

## Pengembangan AMPURASIA: media interaktif berbasis aplikasi android pada materi teks puisi rakyat kelas VII SMP

*Development of AMPURASIA: an interactive media based on android application on text material of folk poetry for class VII junior high school*

Citra Putri Wijayanti<sup>1</sup> & Roni Sulistiyono<sup>2,\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

Banguntapan, Bantul, Indonesia

<sup>1</sup>Email: [2317363015@webmail.uad.ac.id](mailto:2317363015@webmail.uad.ac.id); Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-4258-0237>

<sup>2,\*</sup>Email: [roni.sulistiyono@pbsi.uad.ac.id](mailto:roni.sulistiyono@pbsi.uad.ac.id); Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-6435-9117>

### Article History

Received 7 July 2024

Revised 5 September 2024

Accepted 20 September 2024

Published 5 November 2024

### Keywords

android-based application; interactive slides; learning media; folk poetry text material.

### Kata Kunci

aplikasi berbasis android; salindia interaktif; media pembelajaran; materi teks puisi rakyat.

### Read online

Scan this QR code with your smart phone or mobile device to read online.



### Abstract

Android-based learning media has become one of the innovations in 21st-century education. There is a need for new educational technologies aligned with the current demands and challenges of learning, especially in preparing for PISA and AKM assessments. This article describes the development and feasibility testing of the Android-based application 'AMPURASIA' as a learning medium for 7th-grade junior high school students on traditional poetry texts. The research follows the R&D approach, using the Borg & Gall model, which involves seven essential stages: (1) data collection, (2) product design planning, (3) initial product development, (4) limited-scale preliminary testing, (5) initial product revision, (6) field testing, and (7) final product revision. This study employed observation sheets and questionnaires as data collection instruments. In the limited trial, the researcher involved 10 students as subjects, while experts served as validators. The data collected were analyzed using descriptive quantitative methods. The analysis results showed that the learning media was rated 'highly feasible' with an average score of 88% on the product feasibility test. Therefore, the product can be utilized as an interactive learning medium.

### Abstrak

Media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu inovasi dalam pendidikan abad 21. Diperlukan adanya kebaruan teknologi penunjang pendidikan masa kini yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan pembelajaran, terutama dalam rangka mempersiapkan PISA dan AKM. Tujuan penulisan artikel ini adalah mendeskripsikan pengembangan serta hasil uji kelayakan aplikasi berbasis android AMPURASIA sebagai media belajar bagi peserta didik kelas VII SMP pada materi teks puisi rakyat. Jenis penelitian berupa R&D dengan model menurut Borg & Gall melalui tujuh tahapan esensial, mencakupi (1) pengumpulan data informasi, (2) perencanaan desain produk, (3) pengembangan prototipe tahap awal, (4) uji coba skala terbatas, (5) perbaikan prototipe tahap awal, (6) uji coba skala lapangan, dan (7) perbaikan prototipe sebagai produk tahap akhir. Penelitian ini memanfaatkan lembar observasi dan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Dalam uji coba terbatas, peneliti melibatkan 10 siswa sebagai subjek, sementara para ahli berperan sebagai validator. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai "sangat layak" dengan skor rata-rata 88% pada tes kelayakan produk. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif.

© 2024 The Author(s). Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya by Universitas Mulawarman

### How to cite this article with APA style 7th ed.

Wijayanti, C. P., & Sulistiyono, R. (2024). Pengembangan AMPURASIA: media interaktif berbasis aplikasi android pada materi teks puisi rakyat kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(4), 573—582. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i4.1056>



