

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID *SMART APPS CREATOR* PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA

Elvi Susanti, Didah Nurhamidah, Lutfi Syauki Faznur

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Universitas Muhammadiyah Jakarta,
Indonesia

Email: elvi.susanti@uinjkt.ac.id

Abstract: *This study aims to develop and produce an Android-based Teroka Indonesian interactive learning media using a valid and effective Smart Apps Creator so that it can be applied as an Indonesian language learning medium. The research method used is Research and Development (R&D) development research with the ADDIE model design, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were first semester students who received Indonesian language courses at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. There are 134 students from 4 different classes from various majors and faculties. The types of data in this study are quantitative and qualitative data. The research instrument used was a validation questionnaire of material experts and media experts, field tests which were responses from students after using the media. The results showed that (1) the validity of the Android-based Teroka Indonesian based on material experts and media experts got an average percentage of 96.8% with the criteria of "very good or very valid". (2) The effectiveness of the Android-based Teroka Indonesian based on student responses after using the media gets an average percentage of 94.8% which includes the "very practical" criteria.*

Keywords: *interactive learning medium; smart apps creator; Indonesian language teroka*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* yang valid dan efektif agar dapat diterapkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan desain model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester satu yang mendapatkan mata kuliah Bahasa Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Mahasiswa yang berjumlah 134 orang berasal dari 4 kelas berbeda dari berbagai jurusan dan fakultas. Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner validasi ahli materi dan ahli media, uji lapangan yang merupakan respon dari mahasiswa setelah menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kevalidan media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berdasarkan ahli materi dan ahli media mendapatkan rata-rata persentase sebesar 96,8% dengan kriteria "sangat baik atau sangat valid". (2) keefektifan media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berdasarkan respon mahasiswa setelah menggunakan media mendapatkan rata-rata persentase 94,8% yang termasuk kriteria "sangat praktis".

Kata Kunci: media pembelajaran; *smart apps creator*; teroka bahasa Indonesia

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.24717>

Pendahuluan

Pandemi *covid-19* telah memengaruhi segala tingkat pendidikan, mulai dari tingkat taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah, hingga perguruan tinggi.¹ Perubahan sistem pendidikan akibat *covid-19* dari mulai pra-sekolah hingga perguruan tinggi mempunyai pengaruh yang sangat besar baik dalam proses pembelajaran maupun dalam kurikulum Pendidikan.² *Physical distancing* menjadi sesuatu yang harus diterapkan sehingga menyebabkan sistem pendidikan mengubah metode belajarnya menjadi *learning from home* atau belajar dari rumah. Kebijakan yang memberlakukan sistem belajar dari rumah, mengharuskan lembaga pendidikan memberikan alternatif proses pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif.³

Inovasi pembelajaran jarak jauh sesungguhnya memberikan paradigma baru bagi lembaga pendidikan, proses pembelajaran sudah tidak lagi memberikan sistem tatap muka di dalam kelas akan tetapi bertemu secara virtual.⁴ Sistem informasi dan teknologi menjadi peranan yang sangat penting dalam menunjang pembelajaran jarak jauh secara *online*. Cobine dalam Rusman (2011) menyebutkan bahwa penggunaan internet sebagai media pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah. “*Through independent study, students become doers as well as thinkers*”. Sejalan dengan proses pembelajaran secara daring, penggunaan android di kalangan mahasiswa menjadi meningkat. Berdasarkan informasi yang didapatkan bahwa setiap harinya mahasiswa membuka gawai atau android paling sedikit enam jam dalam sehari.⁵ Hal tersebut bisa menjadikan peluang yang baik untuk para pengajar

¹ Agus Ramdani, A Wahab Jufri, and Jamaluddin Jamaluddin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 3 (2020): 433–440.

² Rahmawati Rahmawati and Evita Muslima Isnanda Putri, “Learning From Home Dalam Perspektif Persepsi Mahasiswa Era Pandemi Covid-19,” in *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, vol. 1, 2020, 17–24.

³ Syihaabul Huda, Ahmad Bahtiar, and NFN Nuryani, “Pemanfaatan Teknologi Untuk Pengajaran Bahasa Indonesia Di Tengah Pandemi Covid-19,” *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 9, no. 2 (December 27, 2020): 384, https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jurnal_ranah/article/view/2361.

⁴ Yani Fitriyani, Irfan Fauzi, and Mia Zultrianti Sari, “Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2020): 165–175.

⁵ Anisa Ulfah, “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi,” in *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (SENASBASA)*, vol. 4, 2020.

untuk dapat memanfaatkan android sebagai media pembelajaran yang menarik yang dapat sejalan dengan tujuan pembelajaran.⁶

Mata kuliah Bahasa Indonesia memberikan peranan yang penting dalam perkembangan sosial, emosional, dan intelektual mahasiswa. Mata kuliah Bahasa Indonesia diharapkan dapat membentuk karakter berbahasa mahasiswa yang sopan, santun, dan berbudaya. Terlebih mata kuliah bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan analisis mahasiswa, dapat mengemukakan pendapat dengan baik, serta dapat berkomunikasi secara baik, benar dan tepat baik secara lisan atau tulis. Akan tetapi, problematika pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki problematika yang besar yaitu kurangnya kreativitas metode dan media pembelajaran sehingga membuat mahasiswa merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran secara *online*.⁷ Oleh karenanya perlu adanya media berbasis android dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran mahasiswa secara *online*.

