*, melalui pendekatan yang interaktif dan menarik. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa RECHAP memiliki tingkat kelayakan tinggi dengan kategori "sangat layak" untuk digunakan. Uji coba terhadap siswa juga menghasilkan respons positif, dengan persentase kelayakan sebesar 88%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi *Recount Text*. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa RECHAP sebagai media pembelajaran berbasis *PowerPoint Hyperlink* terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pemahaman teks recount di tingkat MA. Implikasinya, media ini dapat dijadikan referensi praktis bagi guru dalam menyajikan materi ajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

**Kata Kunci**: Pengembangan Media; PowerPoint Hyperlink; Bahasa Inggris; Recount Text; Past Tense

## PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi mengenai pengembangan media RECHAP (*Recount Chapter*). *Recount chapter* merupakan media yang berbentuk aplikasi yang berbasis *PowerPoint hyperlink*. Padahal di Era digital saat ini sangat membutuhkan figur guru yang cocok dalam menghadapi tantangan teknologi dalam pendidikan yang semakin pesat. Mulai dari sistem pendidikan, perangan kurikulum yang sesuai, dan tanggung jawab guru dalam mengindentifikasi, menerapkan, mencapai, dan mempertahankan hasil pembelajaran yang sesuai dengan abad 21(Andi Sadriani et al., 2023).

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan potensi seseorang akan terasah dan berkembang, sehingga dapat menentukan masa depan masing-masing individu. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah daya

upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter, kekuatan batin), pikiran (*intellect*) dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu personel sekolah. Istilah personel sekolah menurut Amirin, dimaksudkan sebagai semua tenaga yang ada di sekolah dan mencakup berupa tenaga edukatif dan administrative(Saputri et al., 2024).

Menurut (Safrida Napitupulu, 2021) media adalah bagian dari perantara untuk merangsang pemikiran, perasaan, minat, perhatian, persetujuan, penolakan, dan pengetahuan seseorang. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar media merupakan suatu alat penunjang pembelajaran yang digunakan oleh guru di saat proses pembelajaran berlangsung. Tetapi pada kenyataannya media itu sendiri jarang dipergunakan oleh guru di dalam menyampaikan materi, hal ini disebabkan oleh guru yang kurang ahli di dalam membuat media pembelajaran. Sedangkan menurut (Silmi & Rachmadyanti, 2018) media pembelajaran adalah salah satu aspek pendukung keberhasilan yang diperlukan, terutama media yang berupa film-film dokumenter yang dapat menumbuhkan rasa kemanusiaan (kesadaran sejarah bagi siswa).

Menurut (Hanifah et al., 2024), Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam pembelajaran, yang terintegrasi dengan sistem pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif dan efisien dicirikan sebagai media yang mengakomodir pencapaian tujuan belajar. Terkait pembelajaran dimaksud adalah pemberian pesan berupa materi yang perlu disampaikan, yang Pada intinya terjadi interaksi antara pemberi dan penerima pesan(Aini, 2019).

Menurut (Herlambang & Hidayat, 2016) kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk perubahan zaman banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekarang ini. Era digitalisai yang disebut era revolusi 4.0, telah merambah ke berbagai sektor termasuk pendidikan. Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Beragam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran lebih menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran baik gratis maupun berbayar

sudah tersedia untuk bisa di manfaatkan maksimal bagi generasi milenial terutama dalam pembelajaran bahasa asing.

