



Pengembangan Media *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Teks Anekdote di SMA Kelas X

Siti Samhati¹⁾, Nurlaksana Eko Rusminto²⁾, Edi Suyanto³⁾, Rahmat Prayogi³⁾

Email: siti.samhati@fkip.unila.ac.id

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Universitas Lampung

Abstrak

Penelitian pengembangan ini memaparkan mengenai masalah keterbatasan media pembelajaran yang dialami oleh peserta didik pada materi teks anekdot di SMA. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, mengembangkan produk media pembelajaran berupa media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X yang dapat diunduh di *google playstore*, serta mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang disadur dari teori Sugiyono. Prosedur penelitian Sugiyono yang terdiri atas sepuluh Langkah diringkas menjadi enam langkah sesuai kebutuhan peneliti serta standar penelitian dan pengembangan tingkat sarjana, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data informasi, desain produk, validasi produk, uji coba produk dan revisi produk. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Bandarlampung terhadap pendidik Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara dan survei menggunakan kuesioner. Wawancara dilaksanakan untuk menemukan masalah yang ada sedangkan survei menggunakan kuesioner dilaksanakan untuk validasi kelayakan produk.

Kata Kunci: Anekdote, *Cross Platform*, *Mobile Learning*.

Abstract

This developmental research addresses the limitations in learning media experienced by students regarding the anecdote text material in high school. The aim is to produce and develop a learning media product in the form of mobile learning for teaching anecdote texts in 10th-grade high school, available for download on Google Play Store, and to describe the feasibility of this learning media product. The method employed in this study is the Research and Development (R&D) method adapted from Sugiyono's theory. Sugiyono's ten-step research procedure is condensed into six steps based on the researchers' needs and the standards of undergraduate research and development: identifying potential and problems, collecting data and information, product design, product validation, product testing, and product revision. The study took place at MAN 1 Bandarlampung with Indonesian Language educators. Data collection techniques involved interviews to identify existing issues and surveys using questionnaires for product validity validation.

Keywords: *Anecdote, Cross Platform, Mobile Learning.*

I. PENDAHULUAN

Sistem Nasional Iptek dan Inovasi merupakan hal yang paling mendasar yang harus dimiliki oleh suatu negara yang ingin tumbuh dengan berbasiskan pada Iptek dan Inovasi (Gulo, 2021). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 mengenai Sistem

Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menjadi landasan pembangunan Iptek nasional secara keseluruhan (Somantri, 2019). UU Sisnas Iptek dan Inovasi ini adalah sebagai payung hukum pengembangan Iptek dan Inovasi secara lebih sistematis serta



terintegrasi dengan aspek pendanaan (Juhro & Ridwan, 2021).

Sejalan dengan hal tersebut, perguruan tinggi sebagai salah satu pusat penyelenggaraan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi memiliki tujuan untuk menghasilkan produk iptek yang bermanfaat bagi kemajuan bangsa. Manfaatnya akan terasa apabila hasil produk iptek tersebut dapat dikomersialkan (Teguh et al., 2018). Dampaknya, ada perekrutan tenaga kerja baru dan substitusi impor dari luar negeri.

Program penelitian dari dana hibah Fakultas Universitas Lampung yang sudah digulirkan sejak beberapa tahun yang lalu adalah instrumen pendanaan yang mampu mengaplikasikan fungsinya dalam menghilirisasi hasil-hasil inovasi teknologi yang ada di Universitas Lampung. Inovasi inilah diharapkan nantinya dapat menjadi sebuah usaha bisnis baru yang siap bersaing di pasar. Hal tersebut menjadi *branding* Universitas Lampung sebagai unsur akademis.

Berdasarkan rumusan masalah yang pada subbab sebelumnya, peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk media *Mobile Learning* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X.
2. Mendeskripsikan kelayakan media *Mobile Learning* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X.