Terdapat beberapa *software* yang dapat digunakan untuk membuat media berbasis android baik yang berbayar dan tidak berbayar. Beberapa dari perangkat lunak ini sederhana dan ada pula yang rumit. Di antara beberapa perangkat lunak yang tersedia, peneliti memilih *Smart Apps Creator*. Aplikasi *Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat fitur-fitur multimedia berbasis seluler, desktop, dan *website*.⁸ Penulis memutuskan untuk menggunakan *Smart Apps Creator* karena kemampuannya yang mudah dioperasikan dan keramahannya terhadap pemula, namun dapat menghasilkan aplikasi yang dapat berfungsi optimal. Aplikasi *Smart Apps Creator* juga dapat diubah menjadi format yang kompatibel untuk android, iOS, desktop dan web HTML5 yang dapat diakses melalui browser.⁹ Aplikasi *Smart Apps Creator* sangat kompatibel saat dibuat di laptop atau komputer menjadi

⁶ Budi Indrawati, "Tantangan dan Peluang Pendidikan Tinggi dalam Masa dan Pasca Pandemi Covid-19," *Jurnal Kajian Ilmiah* (2020).

⁷ Muhammad Yusi Kamhar and Erma Lestari, "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi," *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 1–7.

⁸ Muhamad Faqih, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi," *JURNAL KONFIKS* 7, no. 2 (2020): 27–34.

⁹ Valentina Widya Suryaningtyas et al., "Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0: An Attempt to Design a Mobile Application in Translation for Tourism Purpose Course," in *2019 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication (ISEMIC)* (IEEE, 2019), 542–547.

APK (aplikasi yang bisa diterapkan di android).¹⁰ Oleh karenanya penggunaan aplikasi berbasis *mobile learning* dianggap penting untuk diangkat menjadi media pembelajaran yang interaktif.¹¹

Di sisi lain, mahasiswa sebagai pengguna android cukup menginstal *file.apk* dengan cepat sehingga mudah digunakan dalam pembelajaran di mana pun dan kapan pun. Aplikasi *Smart Apps Creator* juga dapat digunakan secara *offline* sehingga tidak membutuhkan kuota yang mahal. Pada hasil penelitian, peneliti berhasil membuat aplikasi Teroka Bahasa Indonesia yang telah diujicobakan kepada 134 mahasiswa UIN Jakarta. Mahasiswa tersebut berasal dari Fakultas Dirasat Islamiyah sebanyak 2 kelas (kelas 3 C dan 3 D sejumlah 69 mahasiswa), satu kelas dari Fakultas Adab jurusan Sastra Inggris (41 orang), dan satu kelas lagi dari Prodi Kimia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK).

Terdapat beberapa riset yang dilakukan oleh peneliti lain mengenai media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Penelitian yang dilakukan oleh Oktri (2021) menyebutkan bahwa *Smart Apps Creator* dapat menjadikan model pembelajaran yang interaktif, aplikasi tersebut berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Oktri bahwa media *Smart Apps Creator* sangat sesuai untuk pembelajaran *mobile learning*.¹² Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Prakoso (2020) mengatakan bahwa media *Smart Apps Creator* yang dikembangkan berada dalam kategori valid dan sangat praktis. Dengan demikian, peneliti menganggap penting untuk mengangkat penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android *Smart Apps Creator* dalam mata kuliah Bahasa Indonesia, mengingat penyebaran *covid-19* semakin tinggi yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (*online*). Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui kevalidan dan tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android *Smart Apps Creator* pada mata kuliah Bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dengan desain R&D bermaksud untuk

¹⁰ Oktri Suhartati, "Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools," in *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1823 (IOP Publishing, 2021), 12070.

¹¹ Tesa Alia and Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital," *A Journal of Language, Literature, Culture and Education* (2018).

¹² Oktri Suhartati, "Flipped Classroom Learning

mengembangkan suatu produk dalam pembelajaran bukan untuk menguji sebuah teori.¹³ Desain R&D cocok digunakan sebagai salah satu metode penelitian untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android *Smart Apps Creator* yang bernama Teroka Bahasa Indonesia untuk mata kuliah MKWU Bahasa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.¹⁴ Pemilihan model ADDIE ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini tersusun atas beberapa urutan yang sistematis berdasarkan kebutuhan, pemecahan masalah, dan karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara keseluruhan prosedur atau desain penelitian pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada mata kuliah Bahasa Indonesia sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Pengembangan Media *Smart Apps Creator* Berdasarkan Model ADDIE

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan secara daring, target penelitian ini adalah mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang belajar mata kuliah Bahasa Indonesia. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE

¹³ Emzir, 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pres

¹⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, vol. 722 (Springer Science & Business Media, 2009).

yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan masalah dasar dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebar kuisioner berupa *Gform* untuk diberikan kepada pengajar mata kuliah Bahasa Indonesia dan mahasiswa yang sedang mendapatkan mata kuliah Bahasa Indonesia.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah atau kebutuhan mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti melakukan observasi langsung terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan berdiskusi langsung dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia. Informasi yang diperoleh sebagai berikut:

- 1) Media yang diterapkan pengajar Bahasa Indonesia masih terkesan konvensional. Pembelajaran lebih banyak berpusat pada pengajar. Banyak mahasiswa yang belum mengerti dengan penjelasan dosen, namun siswa merasa enggan dan tidak mau untuk bertanya kepada dosen karena mahasiswa merasa takut dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 2) Analisis karakteristik mahasiswa juga diperlukan untuk menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan akademik, kondisi dan minat belajar mahasiswa. Mahasiswa semester satu tidak sedikit yang bertempat tinggal di pedesaan. Oleh karena itu, untuk kondisi jaringan tidak sebaik dengan kondisi jaringan di pedesaan. Mahasiswa seringkali kesulitan dalam pembelajaran daring karena terkendala jaringan yang kurang baik, sehingga materi pembelajaran kurang diterima dengan maksimal.
- 3) Melalui hasil kuesioner dari pengajar Bahasa Indonesia didapatkan hasil bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini yaitu media pembelajaran berupa salindia dan video pembelajaran. Dari hasil wawancara juga didapatkan bahwa para pengajar mengatakan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring karena mahasiswa banyak yang merasa jenuh. Pengajar juga merasa membutuhkan adanya media interaktif yang memancing semangat belajar dan pengayaan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia yang tentunya penggunaannya memudahkan mereka dalam belajar secara mandiri.
- 4) Hasil kuesioner kebutuhan mahasiswa, diketahui bahwa 94,8% mengatakan bahwa media yang digunakan adalah *power point*. Sebagian mahasiswa juga memaparkan bahwa pembelajaran Bahasa