## A. Pendahuluan

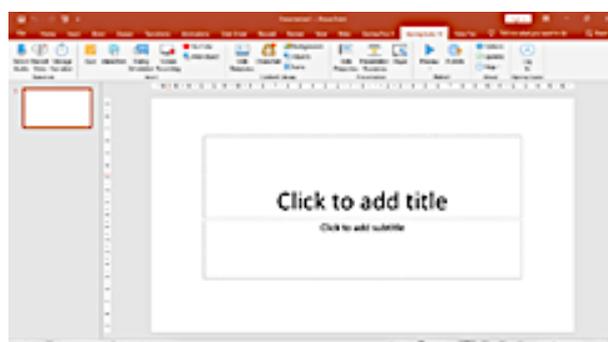
Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan mestinya bukan lagi menjadi momok bagi para pelaku di bidang pendidikan. Pernyataan ini selaras dengan (Fatimah et al., 2023; Hiasa et al., 2022; Islamuddin & Widyartono, 2023) yang memandang perlunya media pembelajaran interaktif bagi peserta didik yang menekankan adanya peran teknologi dalam kegiatan pembelajaran di era merdeka belajar. Nadiem Anwar Makarim, Mendikbudristek RI, sejak tahun 2019 telah mengagaskan konsep Merdeka Belajar yang mengembalikan ihwal pendidikan pada filosofi pendidikan oleh Ki Hajar Dewantara (Harahap et al., 2023; Istiq'faroh, 2020; Lathifah et al., 2022). Dalam konsep ini, salah satunya melingkupi pelaksanaan pembelajaran yang fleksibel, berorientasi pada peserta didik, bersifat kolaboratif dan kontekstual berbasis proyek, serta terintegrasi dengan lingkungan sosial melalui pengalaman lapangan (Nichols, 2019; Setiawan, 2020).

Konsep Merdeka Belajar diusung sebagai strategi untuk menjawab tantangan pembelajaran abad XXI, salah satunya penekanan pada keterampilan literasi digital (Dewi, 2015). Proses pembelajaran dinilai sebagai proses pembentukan kecakapan yang harus dimiliki pada abad ini (Latif, 2020). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran abad ke-21 sangat kompleks, sehingga diperlukan kebaharuan dalam bidang pendidikan, baik pada SDM maupun teknologi penunjangnya. Anggapan ini diperkuat dengan pendapat Sadriani et al. (2023) yang menyebutkan bahwa peran guru ialah sebagai fasilitator dalam era pembelajaran saat ini, seiring hadirnya pengintegrasian teknologi pada media pembelajaran melalui pendekatan TPACK.

Dalam pelaksanaan di lapangan, Bahasa Indonesia sering kali distigmakan peserta didik sebagai mata pelajaran yang sukar dan membingungkan. Hal ini juga diperkuat oleh hasil gelaran PISA (*Programme for International Students Assessment*) tahun 2022 dengan perolehan Indonesia mengekor pada peringkat ke-66 dari 81 negara peserta. Banyak faktor yang memengaruhi, salah satunya pembelajaran di kelas yang berlangsung membosankan, terlebih apabila guru belum mengakomodasi preferensi profil peserta didik dalam belajar secara maksimal. Dampaknya, pencapaian belajar peserta didik dapat dikatakan kurang optimal dan belum terlihat adanya apresiasi sastra oleh peserta didik. Misalnya, pada pembelajaran materi teks Puisi Rakyat. Adapun solusi yang ditawarkan dari persoalan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa salindia interaktif berbasis aplikasi android sederhana dengan materi teks Puisi Rakyat kelas VII SMP.

Arsyad (dalam Adam, 2021) menyebut media pada pembelajaran memiliki empat fungsi, antara lain atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Media dengan basis aplikasi android menjadi salah satu media belajar yang memungkinkan peserta didik belajar tanpa terikat ruang dan waktu secara mandiri, serta mencakup keempat fungsi tersebut. Sejak dilaksanakannya PJJ (pembelajaran jarak jauh) semasa pandemi Covid-19 berlangsung, tidak dipungkiri bahwa peserta didik mulai akrab dengan penggunaan perangkat android. Gawai pintar android dinilai lebih mumpuni daripada perangkat iOS berdasarkan preferensi masyarakat didukung dengan harga yang terjangkau, sehingga cukup membantu masyarakat dalam beraktivitas (Anggreni & Arsana, 2022; Istiawan & Kusdianto, 2018; Wahyuni & Eftita, 2019).

