Jurnal Guru Dikmen dan Diksus
Volume 5 Number 1, 2022. Page 104-116
p-ISSN: 2655-481x, e-ISSN: 2723-6404
Homepage: http://jgdd.kemdikbud.go.id/index.php/jgdd

PENGEMBANGAN APLIKASI THERA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN KARAKTER CINTA BUDAYA LOKAL

Tri Yuli Setyoningrum
SMA Negeri 1 Blora, Kabupaten Blora, Jawa Tengah
email: trisetyoningrum67@guru.sma.belajar.id

(Diterima: 24 September 2021, Disetujui: 29 Juni 2022, Publikasi: 30 Juni 2022)

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan aplikasi THERA adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris serta memperkenalkan budaya lokal untuk pendidikan karakter. Aplikasi THERA didesain untuk smartphone dengan spesifikasi android. Spesifikasi Aplikasi THERA membutuhkan ruang penyimpanan sebesar 32,62 MB dan data sebesar 340 KB. Aplikasi THERA dapat digunakan secara online maupun offline. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Blora kelas X MIPA dengan jumlah peserta didik sebanyak 108 orang. Penelitian ini mengukur validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran permainan edukatif THERA untuk meningkatkan keterampilan membaca dan meningkatkan karakter cinta budaya lokal. Metode Research and Development yang digunakan adalah model pengembangan Sugiyono dan Dick & Carey. Alur model pengembangan penelitian ini adalah: potensi dan masalah, pengumpulan, pengembangan produk, validasi, revisi, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Aplikasi telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta menunjukkan hasil yang sangat bagus. Begitu pula hasil penggunaan aplikasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris melalui tes juga meningkat secara signifikan. Sikap peserta didik terhadap budaya lokal diukur menggunakan indikator ketertarikan, kesetian, kepedulian dan penghargaan. Hasilnya mengalami peningkatan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi THERA dalam pembelajaran Bahasa Inggris meningkatkan keterampilan membaca dan karakter cinta budaya lokal. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan.

Kata Kunci: aplikasi permainan edukatif; karakter cinta budaya lokal; keterampilan membaca, THERA

ABSTRACT

The purpose of this research and development THERA application is to improve English reading skills and introducing local culture for character building THERA application is designed for smartphones with android specifications. Specifications THERA application requires 32.62 MB of storage space and 340 KB of data. THERA application can be used both online and offline. This research was conducted at SMA Negeri 1 Blora class X MIPA with 108 students. This study measures the validity, practicality, and effectiveness of THERA educational game learning media to improve reading skills and enhance the character of loving local culture. The Research and Development method used is the Sugiyono and Dick & Carey development model. The flow of the research development model is: potential and problems, collection, product development, validation, revision, product testing, product revision and usage testing. The application has been validated by material experts and media experts and shows excellent results. Likewise, the results of using applications for learning English through tests also increased significantly. Students' attitudes towards local culture are measured using indicators of interest, loyalty, concern and appreciation. The results have increased significantly. It can be concluded that the THERA application in learning English improves reading skills and character of love for local culture. This is in accordance with the characteristics of students who like games.

Keywords*: Educational game application; loving local culture character; reading skills, THERA*

PENDAHULUAN

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan proses pembentukan, trasformasi, trasmisi dan mengembangkan potensi peserta didik agar berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah hidup Pancasila. Penguatan pendidikan karakter berfungsi memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat. Dalam peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 menyebutkan bahwa penguatan pendidikan karakter merupakan tanggung jawab keluarga, satuan pendidikan dan masyarakat.

Konsep Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan adalah religius, nasionalisme, gotong royong dan integritas. Subnilai karakter nasionalis menurut Hendarman (2017) antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku, dan agama.

Pendidikan karakter sebaiknya disampaikan dengan cara yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu cara pendidikan karakter cinta tanah air yaitu dengan memanfaatkan potensi bangsa Indonesia yang dimiliki oleh semua suku di Indonesia, yaitu cerita rakyat dan

legenda. Sebagian besar masyarakat Indonesia saat ini tidak peduli dengan cerita rakyat yang mereka miliki. Padahal dalam cerita–cerita itu terdapat nilai-nilai moral yang baik untuk pembentukan karakter generasi penerus.