Indonesia selama ini menggunakan metode ceramah dan tugas. Sebanyak 81% mahasiswa mengatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan media interaktif seperti media pembelajaran berbasis android. Sebanyak 93,9% juga mengatakan bahwa mereka sangat memerlukan media pembelajaran berbasis android yang dapat membantu belajar mereka tanpa menguras kuota.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, peneliti mencoba untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat membantu kesulitan belajar mahasiswa secara individual, memberikan ruang kepada mahasiswa untuk belajar secara mandiri di rumah dengan melibatkan mereka dalam proses penilaian.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi konsep materi yang akan terdapat dalam media. Langkah yang dilakukan untuk mengidentifikasi pokok materi yang akan diajarkan yaitu dengan menganalisis bahan kajian atau materi yang ada di RPS yang bersumber dari silabus. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran yang mendukung penyusunan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum diperoleh tiga materi besar. Ketiga materi tersebut merupakan materi yang paling sering digunakan oleh mahasiswa dalam menulis dan berbicara menggunakan bahasa Indonesia. Ketiga materi tersebut yaitu: *notasi ilmiah, paragraf, dan penggunaan kata 'di'*. Mahasiswa diharapkan mampu untuk membuat paragraf dengan benar, mahasiswa dapat membuat notasi ilmiah dengan cepat, mahasiswa dapat menyusun kalimat dengan topik yang sesuai dengan konsep penalaran, serta mahasiswa dapat menggunakan bentuk 'di' secara tepat.

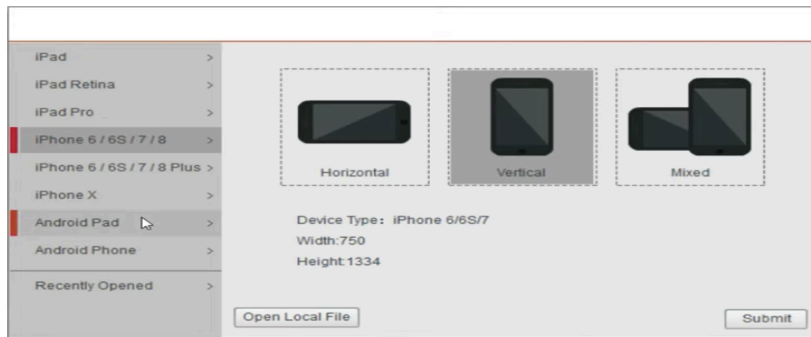
2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya merupakan proses merancang konsep yang menghasilkan produk. Kegiatan ini merupakan suatu tahapan yang dimulai dari merancang materi atau kegiatan belajar mengajar dan evaluasi pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* berlangsung selama satu bulan. Pertama peneliti menginstall aplikasi *Smart Apps Creator*.



Gambar 2. Tampilan Ketika Menginstall *Smart Apps Creator*

Selanjutnya, buka aplikasi *Smart Apps Creator*, setelah itu kita disajikan dengan tampilan *welcome page* yaitu pilihan aspek rasio. Pilihan tersebut terdiri dari aplikasi yang nantinya disajikan untuk *Ipad*, *Iphone*, atau android. Pilihan juga terdiri dari tampilan horizontal, vertikal atau *mix* keduanya. Peneliti memilih untuk tampilan *android phone* secara horizontal. Berikut tampilan pengaturan *page*.



Gambar 3. Tampilan Pengaturan Page.

Perangkat yang bisa dipilih (<https://www.neicytekno.net>) antara lain :

1. **iPad**
Device Type: iPad
Width : 1024
Height : 768
2. **iPad Retina**
Device Type: iPad Retina
Width : 2048
Height : 1536
3. **iPad Pro**
Device Type: iPad Pro
Width : 2732
Height : 2048
4. **iPhone 6/6S/7/8**
Device Type : 6/6S/7
Width : 1334
Height : 750
5. **iPhone 6/6S/7/8 Plus**
Device Type: iPhone 6 Plus/ 6S Plus/ 7 Plus
Width : 2208
Height : 1242
6. **iPhone X**
Device Type: iPhone X
Width : 2436
Height : 1125

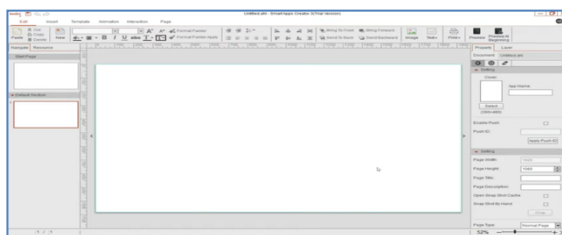
7. **Android Pad**

Device Type: Android Pad
Width : 1280 (bisa dirubah)
Height : 800 (bisa dirubah)