Pembelajaran di kelas selama ini memang telah memanfaatkan teknologi berupa salindia yang memuat materi pembelajaran. Kendati demikian, pembelajaran yang berlangsung belum secara aktif melibatkan peran mandiri peserta didik. Dalam pengembangan media belajar salindia interaktif dengan basis android ini, digunakan beberapa program seperti Microsoft PowerPoint 2019 yang diintegrasikan dengan iSpring Suite 10 untuk mengonversi formatnya menjadi HTML 5 (Hanisah et al., 2022).



**Gambar 1. Tampilan awal Microsoft PowerPoint 2019 yang sudah diintegrasikan dengan iSpring Suite 10**

Setelah dipublikasikan menjadi basis lokal HTML 5, selanjutnya salindia interaktif tersebut dikembangkan menjadi sebuah aplikasi berbasis android sederhana dengan berbantuan program Website 2 APK Builder. Hasil dari pengembangan ini yang nantinya akan dipasang (*installed*) pada gawai android masing-masing peserta didik dan diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang interaktif.



Gambar 2. Tampilan Awal Website 2 APK Builder

Pengembangan produk media pembelajaran sejenis sebelumnya pernah dilakukan oleh Putra et al. (2017) dan dinyatakan berhasil guna mengeskalisasi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Kimia. Namun, pada penelitian tersebut aplikasi pembelajaran yang dikembangkan belum memuat model evaluasi pembelajaran dengan beragam tipe soal. Evaluasi yang diberikan hanya berupa soal uraian sederhana tanpa melibatkan interaksi peserta didik secara aktif pada penggunaan aplikasi. Penelitian serupa juga pernah dikembangkan oleh Faqih (2021) yang memperlihatkan adanya peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik secara signifikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks Puisi. Kendati demikian, masih ditemukan kelemahan pada aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu, yakni tampilan aplikasi yang kurang ramah dengan beberapa elemen mencolok. Lebih lanjut, bentuk kuis yang disajikan juga masih terbatas pada model soal pilihan ganda. Dalam rangka mempersiapkan peserta didik menyongsong PISA maupun AKM, diperlukan tipe soal dengan model yang beragam dan tingkat kompleksitasnya relevan dengan kedua jenis tes tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, pengembangan salindia interaktif berbasis aplikasi android bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan peran aktif peserta didik. Minat dan keinginan peserta didik untuk belajar Bahasa Indonesia dimaksudkan akan terdorong melalui penyajian materi pembelajaran yang menarik dengan dilengkapi kuis interaktif dengan berbagai jenis soal serta media audio-visual. Di samping mampu mencapai tujuan pembelajaran dan melahirkan apresiasi sastra dalam diri peserta didik yang literat, penggunaan media ini dimaksudkan mampu mengeskalisasi hasil belajar peserta didik secara signifikan serta mempersiapkan diri menghadapi gelaran PISA maupun AKM mendatang.

## B. Metode

Sugiyono (Sugiyono, 2018) mendefinisikan jenis penelitian R&D sebagai jenis penelitian yang mencetuskan sebuah produk sebagai hasil serta perlu diuji keefektifannya. Dapat dikatakan, hasil dari penelitian nantinya berupa produk yang selanjutnya diujikan keefektifannya guna menjadi solusi dari persoalan yang telah dirumuskan. Penelitian ini bertujuan guna mendeskripsikan kelayakan produk berupa salindia interaktif berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran pada materi teks Puisi Rakyat bagi peserta didik kelas VII SMP.

Berdasar pada model yang dikemukakan Gall et al. (2003), peneliti perlu melalui 10 tahapan dalam melakukan penelitian. Namun, dengan adanya keterbatasan sebagai dampak pandemi Covid-19 saat penelitian dilakukan, tahapan yang dilalui hanya mencakupi tujuh tahap esensial, yakni (1) pengumpulan data informasi, (2) perencanaan desain produk, (3) pengembangan prototipe tahap awal, (4) uji coba skala

terbatas, (5) perbaikan prototipe tahap awal, (6) uji coba skala lapangan, dan (7) perbaikan prototipe sebagai produk tahap akhir. Adapun untuk tahap ke-7 bersifat kondisional, artinya apabila tidak ada yang perlu diperbaiki dan produk telah dinilai layak dan efektif, maka tahap tersebut dapat dilewati.