Pada pembelajaran Bahasa Inggris keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan yang wajib diajarkan pada peserta didik selain menyimak, menulis dan berbicara. Bahkan keterampilan membaca merupakan stimulus untuk keterampilan menulis. Semakin banyak bahan bacaan yang dibaca akan semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki peserta didik yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak orang tidak lagi membaca buku. Namun mereka menggunakan media yang lebih simpel dan portable yaitu gawai mereka, baik itu laptop, tablet maupun ponsel. Selain lebih mudah dibawa kemana-mana gawai juga dapat memuat lebih banyak bahan bacaan. Maka diperlukan lebih banyak bahan bacaan yang dapat diakses melalui gawai.

Selain itu derasnya arus informasi pada era globalisasi mengakibatkan semakin membludaknya arus budaya bangsa lain yang masuk ke Indonesia. Dengan merebaknya budaya asing ke Indonesia, kebanyakan anak lebih suka menonton Drama Korea, Anime Jepang, dan film - film dari luar negeri. Ketika ditanya apakah mereka tahu tentang legenda dari Blora atau desa-desa di sekitar mereka, jawaban mereka sebagian besar adalah tidak tahu dengan alasan terbatasnya sumber yang dapat diakses dengan mudah tentang cerita rakyat dan legenda di sekitar tempat tinggal mereka.

Pada masa pandemi Covid-19 sebagian besar orang menghabiskan waktunya di rumah saja. Penggunaan internet pada masa Covid-19 semakin banyak. Berdasarkan laporan dari Hootsuite, Kanada tahun 2020, menyebutkan bahwa pengguna internet pada *smartphone* di Indonesia adalah 175 juta atau 64% penduduk indonesia. Sehingga pemanfaatan aplikasi digital merupakan langkah cerdas yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan dapat diakses dimana saja.

Berdasarkan pengamatan penulis, pada masa pandemi anak-anak banyak menghabiskan waktu di rumah saja untuk bermain game. Maka perlu dibuat media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mengenalkan kearifan lokal daerah khususnya legenda. Supaya mereka dapat memahami teks bacaan legenda serta memahami budaya lokal dengan cara yang menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran permainan edukatif “The Legend of Blora (THERA)” berbasis android dimanfaatkan sebagai alat pendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga pemanfaatannya dapat meningkatkan keterampilan membaca dan

meningkatkan karakter cinta budaya lokal. Oleh karena itu rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran permainan edukatif THERA untuk meningkatkan keterampilan membaca dan meningkatkan karakter cinta budaya lokal.

Aplikasi THERA (*The Legend of Blora*) dibuat oleh penulis, guru SMAN 1 Blora. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan laptop yang telah terinstal *Adobe Animate CC*. Beberapa desain gambar pada aplikasi tersebut di buat dengan menggunakan *Corel Draw X7*. Bahan teks pada aplikasi THERA diolah dengan menggunakan *Notepad* ++.

KAJIAN PUSTAKA

Android menurut Cardle (2017) adalah sistem operasi seluler sumber terbuka. Android merupakan varian dari Linux yang menyediakan keamanan, modularitas dan produktivitas yang ekstensif pada perangkat seluler. Android memiliki tujuh rilis utama yang masing-masing memiliki versi kecil. Untuk mengikuti versi lebih mudah, pengembang menamainya dengan coockie. Versi android yang popular adalah Kit Kat (Android 4.4), Lollipop (Androis 5.1), Marsmellow (Android 6.0). Namun saat mengembangkan aplikasi pengembang harus hati-hati karena tidak semua perangkat menggunakan versi terbaru. Misalnya pengembang mengembangkan aplikasi berbasis Lollipop mungkin tidak berjalan pada perangkat yang memiliki Froyo terpasang. Untungnya android studio memungkinkan pengembang untuk memilih *setting* kesesuaian.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Ariputri (2015) di SMAN Banyumas menyebutkan aplikasi berbasis android dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris pada keterampilan *Listening* peserta didik yaitu Teks *Report*. Selain itu penggunaan aplikasi meningkatakan perasaan senang saat belajar, ketertarikan peserta didik dan membuat perhatian terhadap pembelajaran lebih terfokus serta meningkatkan keterlibatan mereka terhadap kegiatan belajar mengajar.