8. **Android Phone**

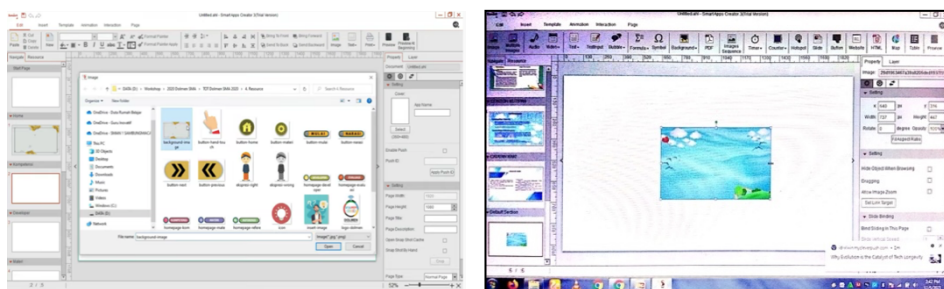
Device Type: Android Phone
Width : 1920 (bisa dirubah)
Height : 1080 (bisa dirubah)

Selanjutnya, kita akan ditampilkan *work area*. *Layout*-nya seperti *power point*. Terdiri dari kanvas putih untuk konten area, bagian atas terdapat menu utama beserta *tools*, panel sebelah kiri terdapat menu navigasi, dan panel sebelah kanan terdiri menu properti. Seperti gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan Work Area

Setelah memiliki beberapa page, selanjutnya adalah tahapan pemilihan *background*. Target pengguna aplikasi ini adalah mahasiswa maka visual media menjadi aspek yang sangat penting. Maka perlu menggunakan *background* yang menarik. Klik kanan pada kanvas area lalu pilih insert *background*, cari gambar *background* mana yang akan digunakan lalu klik open. Seperti gambar berikut:

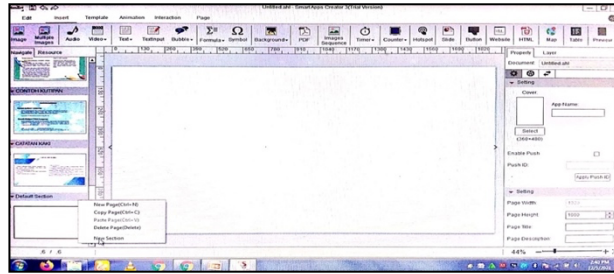


Gambar 5. Tampilan Pemilihan *Background*

Mengganti *nama Section* sangatlah penting untuk memberikan kemudahan dalam membuat navigasi, kemudain nama dari *section* ini sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran atau aplikasi yang memerlukan banyak sectio atau halaman.

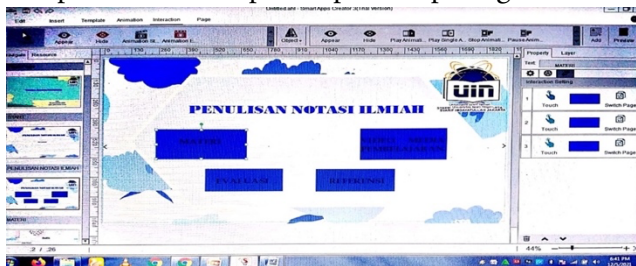
Kemudian juga bisa menambahkan *section*, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa lembar halaman akan banyak dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi dan media pembelajaran. Jika *background* sudah

dipilih, maka selanjutnya adalah penempatan pada setiap halamannya dengan mengklik *new section* seperti gambar di bawah ini:



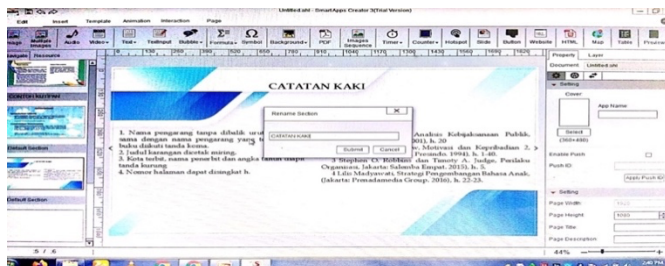
Gambar 6. Tampilan *New Section*

Jangan lupa untuk mendesain halaman depan tampilan media dengan membuat *tools* dari materi yang akan diletakkan. Cara membuatnya tidak jauh berbeda seperti membuat power point seperti gambar di bawah ini:



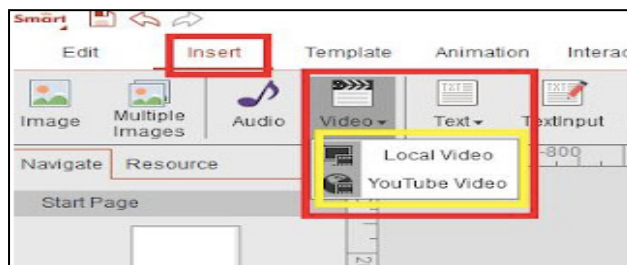
Gambar 7. Tampilan Penulisan Materi

Jika materi sudah dituliskan semua, jangan lupa mengubah nama setiap *page* agar memudahkan untuk proses *hyperlink*. Seperti gambar di bawah ini:



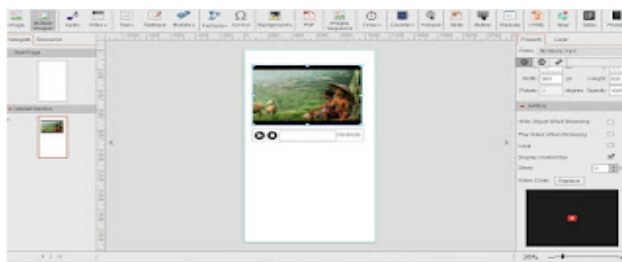
Gambar 8. Tampilan *Rename Section*

Menambahkan Video di SAC bisa memperjelas materi yang ada di dalam media pembelajarannya, kemudian Video juga bisa dijadikan sebagai penghibur karena dengan adanya video, pengguna tidak akan bosan dengan isi dari media pembelajaran yang dibuat. Cara Menambahkan Video ke dalam aplikasi *Smart Apps Creator*:



Gambar 9. Tampilan Penambahan Video

Klik insert video, *local video*, digunakan untuk mengambil video dari PC/Laptop YouTube Video, digunakan untuk mengambil video dari Youtube. Untuk Contoh, gunakan Local Video dan pilih Videonya. Kemudian Tekan OPEN. Maka akan muncul di halaman kerja SAC seperti gambar di bawah ini:



Jika materi pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi dan referensi sudah dimasukkan ke dalam aplikasi, tahap selanjutnya adalah *biil up apk*. Klik icon *Smart apps creator* di pojok kiri atas lalu pilih *output*, ketik nama aplikasi 'Teroka Bahasa Indonesia', masukkan *bundle identifier*, lalu isi *version code* selanjutnya tentukan icon aplikasi, cari *icon* aplikasi yang mau digunakan. Berikutnya klik submit, tentukan aplikasi mau disimpan di mana. Seperti gambar berikut:



Gambar 10. Tampilan Akhir Pengaturan Produk Teroka Bahasa Indonesia

Selanjutnya produk berbentuk .apk yang siap dibagikan melalui *WhatsApp*, *Telegram* dan yang lainnya. Proses install tidak membutuhkan waktu yang lama. Jika sudah terinstall maka tampilan media 'Teroka Bahasa Indonesia' dalam android.

Tutorial Smart Apps Creator di atas merupakan tutorial untuk memasukkan video, Audio, dan Gambar. Gambar, audio, dan video sangat membantu dalam pembuatan aplikasi atau media pembelajaran, karena dengan adanya konten atau unsur tersebut media pembelajaran akan semakin menarik untuk digunakan.

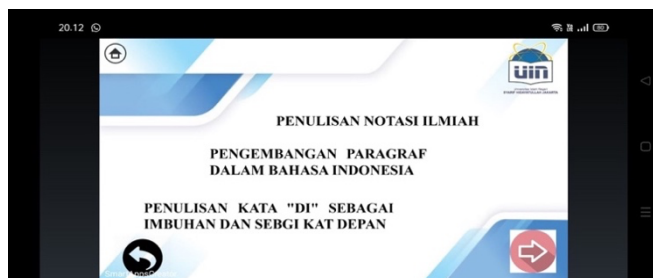
Tahap pendesainan (*paper-based*) berisi tentang pendesainan media yang dimulai dengan *story board* yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang *board* yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang isi materi. Bentuk tampilan (*lay out*) serta apa saja yang akan ditampilkan pada media pembelajaran yang akan dibuat. Media pembelajaran ini peneliti namakan "Teroka Bahasa Indonesia". Hasil Teroka Bahasa Indonesia ini secara umum berisi tentang materi Bahasa Indonesia dan menu-menu yang ada di dalamnya, yaitu:

- a. Menu *home* merupakan beranda atau tampilan awal dari media Teroka Bahasa Indonesia. Menu *home* terdiri dari nama produk media yaitu 'Teroka Bahasa Indonesia', logo UIN, dan nama dosen penyusun media Teroka Bahasa Indonesia.



Gambar 11. Menu *home* Media yang Dirancang

- b. Menu materi pelajaran yang terdiri dari materi notasi ilmiah, paragraf, penalaran, dan penggunaan bentuk 'di'. Materi tersebut dipilih berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

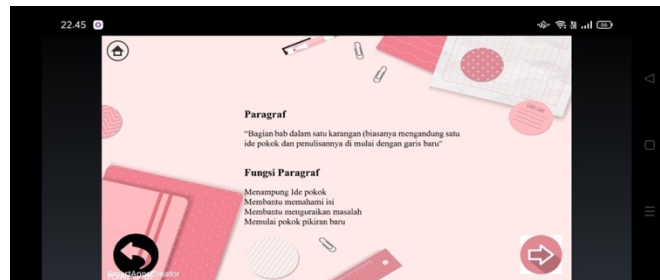


Gambar 12. Menu *home* utama

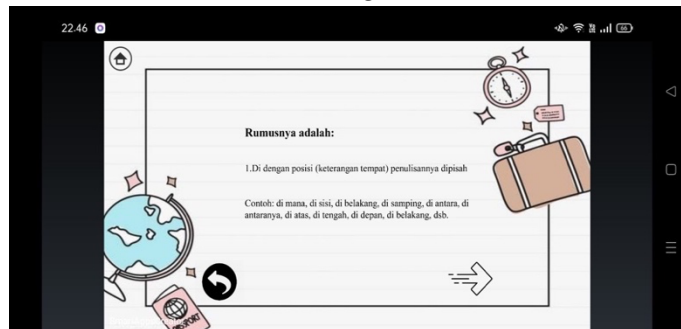
- c. Menu materi pembelajaran merupakan penjelasan berupa teks yang didapat dari beberapa sumber buku dan artikel yang terpercaya.



Gambar 13. Menu Materi Notasi Ilmiah

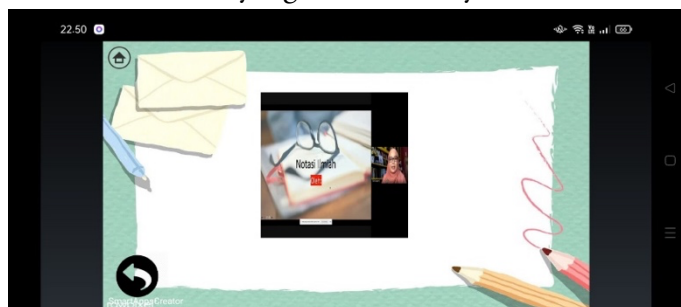


Gambar 14. Menu Materi Paragraf dalam Bahasa Indonesia



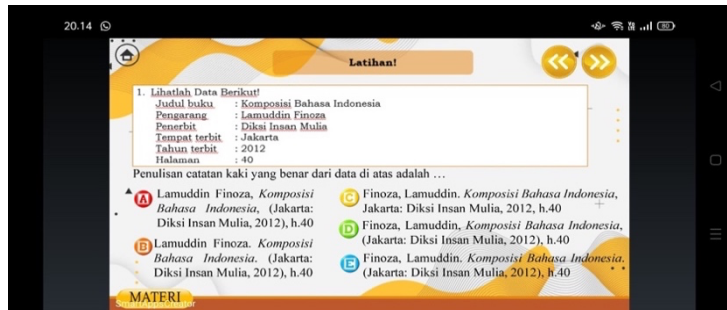
Gambar 15. Menu Materi Penulisan Kata 'di'