Menurut (Noermanzah, 2019), bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktivitas. Dalam hal ini ekspresi berkaitan unsur segmental dan suprasegmental baik itu lisan atau kinesik sehingga sebuah kalimat akan bisa berfungsi sebagai alat komunikasi dengan pesan yang berbeda apabila disampaikan dengan ekspresi yang berbeda. Kemampuan berbahasa ini diimplementasikan dengan kemampuan dalam beretorika, baik beretorika dalam menulis maupun berbicara. Retorika dalam hal ini sebagai kemampuan dalam mengolah bahasa secara efektif dan efisien berupa Etos (karakter atau niat baik), Patos (membawa emosional pendengar atau pembaca), dan Logos (bukti logis) sehingga mempengaruhi pembaca atau pendengar dengan pesan yang disampaikan melalui media tulis atau lisan. Bahasa merupakan salah satu identitas suatu bangsa dan memiliki perbedaan antara satu daerah dengan daerah yang lain.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional nomor 1 didunia. Perkembangan zaman dan teknologi yang semakin modern membuat masyarakat lebih mudah untuk memahami bahasa inggris. Bahas Inggris juga merupakan bahasa Internasional yang berperan penting pada ranah berkomunikasi antara dari berbagai negara yang menggunakan bahasa yang berbeda(Krisnayanti & Pramono, 2023).

Salah satu pembelajaran bahasa asing di Indonesia adalah pembelajaran bahasa Inggris, yang mana perlu dikuasai peserta didik untuk dipakai dalam komunikasi internasional ke depannya. Pembelajaran bahasa Inggris dimulai pada jenjang SMP sampai pada jenjang pendidikan tinggi, yang mana pada dasarnya pembelajaran bahasa ini diharapkan seseorang harus menguasai dengan baik untuk dipakai dalam berkomunikasi internasional. Pembelajaran bahasa sangat terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris peserta didik perlu penguasaan kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dan yang paling berkuasa dari bahasa. Dalam menggunakan bahasa, peserta didik yang kaya kosakata akan berhasil dalam kemampuan keterampilan ekspresi. Kosakata adalah jumlah kata yang bila digabungkan akan membentuk bahasa.

Pada pembelajaran bahasa inggris di MA Al-Azhar Peterongan Jombang pemahaman terhadap kosakata Bahasa Inggris dirasa masih sulit, dikarenakan guru menyampaikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah. Salah satu cara agar pembelajaran Bahasa

Inggris itu efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan keinginan dan memudahkan guru dalam mentransfer ilmu serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media aplikasi berbasis *PowerPoint Hyperlink*. Di mana aplikasi tersebut merupakan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan pembelajaran bantuan komputer yang terkoneksi dengan android dan pemanfaatan pembelajaran secara digital. Keunggulan media pembelajaran secara digital ditinjau dari aspek audio dan visual dan interaktif, menjadikan media perlu dikembangkan guna mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik yang memiliki berbagai gaya belajar yang bervariasi.

*PowerPoint* berbasis *hyperlink* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program *PowerPoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah(Julisawati et al., 2022).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Pramesti et al., 2021) hanya fokus pada mengembangkan media pembelajaran daring interaktif berbasis *PowerPoint* dengan fungsi *hyperlink* pada mata pelajaran IPA, namun belum menyentuh aspek pembelajaran bahasa asing yang lebih krusial diera modern saat ini, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran daring yang interaktif berbasis *PowerPoint Hyperlink* yang berfokus pada pembelajaran Bahasa asing yakni bahasa inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint Hyperlink* yakni Media Rechap (Recount Chapter) yang akan diuji pada siswa kelas X MA Al-Azhar peterongan Jombang. Media ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada dan memenuhi kebutuhan siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Kurniawan, Bryan Andrew. Ferdinan, 2024). *Research and Development* (R&D) merupakan suatu pendekatan sistematis yang

digunakan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan produk, proses, atau layanan(Pramesti et al., 2021).

Dalam metode penelitian dan pengembangan (R&D), ada banyak model yang dapat digunakan, dan salah satu model penelitian yang dipakai oleh peneliti pada penelitian ini merupakan model pengembangan ADDIE. Pendekatan metodologi penelitian ini dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan utama penelitian, yaitu mengembangkan metode pendukung pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan serta relevan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut (Sasongko. & Zuhdi, 2023) tahapan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).