Data yang diperlukan dikumpulkan melalui kegiatan observasi (pengamatan), wawancara, serta pengedaran angket. Adapun instrumen penelitian yang dimanfaatkan berupa lembar observasi dan angket. Berikutnya, data uji kelayakan produk dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Data uji kelayakan produk diperoleh dari subjek penelitian, mencakup para ahli sebagai validator, sementara siswa sebagai subjek uji coba. Adapun subjek validator antara lain ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia, serta ahli pengajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, subjek uji coba melibatkan 10 siswa kelas VII SMP Negeri 13 Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/2022. Data penelitian diperoleh dengan pengisian instrumen lembar validasi oleh para validator dan pengedaran kuesioner angket respons kepada siswa.

Dalam menganalisis data kuantitatif uji kelayakan produk, peneliti berpedoman pada skala Likert yang melingkupi gradasi kriteria sebagai berikut.

**Tabel 1. Skala Likert**

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat tidak baik	1
2	Kurang baik	2
3	Cukup baik	3
4	Baik	4
5	Sangat baik	5

Uji kelayakan produk yang dihasilkan pada tahap uji coba awal terbatas selanjutnya dihitung persentasenya dengan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P merupakan persentase

f merupakan frekuensi atau total skor yang diperoleh

N merupakan jumlah skor maksimal

Persentase yang dihasilkan melalui penghitungan tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan menurut Arikunto & Jabar (Arikunto & Jabar, 2014) sebagai berikut.

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan**

No.	Persentase	Kategori
1	Kurang dari 20%	Sangat tidak layak
2	21% hingga 40%	Kurang layak
3	41% hingga 60%	Cukup layak
4	61% hingga 80%	Layak
5	Lebih dari 80%	Sangat layak

Rata-rata penilaian dari subjek penelitian pada uji coba terbatas kemudian dikonversikan berdasar pada kriteria kelayakan pada Tabel 2. Perolehan kriteria inilah yang menjadi hasil akhir dari pengujian kelayakan produk yang dikembangkan. Apabila telah memenuhi kriteria kelayakan yang mencakupi kesesuaian materi pembelajaran, kelayakan media penunjang pembelajaran, serta kualitas teknis, maka salindia interaktif dengan basis aplikasi android pada materi teks Puisi Rakyat dinyatakan layak sebagai media belajar yang praktis pada jenjang kelas VII.

### C. Pembahasan

Berdasar pada penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan produk media belajar berupa salindia interaktif dengan basis aplikasi android berjudul AMPURASIA. Nama AMPURASIA merupakan akronim dari Aplikasi Materi Pembelajaran Puisi Rakyat Indonesia. Produk ini dikembangkan dengan berdasar pada Kompetensi Dasar (KD) 3.13 dan KD 4.13 serta KD 3.14 dan KD 4.14 pelajaran Bahasa Indonesia kelas

## Pengembangan AMPURASIA: media interaktif berbasis aplikasi android pada materi teks puisi rakyat kelas VII SMP

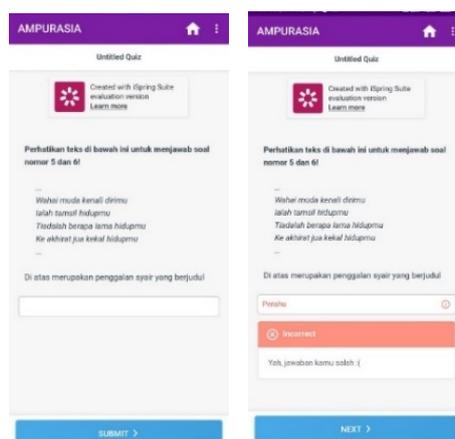
VII SMP Kurikulum 2013. Pengembangan produk ini bertujuan agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang terintegrasi dengan media TIK serta memantik peserta didik belajar secara mandiri.