Aplikasi *Mobile Learning* ini diharapkan dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan. Aplikasi *Mobile Learning* ini akan dikembangkan secara isi, bentuk, dan lintas *platform* (*Cross Platform*). Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik ataupun peserta didik guna menunjang kegiatan pembelajaran yang interaktif berbasis *Project Base* dan atau *Case Method*. Karakteristik *software* yang dibuat akan bersifat dinamis, karena pengembangan ini guna menambah kenyamanan pengguna (*user*). Produk dikembangkan berdasarkan *Cross Platform* diantaranya berbasis *web*, *desktop*, dan *mobile*.

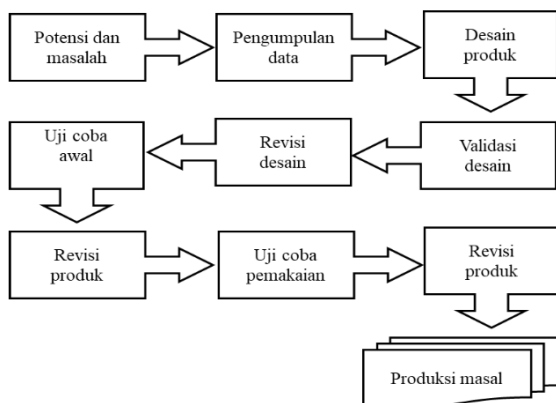
II. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dikemukakan oleh (Sugiyono, 2019) bahwa pada dasarnya, prosedur penelitian pengembangan memiliki dua tujuan utama. Pertama ialah fungsi pengembangan, yaitu penelitian bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Kedua ialah validasi, yaitu penelitian bertujuan

untuk menguji efektivitas produk dalam mencapai tujuan. Berdasarkan hal tersebut, arti dari konsep penelitian pengembangan secara akurat ialah upaya mengembangkan serta memvalidasi suatu penelitian. Saat ini, produk yang tersedia hanya memfasilitasi pengguna android dengan materi pokok teks anekdot. Produk pengembangan ini berupa aplikasi yang tidak hanya android, namun juga dapat digunakan dalam bentuk *web*, *desktop*, dan *IOS*. Selain itu, pengembangan ini juga mencakup isi materi, kelengkapan perangkat pembelajaran, dsb. Untuk semua jenjang pendidikan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode yang merujuk pada langkah-langkah penggunaan metode penelitian dan pengembangan. Dijelaskan oleh (Sugiyono, 2019) bahwa prosedur penelitian pengembangan terdiri atas sepuluh langkah atau tahap, yaitu sebagai berikut.

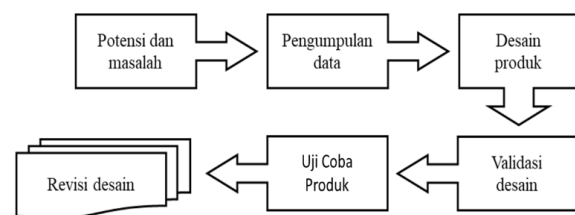
Gambar 3. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development*



Pada penelitian ini, peneliti meringkas sepuluh tahapan metode penelitian dan

pengembangan (R&D) oleh (Sugiyono, 2019) menjadi enam langkah sesuai kebutuhan peneliti. Hal tersebut bertujuan agar penelitian menjadi efisien sesuai dengan tenaga, pikiran dan biaya penelitian. Selain itu, peneliti mempertimbangkan efisiensi waktu supaya peneliti dapat meminimalisasi penggunaan waktu dalam penelitian sehingga peneliti dapat memberikan produk lebih cepat untuk mengatasi masalah atas penemuan peneliti selama prapenelitian dan wawancara dengan pendidik. Berikut tahapan yang akan peneliti laksanakan.

Gambar 4. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development*



Langkah-langkah penggunaan metode dalam penelitian media *mobile learning* berbasis aplikasi android ini terdiri atas enam langkah sesuai dengan skema atas dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap pertama, data yang diperoleh pada tahap pra-penelitian menghasilkan sebuah deskripsi potensi dan masalah yang ada di lapangan. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara pendidik bahasa Indonesia di MAN 1 Bandarlampung maupun dari kondisi terkini, maka dirancang pengembangan media *mobile learning* berupa



aplikasi android di *google playstore* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Wawancara juga dilakukan untuk mengecek ketersediaan sarana pembelajaran dan dilakukan dengan melihat perangkat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap kedua, yaitu peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dapat digunakan untuk media *mobile learning*. Data yang dikumpulkan bersumber dari buku, jurnal, atau referensi media pembelajaran lainnya. Pengumpulan data mengenai kondisi lapangan diperlukan agar pengembangan media pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada.