**Gambar 1. Tahapan model pengembanagan ADDIE (Sugiyono, 2015)**

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan, yang meliputi identifikasi model, metode, media, maupun bahan ajar yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik observasi langsung di lapangan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran, termasuk kendala yang dihadapi guru maupun peserta didik, serta kebutuhan spesifik yang perlu diakomodasi melalui pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti juga melakukan analisis terhadap kelayakan dan persyaratan pengembangan produk. Selain itu, peneliti juga melaksanakan analisis materi sebagai langkah lanjutan untuk menentukan ruang lingkup dan substansi pembelajaran yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran RECHAP.

Langkah kedua adalah tahap *design* (perancangan), merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Pada langkah ini dilakukan pembuatan *outline* dan diagram alir (*flowchart*). Langkah ketiga yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan. Tahap ini memiliki tujuan utama untuk menguji sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang pada fase sebelumnya. Proses pengembangan tidak hanya sekadar menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa media yang diciptakan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta selaras dengan standar pedagogis yang berlaku.

Langkah keempat dalam penelitian ini adalah tahap implementasi, yaitu fase uji coba produk sebagai bentuk penerapan nyata dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap ini memiliki peran yang sangat penting, karena melalui implementasi dapat diketahui efektivitas, keberterimaan, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dirancang. Dengan kata lain, implementasi berfungsi sebagai jembatan antara desain konseptual media dengan penerapannya dalam situasi pembelajaran sesungguhnya.

Sampel yang digunakan untuk implementasi pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X di MA Al-Azhar Peterongan Jombang yang berjumlah 42 siswa. Data pada tahap implementasi diperoleh melalui pengisian angket respon peserta didik. Angket ini berfungsi untuk mengukur persepsi siswa terhadap berbagai aspek media, seperti kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, relevansi materi, serta manfaat media dalam membantu proses pembelajaran. Respon yang diberikan siswa menjadi indikator penting untuk mengevaluasi keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran, sekaligus sebagai dasar untuk penyempurnaan produk pada tahap berikutnya. Dengan demikian, tahap implementasi bukan hanya sekadar menguji produk di lapangan, tetapi juga menjadi sarana untuk menilai efektivitas dan efisiensi media pembelajaran dalam konteks nyata.

Langkah kelima dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana produk media pembelajaran yang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan harapan awal. Secara umum, evaluasi dalam model pengembangan ADDIE terdiri atas dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan secara berkesinambungan pada setiap tahapan proses pengembangan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah produk selesai dikembangkan dan diimplementasikan. Evaluasi ini bersifat menyeluruh untuk menilai efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, penilaian dilakukan melalui tes atau instrumen lain yang dirancang sesuai dengan domain yang relevan, seperti kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis data hasil validasi dan analisis respon siswa terhadap produk pengembangan berbasis *powerpoint hyperlink*. Data yang diperoleh di analisis kedalam bentuk tabel dan melalui perhitungan frekuensi dan presentase. Adapun analisis data yang digunakan sebagai berikut:

- Analisis data hasil validasi ahli

Data yang diperoleh dari hasil validasi ini telah teruji oleh validator. Validator dalam penelitian ini terdapat beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan siswa. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan skala likert untuk mengetahui tingkat kelayakan. Sebagaimana tabel berikut: (sumber: Sugiyono, 2014)

**Tabel 1. Tingkat Kelayakan**

| Skor | Kriteria |
|---|---|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup |
| 2 | Kurang |
| 1 | Sangat Kurang |

Tabel 1. Tingkat Kelayakan digunakan sebagai acuan untuk menilai hasil validasi media pembelajaran dengan menggunakan skala Likert, di mana setiap skor dari 1 hingga 5 memiliki kriteria tertentu, yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Kegunaan tabel ini adalah untuk mengubah data kuantitatif berupa angka menjadi data kualitatif berupa kategori penilaian sehingga hasil validasi dari ahli materi, ahli media, maupun siswa dapat lebih mudah dipahami. Dengan adanya tabel ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah sangat baik, baik, cukup, kurang, atau sangat kurang, sehingga bisa dijadikan dasar dalam menentukan apakah media tersebut layak digunakan, perlu revisi, atau tidak layak digunakan.