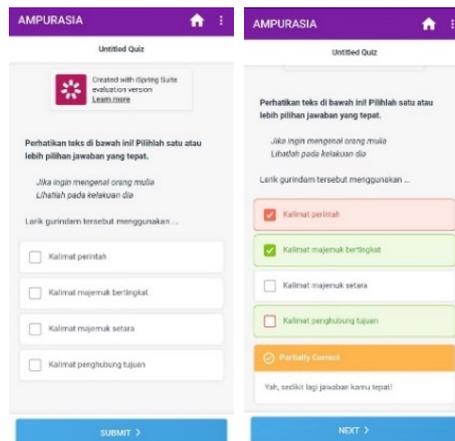
Gambar 3. Hasil Pengembangan Produk

Dalam pengembangan produk, peneliti menggunakan program aplikasi Microsoft PowerPoint 2019 dan iSpring Suite 10 yang selanjutnya dipublikasikan dalam bentuk basis lokal HTML 5. Pengembangan produk serupa dengan pengintegrasian kedua program tersebut telah dilakukan sebelumnya oleh Nadzifah (2020) dan Hadi (2020) yang menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang efektif dan efisien dalam pemanfaatannya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Melalui pengintegrasian antara kedua program tersebut, materi dalam salindia dapat disajikan secara interaktif. Tidak hanya dengan penambahan media video sebagai langkah apersepsi pembelajaran, peserta didik juga dapat menguji pemahamannya melalui kuis interaktif. Penyajian kuis interaktif ini dikemas menarik dan bermuatan kemampuan *High Order Thinking Skill* sebagai persiapan menghadapi *Programme for International Students Assessment (PISA)* maupun Asesmen Kemampuan Minimum (AKM).

Hal inilah yang menjadi kebaruan dalam penelitian yang dilakukan, yakni perumusan kuis interaktif dalam berbagai model soal, seperti pilihan ganda (*multiple choice*), pilihan ganda kompleks (*complex-multiple choice*), isian singkat, menjodohkan (*matching*), serta esai singkat. Setiap soal juga dilengkapi dengan notifikasi jawaban benar maupun salah sebagai respons dari jawaban yang dipilih oleh peserta didik. Pada akhir kegiatan kuis, terdapat ulasan skor akhir peserta didik, sehingga mampu diketahui ketercapaian pemahaman dan kompetensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.



Gambar 4. Contoh Tampilan Kuis Interaktif 1



**Gambar 5. Contoh Tampilan Kuis Interaktif 2**

Basis lokal HTML 5 yang diperoleh dari publikasi salindia melalui iSpring Suite 10 kemudian dikembangkan menjadi sebuah aplikasi android sederhana dengan berbantuan program aplikasi Website 2 APK Builder. Tahapan dalam pengembangan prototipe produk awal adalah sebagai berikut. Pertama, pengumpulan informasi yang dilakukan melalui kegiatan pengamatan dan wawancara guna mengumpulkan data permasalahan di lapangan. Kedua, perencanaan produk, yakni memilih dan mengumpulkan bahan yang sesuai kriteria pengembangan hingga menyusun kerangka produk dengan memetakan kompetensi dasar, menghasilkan desain serta struktur navigasi produk yang dikembangkan. Berikutnya, pengembangan produk awal dilakukan dengan merealisasikan desain produk dan mengembangkannya menjadi produk yang layak uji coba.