- d. Menu video pembelajaran merupakan penjelasan dari dosen mengenai materi yang disampaikan. Video pembelajaran disusun oleh penyusun media sendiri bukan video yang diambil dari youtube lain.



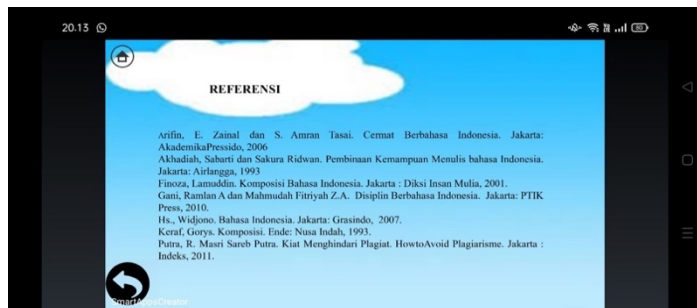
Gambar 16. Menu Video Materi Notasi Ilmiah

- e. Menu penilaian merupakan evaluasi berbentuk pilihan ganda dari materi yang disampaikan. Bentuk soal disusun oleh penyusun media berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan.



Gambar 17. Menu Penilaian

- f. Menu referensi berisikan buku dan sumber yang digunakan untuk membantu melengkapi media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 18. Menu Referensi

Media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia yang dirancang dari aplikasi *Smart Apps Creator* ini didesain disesuaikan dengan karakter pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengajak mahasiswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga mampu menghubungkan apa yang telah dipelajari dengan keadaan yang ada.

3. Tahap pengembangan (Development)

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari dua dosen ahli materi Bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran, yaitu Dr. Yunus Abidin M.Pd. dari Universitas Pendidikan Indonesia dan Dr. Muhammad Sofian Hadi, M.Pd. dosen dari Universitas Muhammadiyah Jakarta.

a. Hasil Validasi

1) Penilaian Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia

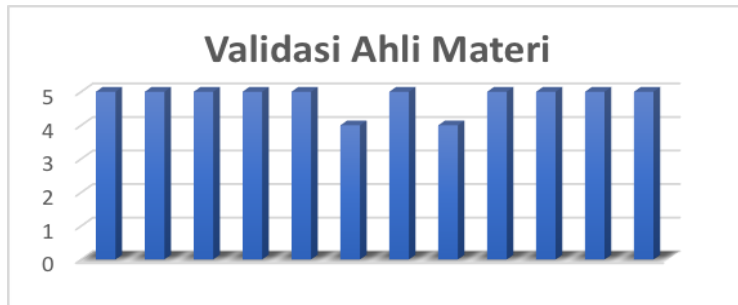
Berikut adalah hasil penilaian media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia oleh dosen ahli materi Bahasa Indonesia:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia

Aspek	Pernyataan	Nilai	Kategori
Kesesuaian Materi dengan KD	Kelengkapan Materi	5	Sangat Baik
	Keakuratan Materi	5	Sangat Baik
	Kedalaman Materi	5	Sangat Baik
Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dan definisi	5	Sangat Baik
	Keakuratan data dan fakta	5	Sangat Baik
	Keakuratan contoh dan kasus	5	Sangat Baik
	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4	Baik
	Keakuratan istilah-istilah	5	Sangat Baik
Kemutakhiran Materi	Gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik
	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	5	Sangat Baik
Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu	5	Sangat Baik
	Menciptakan kemampuan bertanya	5	Sangat Baik
	Jumlah	58	Sangat Baik
	Persentase	96,7%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 1

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh simpulan bahwa aspek relevansi materi diperoleh angka 58.00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 96,7% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan table 4.1 dapat diketahui penilaian aspek relevansi materi Bahasa Indonesia pada diagram:



Gambar 19. Grafik Penilaian Ahli Materi Bahasa Indonesia

Validator ahli materi juga memberikan tanggapan terhadap media yang sudah dirancang bahwa media Teroka Bahasa Indonesia dapat memberikan kemudahan pemahaman materi dan menarik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Media Teroka Bahasa Indonesia ini juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia dengan sangat baik. Ada saran dari ahli materi yaitu dari segi kemasan lebih ditingkatkan lagi tapi hal tersebut tidak berdampak terhadap isi materi.