Data yang telah dikumpulkan kemudian diubah ke dalam data kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Skor}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Skor yang dikumpulkan / Frekuensi yang diamati

n = Jumlah kasus / frekuensi yang di harapkan

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *powerpoint hyperlink* yang telah dibuat, peneliti menggunakan validasi sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari penelitian ahli. Kriteria penelitian tersebut sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria presentase kelayakan**

| Tingkat Presentase (%) | Kualifikasi | Kategori Penilaian |
|---|---|---|
| 85% – 100% | 81 – 100 | Sangat Layak |
| 75% – 84% | 61 – 80 | Layak |
| 55% – 74% | 41 – 60 | Cukup Layak |
| < 55% | 21 – 40 | Kurang Layak |

Tabel 2. Kriteria Presentase Kelayakan digunakan sebagai pedoman penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dalam hal ini *powerpoint hyperlink*. Tabel berfungsi untuk mengklasifikasikan hasil penilaian dari para ahli berdasarkan presentase skor yang diperoleh. Dengan adanya tabel ini, peneliti dapat mengetahui apakah media yang dibuat termasuk kategori sangat layak, layak, cukup layak, atau kurang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, tabel ini juga membantu memberikan dasar yang objektif dalam mengambil keputusan, apakah media bisa langsung digunakan, perlu revisi kecil, revisi besar, atau bahkan tidak layak dipakai sama sekali.

- Analisis data respon siswa

  Kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket respon siswa. Penilaian dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa. Adapun skor penilaian yang dikembangkan pada angket respon siswa dapat dilihat pada table di bawah ini: (Sumber: Sugiyono 2019)

$$P = \frac{Skor}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

  Keterangan:

  P = Presentase

  f = Skor yang dikumpulkan / Frekuensi yang diamati

  n = Jumlah kasus / frekuensi yang di harapkan

**Tabel 3. Kriteria Presentase Kelayakan**

| Tingkat Presentase | Deskriptif |
|---|---|
| 81 – 100 | Sangat Layak |
| 61 – 80 | Layak |
| 41 – 60 | Kurang Layak |
| 21 – 40 | Tidak Layak |
| 0 – 20 | Sangat Tidak Layak |

Tabel 3. Kriteria Presentase Kelayakan digunakan sebagai pedoman penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dalam hal ini *powerpoint hyperlink*. Tabel berfungsi untuk mengklasifikasikan hasil penilaian dari respon siswa berdasarkan presentase skor yang diperoleh. Dengan adanya tabel ini, peneliti dapat mengetahui apakah media yang dibuat termasuk kategori sangat layak, layak, cukup layak, atau kurang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, tabel ini juga membantu memberikan dasar yang objektif dalam mengambil keputusan, apakah media bisa langsung digunakan, perlu revisi kecil, revisi besar, atau bahkan tidak layak dipakai sama sekali.

## HASIL

Hasil teknik analisis pada penelitian ini meliputi dua kategori, yakni hasil analisis validasi para ahli dan hasil analisis uji coba lapangan.

- Hasil analisis validasi ahli

  Terdapat dua hasil analisis validasi ahli, yakni validasi ahli media dan validasi ahli materi. Pada tahap validasi media ini yang menjadi validator adalah Bapak Yuyun Bahtiar, M.Pd. dan Ibu Ulfa Wulan Agustina, M.Pd. dari kedua validator terdapat saran perbaikan dan masukan terkait media yang peneliti kembangkan. Adapun hasil validasi ahli media sebagai berikut:

  Perhitungan presentase kelayakan ahli media yang pertama adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{1000}{11} \times 100\% = 89\%$$