Produk berupa prototipe awal hasil pengembangan peneliti kemudian diujicobakan secara terbatas kepada para ahli dan peserta didik untuk diuji tingkat kelayakannya. Penilaian dari validator diperoleh melalui pengisian lembar validasi serta angket respons peserta didik terhadap prototipe awal sebagai produk yang dikembangkan. Adapun subjek validator dari uji kelayakan produk ini meliputi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia, dan ahli pengajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan, diterima respons baik dari validator dan peserta didik. Produk dinilai baik, interaktif, serta sudah memenuhi kriteria kreatif, inovatif, mudah digunakan, dan adaptif dengan model pembelajaran abad XXI. Adapun respons dari peserta didik menyebut bahwa produk sangat praktis untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran materi teks Puisi Rakyat. Peserta didik menilai produk sudah dikemas secara menarik dan interaktif, sehingga mampu menghadirkan kebaruan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Lebih lanjut, peserta didik juga menilai produk sangat fleksibel dan praktis karena dapat digunakan di berbagai tempat tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Komentar konstruktif yang diberikan oleh validator ialah pemilihan teks contoh puisi rakyat yang perlu diperbaharui secara berkala ke depannya dengan tetap memerhatikan muatan edukasi karakter bagi peserta didik. Lebih lanjut, peneliti juga disarankan untuk memperbaiki produk dengan memerhatikan kembali detailnya, seperti kesalahan tik dan penguraian tujuan pembelajaran. Setelah produk diperbaiki, selanjutnya produk dapat diujicobakan secara langsung kepada peserta di lapangan dalam skala besar. Namun, karena pembahasan pada artikel ini hanya dibatasi pada hasil uji kelayakan produk, maka hasil dari penilaian uji keefektifan produk tidak akan dibahas lebih lanjut.

### **1. Analisis Data Kuantitatif Kelayakan Media Salindia Interaktif Berbasis Aplikasi Android**

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menganalisis penilaian yang didapatkan dari uji kelayakan terhadap prototipe awal yang dikembangkan. Hasil dari uji kelayakan produk yang telah diperoleh melalui tahap uji coba awal terbatas selanjutnya dihitung persentasenya menggunakan rumus yang telah disebutkan pada bagian metode.

Selanjutnya, perolehan penilaian dari uji kelayakan ini dihitung rata-rata skornya guna dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan untuk mengetahui hasil akhir kelayakan produk. Berikut merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari uji kelayakan produk.

**Tabel 3 Hasil Data Uji Kelayakan**

No.	Validator	Persentase
1	Ahli Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia	89
2	Ahli Media Pembelajaran	80
3	Ahli Pengajaran Bahasa Indonesia	97
4	Peserta didik	86
<b>Jumlah</b>		<b>352</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>88</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan pengolahan data pada Tabel 3, dapat diketahui rata-rata persentase yang diperoleh dari uji coba awal terbatas produk mencapai 88% dan masuk kriteria “sangat layak” untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **2. Analisis Deskriptif Kelayakan Media Salindia Interaktif Berbasis Aplikasi Android**

Analisis data secara deskriptif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil pengolahan data kuantitatif yang telah diperoleh dari penyelenggaraan uji kelayakan pada tahap uji coba terbatas. Berikut merupakan uraian mengenai analisis deskriptif berdasarkan data hasil uji kelayakan yang diperoleh.

### **a. Analisis Kelayakan oleh Ahli Media Pembelajaran**

Uji coba awal terbatas terhadap kelayakan dari segi media belajar dilakukan oleh dosen yang menekuni bidang pengajaran Bahasa Indonesia di Universitas Ahmad Dahlan, khususnya media pembelajaran. Uji kelayakan ini dilaksanakan pada 13 Mei 2022 melalui penjelasan mengenai produk oleh peneliti, kemudian validator menilai secara kuantitatif terhadap media pembelajaran sebagai prototipe awal yang dikembangkan melalui lembar validasi yang diserahkan peneliti. Penilaian yang diperoleh dari ahli media pembelajaran didapatkan skor 80% dengan kriteria “layak”. Ahli media menyatakan prototipe awal yang dikembangkan sudah mencakupi kriteria kreatif, inovatif, mudah digunakan, dan adaptif dengan kebutuhan pola pembelajaran daring maupun luring. Berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran, produk salindia interaktif berbasis aplikasi android ini dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi produk..