2) Penilaian Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media Teroka Bahasa Indonesia

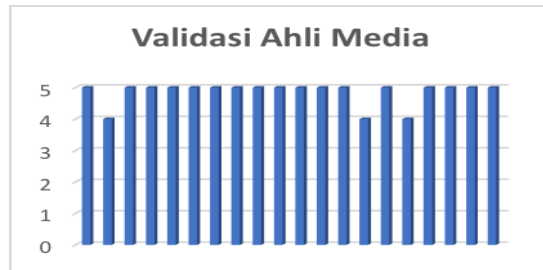
Tabel 2. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Media Teroka Bahasa Indonesia

Aspek	Pernyataan	Nilai	Kriteria
Komponen Tampilan/ Fisik	Kesesuaian ukuran dengan materi isi media	5	Sangat Baik
	Proposional <i>layout cover/sampul</i> depan (tata letak teks dan gambar)	4	Baik
	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)	5	Sangat Baik
	Kesesuaian huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	5	Sangat Baik
	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.	5	Sangat Baik
	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	5	Sangat Baik
	Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi media	5	Sangat Baik
	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	5	Sangat Baik
	Pemisahan antar paragraf jelas	5	Sangat Baik
	Bentuk akurat dan proporsional	5	Sangat Baik

	sesuai dengan kenyataan		Baik
	Kreatif dan dinamis	5	Sangat Baik
	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman.	5	Sangat Baik
	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	5	Sangat Baik
	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan	5	Sangat Baik
	Ilustrasi disajikan secara dinamis	4	Baik
Komponen Kemanfaatan	Kemudahan dalam penggunaan media	5	Sangat Baik
	Kemudahan berinteraksi dengan media	4	Baik
	Kemudahan pencarian topik media	5	Sangat Baik
	Ilustrasi memperjelas dan mempermudah pemahaman	5	Sangat Baik
	Memiliki daya tarik dengan warna, gambar/ilustrasi, huruf	5	Sangat Baik
	Jumlah	97	Sangat Baik
	Persentase	97%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 2

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh simpulan bahwa aspek relevansi materi diperoleh angka 97.00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 97% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui penilaian aspek relevansi materi Bahasa Indonesia pada diagram:



Gambar 20. Grafik Penilaian Ahli Media Teroka Bahasa Indonesia

Validator ahli materi memberikan tanggapan terhadap media yang sudah dirancang bahwa media Teroka Bahasa Indonesia dapat memberikan hal-hal menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, bersifat inovatif. Media Teroka Bahasa Indonesia ini juga dapat membantu mahasiswa dalam kuliah Bahasa Indonesia, terlebih yang berada pada wilayah susah koneksi jaringan. Ada saran dari ahli media yaitu dari mengunduh yang agak berat, bisa dipermudah untuk menginstal dan lebih kecil untuk ukuran kb.

4. Tahap Penerapan (Implementation)

Setelah media pembelajaran dinyatakan sangat layak oleh validator, media pembelajaran diterapkan di kelas. Pada pelaksanaannya media Teroka Bahasa Indonesia ini dilakukan dalam empat kelas yang diikuti sebanyak 134 mahasiswa. Pengajar Bahasa Indonesia memberikan media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia setelah mahasiswa menggunakan media tersebut selama kurang lebih empat minggu, mahasiswa diberikan kuesioner berupa *Gform*.

Berdasarkan hasil kuesioner dengan pernyataan 'Media Teroka Bahasa Indonesia nyaman digunakan' mendapatkan rata-rata persentase sebanyak 67,5% responden merasa bahwa media tersebut sangat nyaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 68,7% responden merasa bahwa media tersebut sangat mudah diakses dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 73,9% responden merasa bahwa media tersebut sangat membantu dalam menghemat kuota dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat 67,9% responden merasa bahwa media tersebut sangat memberikan wajah baru dalam dunia pendidikan.

Uji tanggapan terhadap mahasiswa ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang nantinya dapat lebih dikembangkan dan dipergunakan pada kelas yang lebih luas. Berikut Tabel 4.3 yang menunjukkan hasil kuesioner tanggapan yang diberikan kepada mahasiswa.

Tabel 3. Hasil Uji Lapangan Mahasiswa terhadap Media Teroka Bahasa Indonesia

Aspek	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Rekayasa Perangkat Lunak	<i>Usability</i>	644	96%	Sangat Baik
	(Mudah digunakan)			
	Reliable (Handal)	564	94%	Sangat Baik
	Penggunaan Navigasi	646	96%	Sangat Baik
Tampilan	Bahasa	558	93%	Sangat Baik
	Sederhana dan Memikat	653	97%	Sangat Baik
Kebermanfaatan dalam Pembelajaran	Kualitas Motivasi	647	96%	Sangat Baik
	Kemudahan Media untuk dipahami	563	94%	Sangat Baik
	Kebermaknaan	550	93%	Sangat Baik
Rata-Rata		603	94,8%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil respon dari mahasiswa berdasarkan table 4.3 mengenai media Teroka Bahasa Indonesia yang didesain dari *Smart Apps Creator* memperoleh skor 603 dengan rata-rata 94,8%. Merujuk dari tabel 3.2 untuk kriteria kelayakan media pembelajaran, maka dapat diketahui bahwa hasil uji lapangan skala besar masuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia yang didesain dari *Smart Apps Creator* sangat efektif digunakan sebagaimana fungsinya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

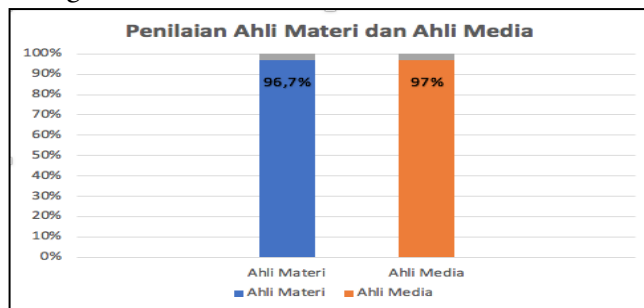
Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap uji coba media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia yang didesain dari *Smart Apps Creator* yang sudah dilakukan. Saat menggunakan media pembelajaran, mahasiswa sangat bersemangat dan tertarik mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Respon positif juga mereka berikan yang dibuktikan pada hasil pengisian kuesioner respon mahasiswa. Pengajar juga merasa terbantu dengan hadirnya media Teroka Bahasa Indonesia. Pengajar juga tidak merasa bingung lagi dalam memvisualisasikan materi Bahasa Indonesia. Secara keseluruhan media Teroka Bahasa Indonesia tidak terdapat banyak kendala yang dihadapi ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti tidak melakukan revisi

produk akhir karena media yang dikembangkan dirasa sudah relatif sempurna dan dapat digunakan pada mata kuliah MKWU Bahasa Indonesia.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Teroka Bahasa Indonesia Berbasis Android dengan Menggunakan *Smart Apps Creator*