Nilai-nilai utama Penguatan Pendidikan karakter menurut Nawacita Presiden Joko Widodo adalah: Religious, Nasionalisme, Mandiri, Gotong royong dan Integritas. Salah satu unsur pendidikan karakter nasionalisme adalah mencintai tanah air dimana salah satu indikatornya adalah cinta budaya lokal.

Pusat Penguatan karakter (2021) menyebutkan bahwa salah satu ciri pemuda Pancasila adalah pemuda Indonesia mempertahankan budaya luhur lokalitas dan identitasnya, dan tetap terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling

menghargai dan memungkinkan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.

Pendidikan karakter sebaiknya disampaikan dengan cara yang lebih fleksibel dan dengan cara yang lebih menyenangkan bagi anak. Menurut Arman (2015) Pendidikan karakter harus diajarkan sejak dini dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan terus dilakukan dalam lingkungan pendidikan formal. Agar materi pendidikan karakter tersebut mudah dipahami dan menyenangkan, maka disampaikan melalui sebuah cerita. Cerita rakyat memiliki keunggulan dalam hal ini, karena cerita rakyat dan legenda tidak hanya mengandung nilai ideal tetapi sekaligus berisi pengetahuan sejarah lokal yang penting bagi identitas suku bangsa.

Sultan Hamengku Buwono X dalam Ghisca (2021) menyebutkan bahwa karakter cinta tanah air adalah cara berfikir, bersikap, berbuat, yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan terhadap bangsa. Maka indikator seseorang mencintai tanah air dapat dilihat dari kesetiaannya, kepeduliannya, dan penghargaannya pada budaya bangsa.

Sedangkan keterampilan membaca meliputi membaca nyaring, membaca scanning dan membaca pemahaman. Menurut Gunning (2010) membaca pemahaman adalah sebuah proses rekonstruksi dimana peserta didik menciptakan makna berdasarkan *Background knowlegde* mereka. Maka peserta didik perlu banyak sumber untuk menambah *Background knowlegde* tersebut.

Semakin banyak bahan bacaan yang dibaca akan semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki peserta didik yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan. Kemampuan pemahaman bacaan diukur menggunakan pertanyaan bacaan. Menurut Nurhadi (2016) seseorang dikatakan memahami bacaan apabila dapat menjawab pertanyaan mengenai teks antara 40%-60%.

Supaya keterampilan membaca meningkat perlu disajikan bahan bacaan dengan cara yang menarik, yaitu dengan permainan. Menurut Kim (2018), permainan adalah serangkaian pilihan menarik dan bermakna yang dibuat oleh pemain untuk mengejar tujuan yang jelas dan meyakinkan. Sehingga meningkatkan keterampilan membaca melalui permainan adalah peserta didik dapat menciptakan makna berdasarkan *background knowledge* yang disajikan dengan menarik dan memuat banyak pilihan bahan bacaan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah Research and Development, model pengembangan (1) Sugiyono dan (2) model pengembangan Dick &

Carey. Alur model pengembangan penelitian ini adalah: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan, (3) pengembangan produk, (4) validasi, (5) revisi, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian.

Subyek uji coba lapangan dilakukan langsung pada responden yang merupakan guru dan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Blora. Media permainan edukatif THERA ini untuk menstimulasi keefektifan dan kepraktisan pembelajaran Legenda Narrative dan meningkatkan karakter rasa cinta budaya lokal.

Berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan di atas, pengujian aplikasi dilakukan melalui tiga tahap yaitu validasi ahli materi dan media, uji coba produk dan uji coba pemakaian melibatkan 108 peserta didik.