### **b. Analisis Kelayakan oleh Ahli Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Uji kelayakan dari segi materi dilakukan oleh dosen yang menekuni bidang sastra di Universitas Ahmad Dahlan, sehingga sesuai dengan muatan materi pembelajaran yang disajikan. Uji kelayakan ini dilaksanakan pada 10 Mei 2022 melalui penjelasan mengenai produk oleh peneliti, kemudian validator menilai secara kuantitatif terhadap media yang dikembangkan setelah menggunakan produk melalui lembar validasi yang diserahkan peneliti. Penilaian yang diperoleh dari ahli materi pembelajaran didapatkan skor 89% dengan kriteria “sangat layak”. Komentar konstruktif yang diberikan ahli materi adalah perlunya pembaharuan contoh teks puisi rakyat sesuai dengan perkembangan zaman dan sarat muatan edukasi secara berkala ke depannya. Hal ini berkaitan dengan penumbuhan apresiasi sastra dalam diri peserta didik yang diiringi dengan penguatan edukasi karakter peserta didik. Berdasarkan penilaian dari ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia, produk salindia interaktif berbasis aplikasi android ini dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi produk.

### **c. Analisis Kelayakan oleh Ahli Pengajaran Bahasa Indonesia**

Uji coba awal terbatas terhadap kelayakan dari segi pengajaran Bahasa Indonesia dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 13 Yogyakarta. Uji kelayakan ini dilaksanakan pada 11 Mei 2022 melalui penjelasan mengenai produk oleh peneliti, kemudian validator menilai secara kuantitatif terhadap media yang dikembangkan melalui lembar validasi yang diserahkan oleh peneliti. Penilaian yang diperoleh dari ahli media pembelajaran didapatkan skor 97% dengan kriteria “sangat layak”. Ahli pengajaran menyatakan bahwa produk prototipe awal yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang bagus bagi peserta didik di abad 21. Media secara praktis cukup memudahkan guru dalam memaparkan materi pembelajaran, yang disertai dengan pengujian materi secara interaktif. Secara keseluruhan, produk yang dihasilkan oleh peneliti sudah bagus untuk diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar. Adapun hal yang perlu diperbaiki dalam pengembangan produk ini antara lain: a) kesalahan pengetikan pada KI dan

KD dalam produk yang dikembangkan; b) meningkatkan pengaturan aplikasi agar tidak diindikasikan sebagai virus di gawai peserta didik; dan c) meningkatkan pengembangan aplikasi agar dapat dipasang pada sistem operasi perangkat iOS. Berdasarkan penilaian dari ahli pengajaran Bahasa Indonesia, produk salindia interaktif berbasis aplikasi android ini dinyatakan sangat layak dan dapat diujicobakan dengan merevisi produk.

#### d. Analisis Kepraktisan oleh Peserta Didik

Uji kelayakan juga dilakukan kepada peserta didik dalam skala kecil guna mengetahui respons dari kepraktisan produk menurut peserta didik. Peserta didik yang dilibatkan dalam uji kelayakan ini meliputi 5 peserta didik dari kelas VII B dan 5 peserta didik dari kelas VII C. Dipilihnya peserta didik dari kedua kelas tersebut adalah sebandingnya kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi teks Puisi Rakyat yang dibuktikan dengan nilai penilaian hariannya yang tidak berbeda jauh. Hasil respons dari peserta didik diperoleh skor 89% dengan kriteria “sangat praktis”. Responden menerima baik adanya produk yang dikembangkan peneliti dan merasa terbantu untuk memudahkan kegiatan pembelajaran ke depannya. Produk yang dikembangkan sangat menarik, sehingga mampu mengeskalasi motivasi belajar peserta didik.

#### D. Penutup

Hasil uji kelayakan menunjukkan produk media belajar berupa salindia interaktif dengan basis aplikasi android yang dikembangkan pada materi teks Puisi Rakyat untuk peserta didik kelas VII SMP dikategorikan “sangat layak” dengan mendapat skor rata-rata 88%. Rata-rata skor ini diolah dari perolehan skor ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia sebesar 89%, ahli media pembelajaran sebesar 80%, dan ahli pengajaran Bahasa Indonesia sebesar 97%. Adapun penilaian dari segi kepraktisan oleh peserta didik dalam kelompok kecil terbatas diperoleh skor 89% dengan kriteria “sangat praktis”. Berdasar hasil pengujian kelayakan dan kepraktisan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk prototipe awal yang digagas dan dihasilkan oleh peneliti “sangat layak” untuk diimplementasikan pada pembelajaran materi teks Puisi Rakyat kelas VII SMP sebagai media yang interaktif, baik dalam pelaksanaannya secara luring maupun daring.