Dari data hasil analisis pertama oleh ahli media diperoleh presentase 91% dengan kategori sangat layak. Sehingga media RECHAP yang dikembangkan, layak untuk di uji coba kepada peserta didik. Sedangkan Perhitungan presentase kelayakan ahli media kedua adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{980}{11} \times 100\% = 91\%$$

Dari data hasil validasi kedua oleh ahli media pada tabel diatas diperoleh presentase 89% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari kedua validator ahli media, persentase kelayakan yang diberikan masing-masing adalah 91% dari validator pertama dan 89% dari validator kedua. Apabila dirata-ratakan, maka tingkat kelayakan media pembelajaran mencapai 90%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak", sehingga dapat disimpulkan bahwa media RECHAP yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari sisi media menurut kedua validator. Dengan demikian, media RECHAP tidak hanya dinilai layak oleh satu pihak, melainkan memperoleh konsistensi penilaian dari kedua validator ahli media dengan kategori yang sama, yakni *sangat layak*. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas media yang dikembangkan sudah memadai untuk digunakan pada tahap uji coba kepada peserta didik, baik dari segi tampilan, penyajian, maupun kelayakan teknisnya.

Pada tahap validasi ahli materi yang menjadi validator adalah ibu Agustin Suryani, S.Pd. Adapun hasil perhitungan presentase kelayakan ahli materi adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{780}{10} \times 100\% = 78\%$$

Dari hasil penilaian validasi ahli materi diperoleh presentase 78% dengan kriteria Layak.