3. Desain Produk

Tahap ketiga ialah membuat rancangan desain produk. Setelah mengumpulkan seluruh informasi dan data pendukung, peneliti akan mengembangkan informasi dan data tersebut menjadi sebuah program. Peneliti melakukan langkah-langkah dalam mendesain produk yang meliputi hal-hal berikut.

a. Pengembangan materi media *mobile learning*

1) Penyusunan Materi

Peneliti menggunakan materi yang bersumber dari buku paket Bahasa Indonesia

Kemendikbud revisi 2017 sebagai bahan dalam media *mobile learning* berbasis aplikasi android. Selain itu, peneliti juga menyusun materi dari sumber dan buku lain yang masih berkaitan.

2) Penyusunan *Storyboard*

Dalam penelitian ini, peneliti memerlukan *storyboard* untuk menyusun aplikasi android yang akan peneliti kembangkan. Sebelum memasukkan ke dalam media *mobile learning*, peneliti akan menyusun materi dan konten secara visual. Peneliti menggunakan tahap ini sebagai rujukan untuk produksi media *mobile learning* dengan *iSpring Suite 10* dan *Android Studio Chipmunk*.

3) Perancangan Gambar, Teks, Video, dan Audio

Pada penelitian ini gambar yang digunakan berasal dari situs canva, video dan audio yang digunakan dalam media *mobile learning* berasal dari situs youtube. Gambar, teks, video dan audio digunakan sebagai konten secara visual maupun audio yang nantinya akan disusun menjadi *storyboard*.

b. Pengembangan materi media *mobile learning*

1) Penyusunan diagram alir

Peneliti menggunakan diagram alir sebagai rujukan untuk mengembangkan dan memproduksi media *mobile learning*. Hal tersebut berfungsi untuk menunjang peneliti



dalam merumuskan dan memberikan perintah pada proses pengembangan produk.

2) Pengembangan Aplikasi Android

Proses pengembangan produk sampai menjadi aplikasi android terdiri atas 10 langkah, yaitu 1) mengatur resolusi layar pada *Microsoft Power Point 2013* yang terintegrasi dengan *iSpring Suite 10*, 2) menyisipkan audio, gambar dan video, 3) proses ekspor kuis akhir dan latihan soal menjadi format *HTML5*, 4) menyiapkan layout pada *Android Studio Chipmunk* untuk tampilan media *mobile learning*, 5) menyiapkan *Software Development Kit (SDK)*, 6) mengatur layar pada *Android Studio Chipmunk*, 7) menyisipkan gambar pada *Android Studio Chipmunk*, 8) memasukkan dan mengatur teks pada *Android Studio Chipmunk*, 9) memberikan perintah atau *programming* pada *Android Studio Chipmunk*, 10) memasukkan ikon aplikasi, 11) proses pembuatan file *bundle* dengan ekstensi *.aab* dan pembuatan file kunci pendaftaran dengan kestensi *.jks*, 12) membuat halaman blog, 13) membuat *privacy policy*, 14) membuat akun *google play console developer*, 15) proses mengunggah aplikasi ke *playstore*, dan 16) proses instalasi aplikasi di gawai android.

4. Validasi Produk

Pada tahap keempat, yaitu validasi produk. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui apakah program tersebut layak

diujicobakan kepada peserta didik atau masih membutuhkan revisi. Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang telah dibuat akan divalidasi oleh dosen ahli pembelajaran bahasa indonesia dan dosen ahli media serta pendidik bahasa Indonesia dengan cara berdiskusi dan penilaian melalui angket atau instrument penilaian produk. Hasil dari validasi tersebut peneliti mendapatkan saran, kritik, komentar, serta penialaian yang berupa skor terhadap produk yang akan dikembangkan dan direvisi.

5. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk pada kelompok kecil atau *small group* terhadap lima peserta didik di MAN 1 Bandarlampung. Kelima peserta didik kelas X akan mengunduh media *mobile learning* yang sudah tersedia di *google playstore* dan menginstallnya digawai masing-masing lalu memberikan penilaian terhadap produk.

6. Revisi Produk

Peneliti akan melaksanakan revisi pada produk berdasarkan pemberian kritik dan saran oleh ahli media, ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan pendidik bahasa Indonesia akan diketahui kelemahan-kelemahan dari produk sehingga peneliti akan mengkaji kembali produk media pembelajaran. Penyempurnaan dan pengkajian ulang ini dilakukann agar hasil pengembangan dapat sesuai dengan tujuan



penelitian dan pengembangannya. Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan di MAN 1 Bandarlampung. Produk ini diproduksi secara masal, yaitu dengan cara diunggah di *google playstore* sehingga dapat diunduh, diinstal dan digunakan digawai android sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) yang disadur dari teori Sugiono. Produk akhir dari penelitian ini ialah media *mobile learning* yang sudah dapat

diunduh di *google playstore* dan digunakan pada gawai *android* di mana pun dan kapan pun. Berikut penjabaran hasil tiap tahap dalam prosedur pengembangan dan kelayakan media Validasi Produk

Peneliti melakukan tahap validasi untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga media tersebut dapat digunakan. Validasi media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* dilakukan oleh ahli pembelajaran, ahli media, dan pendidik. Berikut hasil validasi dari para ahli.

Tabel 7. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran

| Ahli Media, dan Pendidid | | Bahasa Indonesia. | | | | |
|--------------------------|------------------------------|--|------------------|---------------------|--------------|----------------------------------|
| No. | Responden/ Subjek Penelitian | Aspek yang Dinilai | Hasil Penelitian | | Kategori | Simpulan |
| | | | Rata- rata Nilai | Rerata Per- sentase | | |
| 1 | Ahli Pembelajaran | a. Kelayakan isi materi | 4,5 | 90% | Sangat Layak | Layak digunakan dengan perbaikan |
| | | b. Desain pembelajaran | 4,5 | 90% | Sangat Layak | Layak digunakan |
| 2 | Ahli Media | a. Komunikasi visual b. Usabilitas c. Reliabilitas | 4,7 | 94% | Sangat Layak | Layak digunakan dengan perbaikan |
| 3 | Pendidik Bahasa Indonesia | a. Konten b. Desain pembelajaran c. Tampilan/ <i>User Interface</i> d. Grafis Multimedia dan Navigasi | 1,0 | 100% | Sangat Layak | Layak digunakan tanpa perbaikan |

Setelah melakukan tahap validasi, peneliti melaksanakan uji coba media *mobile learning* terhadap kelompok kecil (*small group*) di MAN 1 Bandar Lampung terhadap 5 orang peserta didik kelas X pada 04 Juli 2023. Berikut hasil penilaian setelah proses uji coba dilaksanakan.



Tabel 8. Hasil Penilaian Uji Coba Media *Mobile Learning* kepada

| No. | Responden/ Subjek Penelitian | Aspek yang Dinilai | Peserta Didik MAN | | Bandar Lampung | |
|-----|---------------------------------|--|---------------------|------------------------|-----------------|-----------------|
| | | | Hasil Penelitian | | Kategori | Simpulan |
| | | | Rata- rata Nilai | Rerata Per- sentase | | |
| 1. | Peserta Didik | a. Konten b. Desain pembelajaran c. Tampilan/ <i>User Interfance</i> d. Grafis Multimedia dan Navigasi | 4,86 | 97% | Sangat Layak | Sangat Layak |

Setelah melakukan tahap validasi dan uji coba produk, peneliti dapat mengetahui seberapa layak media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan melalui perolehan nilai butir-butir indikator dan saran revisi dari validator ahli pembelajaran dan ahli media. Hal-hal yang harus di perbaiki dari kritik dan saran revisi produk yang diajukan oleh validator sebagai berikut.