Ada dua jenis data yang dikumpulkan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif berupa (1) angket pada ahli materi, ahli media dan siswa, (2) penilaian terhadap hasil belajar dan (3) angket penilaian sikap. Adapun data kualitatif yang didapatkan berupa saran validator.

Peserta didik dianggap tuntas apabila penguasaan mencapai KKM >70. Sedangkan ketuntasan nilai sikap kelompok digambarkan dengan adanya kenaikan rata - rata ketertarikan, kesetiaan, kepedulian dan penghargaan terhadap Legenda Blora dari angket awal dan akhir. Pengkategorian hasil belajar berdasarkan KTSP SMA N 1 Blora ditunjukkan pada table 1.

Tabel 1. Klasifikasi Hasil belajar Peserta Didik SMA N 1 Blora

Jumlah Skor	Kategori	Nilai (Huruf)
91-100	Sangat Baik	A
80-90	Baik	B
70-79	Cukup	C
60-74	Kurang	D
<60	Sangat Kurang	E

Sumber: KTSP SMA Negeri 1 Blora

Data angket menggunakan *numerical rating scale*. Klasifikasi nilai yang telah disederhanakan ke dalam tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Kelayakan Aplikasi

Tingkat Kelayakan	Persentase
Sangat Tinggi (ST)	>84-100
Tinggi (T)	>68-84
Cukup (C)	>52-68
Rendah (R)	>36-52
Sangat rendah (SR)	>20-36

Pengkategorian sikap cinta budaya lokal menggunakan angket secara *online*, kemudian diolah secara deskriptif. Kriteria katakter cinta budaya lokal peserta didik menggunakan indikator pada tabel 3.

Tabel 3. Indikator Karakter Cinta Budaya lokal

No	Indikator Utama	Sub Indikator
1	Ketertarikan	Mencari tahu tentang cerita rakyat atau legenda yang berkembang di daerah tersebut
		Senang dengan cerita rakyat/legenda di Kabupaten Blora yang dibaca atau dengarkan
2	Kesetiaan	Saat *browsing* di internet, peserta didik *browsing* tentang cerita rakyat di daerahnya dari pada cerita Drama Korea, Anime Jepang atau Film Barat.
		Lebih tahu tentang cerita rakyat di daerah saya dari pada cerita drama Korea, anime Jepang atau film Barat
3	Kepedulian	Menggali cerita rakyat dan legenda di kabupaten Blora yang jarang terekspose.
		Memperkenalkan cerita rakyat dan legenda di kabupaten Blora di media sosial yang saya miliki.
4	Penghargaan	Dapat menceritakan cerita rakyat atau legenda di kabupaten Blora
		Menghargai cerita rakyat atau legenda dari daerah lain

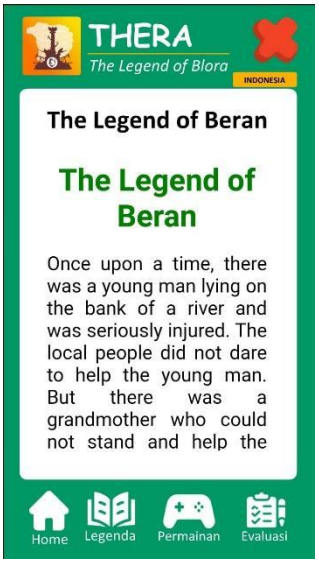
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Aplikasi THERA (*The legend of Blora*). Aplikasi ini merupakan aplikasi android yang mendukung pembelajaran membaca Bahasa

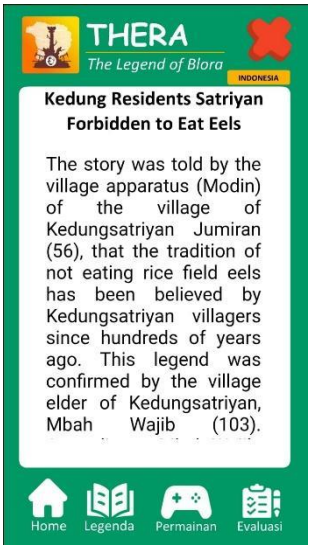
Inggris. Aplikasi ini terdiri dari *Home*, Materi, Permainan, dan evaluasi, Peta Kabupaten Blora, Pengembang, Petunjuk dan Pengaturan.