Meninjau hasil dari penelitian yang dilakukan mencapai kriteria “sangat layak”, berikutnya perlu dilakukan perbaikan produk sesuai komentar konstruktif yang diperoleh dan dilaksanakan uji coba lapangan dalam skala besar untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Diharapkan pengembangan media serupa dapat dilakukan dalam skala lebih luas serta diimplementasikan secara menyeluruh pada materi mata pelajaran Bahasa Indonesia per jenjang kelas. Media yang dikembangkan juga perlu ditingkatkan kembali agar dapat mencakup sistem operasi selain android, misalnya perangkat iOS. Hal ini guna memudahkan kegiatan pembelajaran secara mobile serta memotivasi peserta didik untuk mampu meningkatkan minat belajar dan apresiasi terhadap sastra Indonesia. Di samping itu, diharapkan pengembangan media serupa dapat juga diimplementasikan sebagai inovasi media pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik pada mata pelajaran lainnya, baik untuk jenjang dasar maupun menengah.

#### Daftar Pustaka

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 54–61. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/4820>
- Anggreni, P., & Arsana, I. W. G. (2022). Preferensi Konsumen terhadap Merek Smartphone Berdasarkan Sistem Operasi (Studi Perbandingan Smartphone menggunakan Iphone S/IOS dengan Android OS). *JUIMA: Jurnal Ilmu Manajemen*, 12(1), 111–129. <https://doi.org/10.36733/juima.v12i1.5183>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktisi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Dewi, F. (2015). Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 1–15. <https://ejournal.upi.edu/index.php/metodikdidaktik/article/view/3248>

- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 945–958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Pearson Education, Inc.
- Hadi, N. (2020). Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran yang Asyik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi Covid-19 bagi Siswa SD. *Jurnal Tunas Nusantara*, 2(1), 143–154. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/1484>
- Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jupeis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68>
- Harahap, M. A. K., Ismaya, B., Wahab, A., Pramono, S. A., & Ichsan. (2023). Concept and Implementation Merdeka Belajar Curriculum in Higher Education. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 8(1), 62–66. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/21339/6787>
- Hiasa, F., Youpika, F., & Yanti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 421–436. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.322>
- Islamuddin, M. N., & Widyartono, D. (2023). Pengembangan laman pembelajaran menulis simpulan berita kelas VIII SMP dengan strategi text based introduction. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 959–970. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.735>
- Istiawan, N., & Kusdianto, H. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR pada Mata Kuliah Anatomi. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i1.174>
- Istiq'faroh, N. (2020). Relevansi Filosofi Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar di Indonesia. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–10. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/266>
- Lathifah, R., Maharani, T., Agustin, S. P., Chaerunisa, F., Septian, W. M., & Setianingsih, E. R. (2022). Inovasi Nadiem Makarim Mengenai Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 2(3), 115–123. <https://www.jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/16>
- Latif, A. (2020). Tantangan Guru dan Masalah Sosial di Era Digital. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3), 613–621. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1294>
- Nadzifah, T. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Terpadu VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang* [UIN Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/22862/>
- Nichols, J. R. (2019). *Rules Of 21st Century Learning*.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/10628>
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran Guru dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Setiawan, W. (2020). *Merdeka Belajar: Konsepsi dan Implementasi pada Pengelolaan Sekolah di Era Digital*. Kemdikbud.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wahyuni, S., & Etfita, F. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Android terhadap Hasil Belajar. *Geram*, 7(2), 44–49. [https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7\(2\).4069](https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(2).4069)



**Open Access** This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under a CC BY-SA 4.0 license. The images or other third-party material in this work are included under the Creative Commons license, unless indicated otherwise in a credit line to the material.