Tabel 9. Revisi Produk berdasarkan Masukan Ahli

| No. | Validator | Masukan | Keterangan |
|-----|-------------|---|------------------------|
| 1. | Ahli Materi | Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) disamakan dengan taksonomi bloom pada tahap HOTS yakni mengidentifikasi | Telah ditindaklanjuti. |
| 2. | Ahli Media | Tampilan awal saat baru membuka aplikasi sebaiknya tidak menggunakan teks, tetapi menggunakan ilustrasi berupa gambar atau video teks anekdot yang dijadikan sebagai halaman utama dan membuat opsi keluar aplikasi | Telah ditindaklanjuti |

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Proses pengembangan media *mobile learning* berupa aplikasi yang dapat diunduh di *google playstore* dan diinstal pada gawai android menggunakan enam tahap (1) potensi dan masalah, yaitu

melakukan wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia MAN 1 Bandarlampung. (2) pengumpulan data, yaitu melakukan studi pustaka membaca teori teks anekdot dan mengumpulkan informasi dengan pendidik bahasa Indonesia MAN 1 bandar lampung terkait pembelajaran bahasa indonesia di SMA.



(3) desain produk, yaitu pembuatan produk media *mobile learning* untuk pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X yang terdiri dari dua tahap dan disusun berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

2. Media *mobile learning* yang dikembangkan layak sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil validasi. Validasi ahli pembelajaran bahasa Indonesia nilai rata-rata 4,5 atau 90% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media nilai rata-rata 4,7 atau 94% dengan kategori sangat layak. Validasi pendidik bahasa Indonesia nilai rata-rata 1,0 atau 100% dengan kategori sangat layak. Uji coba produk kelompok kecil dengan 5 peserta didik SMA nilai rata-rata 4,86 atau 97% dengan kategori sangat layak.

REFERENSI

- Daugherty, T. S. (1982). *Involvement, social class and attrition in higher education: the case of the stop out*.
- Gulo, E. (2021). Inovasi IPTEK dan Mutu Pendidikan Perguruan Tinggi yang Modern, Kompeten, dan Berintegritas (Science and Technology Innovation and the Quality of Modern, Competent, and Integrity Higher Education). *Andrias, Prof, K*, 612–613.
- Heitkötter, H., Kuchen, H., & Majchrzak, T. A. (2015). Extending a model-driven cross-platform development approach for business apps. *Science of Computer Programming*, 97(P1), 31–36. <https://doi.org/10.1016/j.scico.2013.11.013>
- Juhro, S. M., & Ridwan, M. H. (2021). *Beberapa Perspektif Pembangunan Ekonomi Inklusif di Era New Normal*.
- Perchat, J., Desertot, M., & Lecomte, S. (2013). Component based framework to create mobile cross-platform applications. *Procedia Computer Science*, 19, 1004–1011. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.06.140>
- Prigianata, M., Sihkabuden, S., & Setyosari, P. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Cross Platform Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Viii Semester Ii Di Smp Negeri 3 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 330–337. <https://doi.org/10.17977/um031v2i22016p330>
- Rahman, A., & Ismah, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi-Platform pada Materi Peluang Tingkat SMA Sederajat. *Prosiding SENAMKU*, 1, 101–117.
- Rieger, C., & Majchrzak, T. A. (2019). Towards the definitive evaluation framework for cross-platform app development approaches. *Journal of Systems and Software*, 153, 175–199. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2019.04.001>
- Somantri, S. (2019). Jaminan Perlindungan Hukum sebagai Prinsip Profesionalitas Dosen dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). *Jurnal Hukum Positum*, 4(2), 95–119.



Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi Kedua*. Alfabeta.

Teguh, H. P., Rizkia, N. D., & SH, M. H. (2018). *Pemberdayaan dalam Penguatan Inovasi dan Teknologi Desain Industri Pangan*. PT Citra Aditya Bakti.