Home



b. Materi



b. Materi

V



c. Permainan



d. Evaluasi

Gambar 1. Aplikasi THERA (a) *Home* (b) Materi (c) Permainan (d) Evaluasi

Pada tahap validasi untuk mengukur ketepatan/kesahihan setiap bagian aplikasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi (yaitu ahli bahasa dan ahli sejarah). Validasi media diuji oleh guru TIK SMAN 1 Blora, Validasi materi diuji oleh guru Bahasa Inggris dan guru

Sejarah SMAN 1 Blora. Validasi dan Revisi dilaksanakan tanggal 2 sampai dengan 25 Maret 2021.

Berdasarkan skor variable pada validasi ahli media diperoleh analisis persentase *self instruksional* 90 % menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Sedangkan persentase *stand alone* 90 % menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Hasil persentase adaptif 90 % menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi, persentase *user friendly* 80 % menunjukkan kelayakan yang tinggi.

Selain itu validator media memberikan beberapa saran, yaitu (1) Tulisan sebaiknya menggunakan *font* yang lebih menarik, (2) Tautan yang tidak dapat dibuka, yaitu cerita Legenda Balun, sebaiknya diperbaiki tautannya.

Sedangkan validasi dari ahli materi menunjukkan persentase kemudahan Bahasa untuk level *Elementary-intermediate* 90 % menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Sedangkan persentase kesesuaian dengan perangkat gawai pengguna dengan spesifikasi rendah 90 % menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Selain itu persentase kesesuaian isi dengan usia remaja (14-19 tahun) 80 % menunjukkan kelayakan yang tinggi. Menurut validator ahli sejarah persentase kesesuaian isi dengan legenda Blora 100 % menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Sedangkan persentase kesesuaian isi dengan sejarah Blora 90 % menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Serta persentase kesesuaian nilai moral cerita di aplikasi dengan nilai moral di masyarakat Blora 100 % menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, aplikasi diperbaiki sesuai saran dan masukan para validator sebelum aplikasi diujicobakan.

Langkah selanjutnya, Aplikasi diujicobakan pada lima siswa yang dipilih secara acak (*random*). Mereka adalah siswa kelas X SMAN 1 Blora dari kelas yang berbeda dengan subyek penelitian. Siswa mencoba aplikasi di android setelah mengunduh dari tautan yang diberikan oleh peneliti. Selanjutnya siswa memberi komentar atau penilaian melalui angket. Uji coba aplikasi bertujuan untuk mengukur kualitas instruksional aplikasi. Hasil uji coba aplikasi ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Aplikasi Thera

No	Indikator	Butir indikator	Nilai					Persentase (%)
			Siswa I	Siswa II	Siswa III	Siswa IV	Siswa V	
1	Kemenarikan aplikasi bagi pengguna	1,2,3,4,5	24	22	25	25	24	96
2	Kebermanfaatan aplikasi bagi pengguna	6,7,8,9,10	22	23	25	25	23	94
Jumlah skor individu			46	45	50	50	47	95
Jumlah skor kelompok					**238**			**95**
Kode Tingkat kelayakan					**Sangat Tinggi**			

Setelah aplikasi divalidasi dan diujicobakan, aplikasi digunakan untuk mengukur kemenarikan dan kebermanfaatan aplikasi bagi pengguna. Subyek penelitian adalah 108 peserta didik kelas X MIPA 5, X MIPA 6 dan X MIPA 7 SMA Negeri 1 Blora yang tersebar di 15 kecamatan di Blora. Hasil uji coba pemakaian ditunjukkan pada tabel 5.