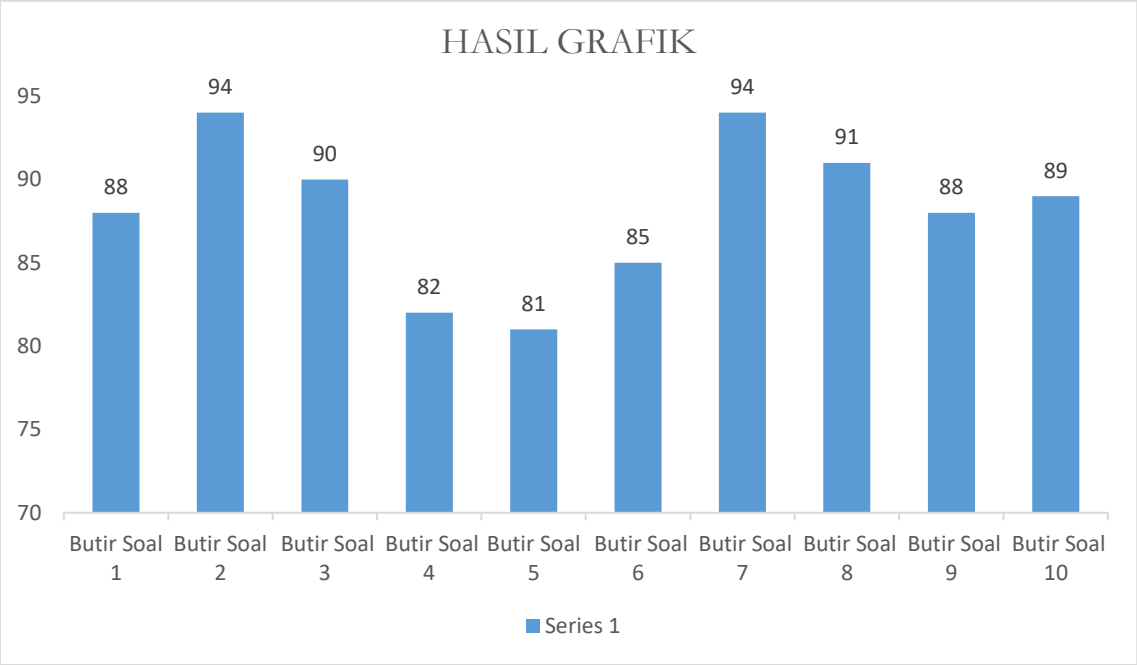
- Hasil Uji Coba Lapangan

Hasil uji coba dilakukan di MA Al-Azhar kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 42. Peneliti memberi lembar angket yang berisikan pernyataan terkait media yang telah gunakan oleh siswa untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan oleh peneliti. Perhitungan presentase kelayakan yang deperoleh dari respon siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{883}{10} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan dari hasil analisis data angket respon siswa diperoleh nilai presentase 88% dimana nilai ini berada di rentang 81%-100% yaitu sangat Layak. Sehingga apabila dilihat dari tabel kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media RECHAP dalam pembelajaran Bahasa Inggris dinyatakan sangat layak digunakan.

Adapun data grafik yang menunjukkan hasil pemilihan angket respon siswa, sebagai berikut:




**Grafik 1. Data Hasil Butir Angket Respon Siswa**

Grafik 1. Data Hasil Butir Angket Respon Siswa menunjukkan data hasil butir angket respon siswa terhadap media pembelajaran RECHAP yang digunakan. Terlihat bahwa skor tertinggi terdapat pada butir soal 2 dan 7 dengan nilai 94, yang menunjukkan respon sangat positif dari siswa. Sementara itu, skor terendah terdapat pada butir soal 5 dengan nilai 81, meskipun demikian masih berada pada kategori baik. Secara umum, nilai dari setiap butir soal berada pada rentang 81–94, yang mengindikasikan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran RECHAP tergolong positif dan layak digunakan, meskipun terdapat beberapa aspek yang nilainya lebih rendah sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan agar media menjadi lebih optimal.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran RECHAP (Recount Chapter) memperoleh penilaian yang sangat baik dari para ahli, baik dari aspek media maupun materi. Berdasarkan validasi ahli media yang dilakukan oleh dua validator, diperoleh persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media RECHAP telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, penyajian, serta teknis penggunaan. Konsistensi hasil penilaian kedua validator memperkuat bahwa media ini memiliki kualitas yang stabil dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh seorang validator memperoleh persentase sebesar 78% dengan kategori "layak". Nilai ini mengindikasikan bahwa dari segi isi, materi yang disajikan dalam media RECHAP sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan agar kontennya semakin kontekstual dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Masukan dari validator ahli materi dapat dijadikan dasar untuk pengembangan lanjutan, terutama dalam penyempurnaan isi materi agar lebih mendalam dan bervariasi.

Uji coba lapangan yang dilakukan pada peserta didik kelas X MA Al-Azhar memberikan hasil yang sangat positif. Respon siswa terhadap media RECHAP menunjukkan persentase 88% dengan kategori "sangat layak". Hasil ini sejalan dengan pendapat (Abdullah Syukur & Supriadi, 2024) bahwa media pembelajaran yang baik mampu menarik perhatian, memotivasi, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Dengan adanya fitur interaktif dalam media RECHAP, siswa merasa lebih termotivasi dan terbantu dalam memahami teks recount, yang sebelumnya dianggap cukup sulit. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pangalo, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa pada materi Bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa media RECHAP tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Validasi dari para ahli dan hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya kesesuaian antara kualitas media dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media RECHAP dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis aplikasi yang inovatif, menarik, serta mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Selain itu, keberhasilan pengembangan