Kevalidan media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia berbasis android interaktif dilakukan melalui penilaian atau validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi aspek: kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan. Sedangkan oleh ahli media meliputi: komponen tampilan/fisik dan komponen kemanfaatan. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan ahli materi dan ahli media, didapatkan hasil berupa: ahli materi memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 96,7%, ahli media memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 97%. Hasil penilaian ahli materi dan ahli media disajikan pada diagram batang berikut:



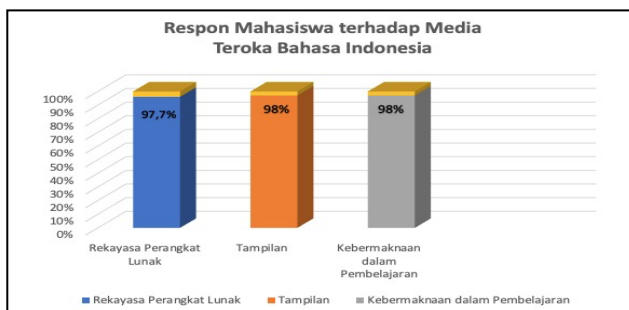
Gambar 22. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Diagram batang di atas menunjukkan bahwa persentase antara ahli materi dan ahli media berada pada posisi yang tidak jauh berbeda. Persentase ahli materi sebanyak 96,7% yang termasuk dalam kriteria sangat valid, sedangkan persentase ahli media sebanyak 97% termasuk dalam kategori sangat valid. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan penilaian validator terhadap media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Smart Apps Creator* yang tergolong dalam kriteria sangat valid.

2. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis Android dengan menggunakan *Smart Apps Creator*

Keefektifan media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Smart Apps Creator* dilihat berdasarkan penilaian responden pada tahap implementasi yaitu uji coba produk media pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Responden yang terlibat dalam uji coba produk ini adalah 134 mahasiswa dan pengajar Bahasa Indonesia. Penilaian yang diberikan meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, tampilan dan kebermaknaan dalam pembelajaran.

Berdasarkan respon mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran Teroka Bahasa Indonesia didapatkan hasil berupa: aspek rekayasa perangkat lunak memiliki persentase penilaian sebesar 95%, aspek tampilan memiliki persentase penilaian sebesar 95%, sedangkan aspek kebermaknaan dalam pembelajaran memiliki persentase sebesar 94%. Hasil penilaian respon mahasiswa setelah menggunakan media disajikan dalam diagram batang berikut:



Gambar 23. Diagram batang Hasil Respon Mahasiswa

Penutup

Pengembangan media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* melalui pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi dua kriteria yaitu valid dan efektif.

Kevalidan media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* diperoleh hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media. Hasil validasi keduanya mendapatkan persentase rata-rata 96,8% dengan kriteria “sangat baik atau sangat valid”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* tergolong valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Mahasiswa Perguruan Tinggi.

Keefektifan media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* diperoleh dari hasil respon mahasiswa setelah menggunakan Teroka Bahasa Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kumulatif respon siswa didapatkan rata-rata persentase keefektifan media sebesar 94,8%. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan respon mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran

interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* yang dikembangkan tergolong dalam kriteria efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa di Perguruan Tinggi. Media *mobile learning* Teroka Bahasa Indonesia dapat mendorong mahasiswa untuk mau belajar secara mandiri di rumah kapan pun atau di mana pun serta dapat membantu mahasiswa yang mengalami kendala terhadap jaringan internet.

Daftar Pustaka

- Alia, Tesa, and Irwansyah. "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital." *A Journal of Language, Literature, Culture and Education* (2018).
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media, 2009.
- Faqih, Muhamad. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi." *JURNAL KONFIKS* 7, no. 2 (2020): 27–34.
- Fitriyani, Yani, Irfan Fauzi, and Mia Zultrianti Sari. "Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2020): 165–175.
- Hudaa, Syihaabul, Ahmad Bahtiar, and NFN Nuryani. "Pemanfaatan Teknologi Untuk Pengajaran Bahasa Indonesia Di Tengah Pandemi Covid-19." *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 9, no. 2 (December 27, 2020): 384.
https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jurnal_ranah/article/view/2361.
- Indrawati, Budi. "Tantangan Dan Peluang Pendidikan Tinggi Dalam Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19." *Jurnal Kajian Ilmiah* (2020).
- Kamhar, Muhammad Yusi, and Erma Lestari. "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi." *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 1–7.
- Rahmawati, Rahmawati, and Evita Muslima Isnanda Putri. "Learning From Home Dalam Perspektif Persepsi Mahasiswa Era Pandemi Covid-19." *In Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1:17–24, 2020.
- Ramdani, Agus, A Wahab Jufri, and Jamaluddin Jamaluddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19

- Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 3 (2020): 433–440.
- Suhartati, Oktri. “Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools.” In *Journal of Physics: Conference Series*, 1823:12070. IOP Publishing, 2021.
- Suryaningtyas, Valentina Widya, Raden Arief Nugroho, Setyo Prasiyanto Cahyono, Mangatur Rudolf Nababan, and Riyadi Santosa. “Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0: An Attempt to Design a Mobile Application in Translation for Tourism Purpose Course.” In *2019 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication (ISemantic)*, 542–547. IEEE, 2019.
- Ulfah, Anisa. “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi.” In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (SENASBASA)*. Vol. 4, 2020.