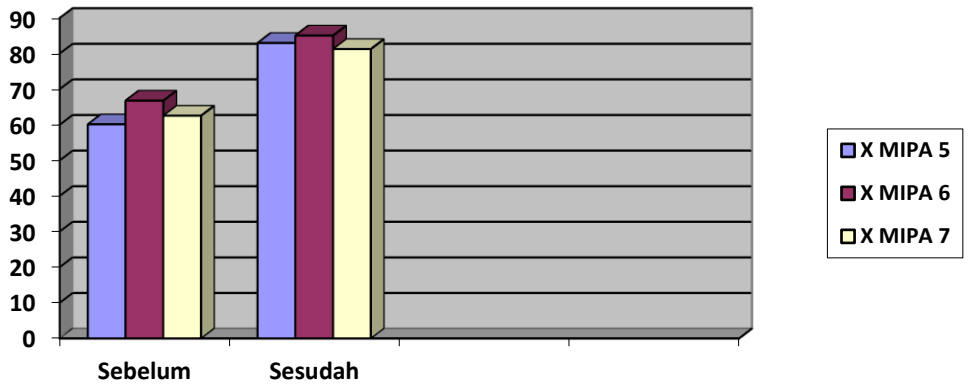
Tabel 5. Angket uji coba Pemakaian Aplikasi

No	Indikator	Butir indikator	Nilai		Tingkat kelayakan
			∑ Skor	Persentase (%)	
1	Kemenarikan aplikasi bagi pengguna	1,2,3,45	2350	87,03 %	Sangat tinggi
2	Kebermanfaatan aplikasi bagi pengguna	6,7,8,9,10	2412	89,33 %	Sangat tinggi
	Jumlah Total		4762	87,37	Sangat tinggi

Berdasarkan skor variable pada uji coba pemakaian aplikasi THERA yang dipresentasikan melalui table 5, menunjukkan tingginya kemenarikan aplikasi bagi pengguna 87,03 %. Sedangkan persentase "kebermanfaatan aplikasi bagi pengguna" 89,33 % juga menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Serta persentase skor kelompok 87,37 % juga menunjukkan kelayakan aplikasi sangat tinggi.

Penggunaan aplikasi THERA dalam pembelajaran Bahasa Inggris KD. Narrative Text tentang Legenda di kelas terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Hal ini selaras dengan Nurhadi (2016) bahwa kemampuan pemahaman bacaan diukur dengan menjawab pertanyaan bacaan. Sebelum menggunakan aplikasi ini rata-rata nilai keterampilan membaca peserta didik adalah 63,16 sedangkan setelah menggunakan aplikasi THERA

menjadi 82.44. Nilai peserta didik sebelum dan sesudah memakai aplikasi THERA dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Keterampilan membaca peserta didik sebelum dan setelah menggunakan aplikasi THERA dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penilaian sikap karakter cinta budaya lokal dilakukan dengan Teknik non tes menggunakan Google form *numerical rating scale* antara satu sampai lima. Sikap yang dinilai adalah ketertarikan, kesetiaan, kepedulian dan penghargaan pada cerita dan legenda di Blora. Berikut hasil angket yang diberikan sebelum pembelajaran KD Narrative Text dan sesudah proses pembelajaran memakai aplikasi THERA untuk mengukur perubahan sikap pengguna terhadap cerita dan legenda Blora. Penilaian sikap ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Analisis Sikap Pengguna Aplikasi terhadap Legenda Blora

No	Aspek Sikap	Nilai		Rata-rata
		Sebelum memakai aplikasi	Setelah memakai aplikasi	
1	∑ Ketertarikan	73	79,4	76,2
	Klasifikasi ketertarikan			
2	∑ Kesetiaan	61,8	73	67,4
	Klasifikasi kesetiaan			
3	∑ Kepedulian	69,4	80	74,7
	Klasifikasi kepedulian			
4	∑ Penghargaan	74	80,8	77,4
	Klasifikasi penghargaan			
	Nilai Sikap	**69,55**	**78,3**	**73,925**
	Klasifikasi Sikap	**Cukup**	**Baik**	