media ini juga sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, jumlah sampel yang digunakan relatif kecil, yakni hanya melibatkan siswa kelas X di satu sekolah, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi yang lebih besar. Kedua, metode penelitian yang digunakan berpotensi menimbulkan bias, baik dari sisi peneliti maupun responden, misalnya dalam pengisian angket yang mungkin dipengaruhi oleh faktor subjektif siswa. Ketiga, terdapat variabel-variabel luar yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan, seperti motivasi belajar individu, latar belakang kemampuan bahasa Inggris, serta faktor lingkungan belajar, yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, keterbatasan ini menjadi catatan penting untuk diperhatikan dalam pengembangan penelitian selanjutnya agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan representatif.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran RECHAP (*Recount Chapter*) berbasis *PowerPoint Hyperlink* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas X di MA Al-Azhar Peterongan Jombang**.** Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Recount Text***,** terutama dalam penggunaan *Past Tense*, melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Proses pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi**.** Media RECHAP telah melalui beberapa tahapan validasi yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil Validasi ahli media 1 yakni Bapak Yuyun Bahtiar, M.Pd, mendapatkan jumlah presentase 91% dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi ahli media II yakni Ibu Ulfa Wulan Agustina, M.Pd, mendapatkan jumlah presentase 89% dalam kategoti sangat layak. Hasil dari 2 validator, jika diambil rata-rata maka mendapat presentase 90% dalam kategori "sangat layak"**.** Selain itu, respon siswa terhadap media RECHAP menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88%**,** yang menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi *Recount Text***.**

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa Media RECHAP (Recount Chapter) merupakan media pembelajara yang efektif digunakan untuk mempermudah dalam pembelajaran bahasa inggris disekolah, sebagaimana ditujukan dalam rumusan masalah. Hasil menunjukkan Media RECHAP (Recount Chapter) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pembelajaran bahasa iggris disekolah, mendukung hipotesis awal. Media RECHAP (Recount Chapter) disarankan untuk digunakan guru sebagai variasi media pembelajaran agar proses belajar lebih praktis dan menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan pengembangan media berbasis aplikasi dengan menambahkan fitur-fitur inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi sehingga media pembelajaran ke depan menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini dan masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Syukur, & Supriadi, S. (2024). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *4*(1), 12–21. https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i1.585

Aini, Y. I. (2019). Pembuatan Dan Pemanfaatan Android Block Programming Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Jenjang Sekolah Menengah Pertama Di Bengkulu. *Kependidikan*, *3*(Jilid 1), 1–6. https://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/577

Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, *1*, 32–37. https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431

Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyono, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Taufikurrahman, Maliki, R. Z., Ervianti, Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2024). Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran. In *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Issue December). https://www.researchgate.net/publication/376720714_TEORI_DAN_PRINSIP_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN

Herlambang, A. D., & Hidayat, W. N. (2016). Edmodo Untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek Dan Efektivitas Pembelajaran Di Lingkungan Pembelajaran Yang Bersifat Asinkron. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *3*(3), 180. https://doi.org/10.25126/jtiik.201633193

Julisawati, E. A., Sjafrina, F., Hurnaningsih, H., Kakiyai, A. N., Wigiyanti, W., Rokoyah, K., & Warsito, F. G. P. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Memanfaatkan Hyperlink. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(3), 1438–1441. https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7819

Krisnayanti, I. A. A. H., & Pramono, R. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media

Pembelajaran Fun Indonesian Folktales Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Negara. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *9*(2), 913–920. https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.4822

Kurniawan, Bryan Andrew. Ferdinan, W. D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Kodular Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pemesinan Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya*. 1–12. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/68129/50473

Noermanzah. (2019). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. *Comparative Studies in Society and History*, *21*(3), 480. https://doi.org/10.1017/S0010417500013116

Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(1), 38. https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2851

Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point dengan Fungsi Hyperlink. In *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 2). https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524

Safrida Napitupulu, N. H. (2021). Pengaruh Media Powerpoint Fitur Hyperlink Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 101771 Tembung. *Invention: Journal Research and Education Studies*, *2*(3), 57–63. https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.348

Saputri, R. E., Maula, N., Adawiyyah, P., & Putri, R. A. (2024). Peran Guru Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 11. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.910

Sasongko., M. D. A., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran " Our Body " Menggunakan Adobe Animate Cc Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Bagian-. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, *11*, 2367–2377. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/58748%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/58748/45764

Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol kelas IV SD. *Jpgsd*, *6*(4), 1. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611