Berdasarkan analisis karakter yang dipresentasikan melalui tabel 6, Terjadi peningkatan rata-rata ketertarikan pada cerita dan Legenda Blora yaitu dari 73 menjadi 79,4. Sedangkan rata-rata kesetiaan pada cerita dan Legenda Blora adalah 67,4 menunjukkan terjadinya perubahan tingkat kesetiaan dari 61,8 menjadi 73. Selain itu rata - rata kepedulian pada cerita dan legenda Blora adalah 74,7 menunjukkan terjadinya perubahan tingkat kepedulian dari 69,4 menjadi 80. Serta rata - rata penghargaan pada cerita dan legenda Blora adalah 77,4 menunjukkan terjadinya perubahan tingkat penghargaan dari 74 menjadi 80,8. Dari hasil analisis penilaian sikap karakter cinta budaya lokal diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sikap cinta budaya lokal sesudah memakai aplikasi THERA dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi THERA bermanfaat untuk meningkatkan sikap cinta budaya lokal. Seperti yang diungkapkan oleh Sultan Hamengku Buwono X dalam Ghisca (2021) menyebutkan bahwa karakter cinta tanah air adalah cara berfikir, bersikap, berbuat, yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan terhadap bangsa. Dibuktikan dengan meningkatnya ketertarikan terhadap budaya lokal pengguna dari 73 menjadi 79,4, kesetiaan terhadap budaya lokal dari 61,8 menjadi 73, kepedulian terhadap budaya lokal dari 69,4 menjadi 80 dan penghargaan terhadap budaya lokal dari 74 menjadi 80,8.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat diambil setelah proses uji coba penggunaan Aplikasi THERA adalah Aplikasi THERA dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan membaca Teks Narrative khususnya Legenda. Selain itu penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan karakter peserta didik untuk lebih mencintai Budaya lokal yaitu Legenda di Kabupaten Blora. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan. Aplikasi permainan edukatif THERA berbasis android yang telah dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penggunaan aplikasi THERA dalam pembelajaran membutuhkan beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh guru dan peserta didik. Persiapan yang diperlukan diantaranya (1) menyiapkan android yang *compatible* dengan aplikasi; (2) keterampilan dalam menggunakan media aplikasi permainan edukatif THERA berbasis android.

Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi THERA, peserta didik menjadi aktif dan fokus pada aplikasi pembelajaran dengan difasilitasi oleh guru. Peserta didik

menjadi lebih memahami legenda yang ada di lingkungan sekitar mereka. Selain itu peserta didik menjadi lebih mengenal, peduli dan menghargai legenda di lingkungan sekitar mereka.

Saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan sikap peserta didik dalam mencintai budaya lokal adalah pemberian alternatif aplikasi pembelajaran yang menggunakan materi yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam kasus ini pengembangan aplikasi yang berisi legenda di lingkungan peserta didik dapat meningkatkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan mereka pada legenda di lingkungan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Ariputri, Galuh Puspita. 2015. *Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMA.* Skripsi, UNNES:Semarang.

Arman, Dedi. 2015. *Legenda Tupai Jenjang Sebagai Media Pendidikan Karakter Generasi Muda Kerinci*. Diakses dari April 28, 2015 dari:

https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbkepri/

Cardle, J Paul. 2017. *Android App Development in Android Studio: Java + Android Edition for Beginners*. Manchester: Manchester Academic Publisher.

Hendarman, dkk. 2017. *Konsep dan Pedoman Penguatan dan Pendidikan Karakter*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Pusat Penguatan karakter. *Profil Pelajar Pancasila*. Diakses pada 30 Maret 2021, dari https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/

Kominfo.go.id. 2020, *Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital*. Diakses pada 29 Maret 2021, dari https://www.kominfo.go.id/

Nurhadi. 2016. *Strategi Meningkatakan Daya Baca.* Jakarta: Bumi Aksara.

Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Kim, Sangkyun. Kibong Song, Barbara Lockee & John Burton.2018. *Gamification in Learning and Education Enjoy Learning Like Gaming*. Springer: International Publishing AG.

Gisca, Serafica (2021) Kompas.com, Sikap Cinta Tanah Air dan cara menanamkannya: https://www.kompas.com/

Thomas G. Gunning, 2010, *Reading comprehension Boosters 100 lessons for building higer Level -Literacy*, San Francisco: Jossey Bass.