

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING*  
DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT  
DI SMA KELAS X**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**RENATALIA MARSELINDA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT DI SMA KELAS X

Oleh

**RENATALIA MARSELINDA**

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.

Hasil penelitian yakni media *mobile learning* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat diunduh pada *google playstore* dan diinstal pada gawai android. Media *mobile learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai layak berdasarkan hasil validasi dan revisi oleh ahli pembelajaran dengan presentase 90%, ahli media 94%, pendidik bahasa Indonesia 100%, dan uji coba oleh peserta didik 97%. Revisi media *mobile learning* meliputi perbaikan indikator pencapaian kompetensi (IPK), pembuatan halaman beranda, dan pembuatan opsi keluar. Hasil penilaian para ahli dan pendidik menunjukkan kriteria sangat layak. Saran yang diberikan telah ditindaklanjuti untuk menyempurnakan pengembangan media *mobile learning*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* yang dikembangkan layak menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia di MAN 1 Bandarlampung.

Kata kunci: *mobile learning*, pengembangan, teks anekdot.

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING*  
DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT  
DI SMA KELAS X**

**Oleh**

**RENATALIA MARSELINDA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **Pengembangan Media *Mobile Learning*  
Dalam Pembelajaran Teks Anekdote  
di SMA Kelas X**

Nama Mahasiswa : **Renatalia Marselinda**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1713041017

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

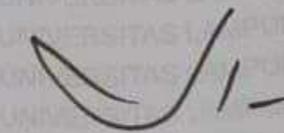
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

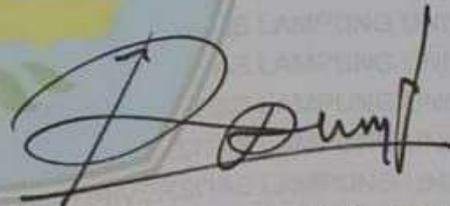
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing 2

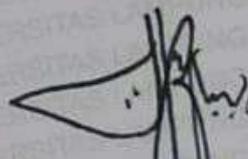


**Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**  
NIP 19601214 198403 2 002



**Rahmat Prayogi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19910814 201903 1 010

2. Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni

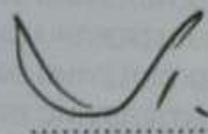


**Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**  
NIP 19640106 198803 1 001

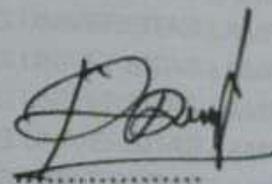
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

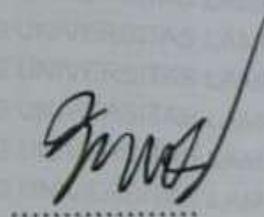
Ketua : **Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**



Sekretaris : **Rahmat Prayogi, S.Pd., M.Pd.**



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP 18651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **16 November 2022**

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

NPM : 1713041017  
Nama : Renatalia Marselinda  
judul skripsi : Pengembangan Media *Mobile Learning*  
Dalam Pembelajaran Teks Anekdot  
di SMA Kelas X  
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 16 November 2022



Renatalia Marselinda  
NPM. 1713041017

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Tanjung Karang Timur Kota Bandar Lampung pada 20 Maret 2000. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Mintarso dan Ibu Enah, S.Sos.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2004 di TK Permata Biru. Pada tahun 2005-2009 di SD Negeri 1 Way Dadi Bandar Lampung, kemudian pada tahun 2010-2011 penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung. Pada tahun 2011 Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 12 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2014. Penulis melanjutkan sekolah menengah atas di MAN 1 Bandar Lampung jurusan bahasa dan diselesaikan pada tahun 2017.

Pada tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata selama 40 hari di Kampung Kecubung Raya, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang. Penulis juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan selama 40 hari di SMA N 2 Bandar Lampung.

## **MOTO**

“Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan) tetaplah bekerja keras  
(untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”  
(Qs. Al-Insyirah: 7-8)

“Semua impian kita bisa terwujud jika kita memiliki keberanian  
untuk mengejarnya”  
(Walt Disney)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur atas limpahan rahmat dan pertolongan Allah Swt, karya ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak berikut.

1. Kedua orang tuaku, yaitu papiku tersayang Mintarso dan mamiku tersayang Enah, S.Sos. serta kedua eyangku Titiek Sumarti, B.Sc. dan Hermanto Muhammad, S.H. yang selalu memberikan doa, dukungan terbaik, kasih sayang, pengorbanan secara finansial dan moril.
2. Adikku tersayang, Tasya Dwi Shinta. Terima kasih atas segala kasih sayang, usaha, dan bantuan yang selalu diberikan kepadaku.
3. Dosen pembimbing dan penguji. Terima kasih atas kesediaan dan kesabaran yang diberikan selama masa penyusunan skripsi.
4. Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman yang tidak terlupakan.

## SANWACANA

Puji syukur kepada Allah Swt atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan skripsi dengan judul Pengembangan Media *Mobile Learning* Dalam Pembelajaran Teks Anekdote di SMA Kelas X. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan dan penyusunan skripsi ini penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang luar biasa berikut ini.

1. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku pembimbing I, sekaligus dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, bimbingan, solusi, saran serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Rahmat Prayogi, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, kritik, masukan, serta nasihat hingga penyusunan skripsi ini selesai.
3. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
6. Bambang Riadi, M.Pd., selaku ahli pembelajaran sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah bersedia

memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada skripsi ini.

7. Rian Andri Prasetya, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada skripsi ini.
8. Hi. Lukman Hakim, S.Pd., M.M. selaku Kepala MAN 1 Bandar Lampung, Asih Wiyasti, S.Ag., S.Pd. selaku pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dan seluruh civitas MAN 1 Bandar Lampung yang telah bersedia memberikan izin penelitian terhadap proses pengembangan produk pada skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu pembelajaran dan kehidupan kepada penulis.
10. Kedua orang tuaku tercinta, papi Mintarso dan mami Enah, S.Sos. serta kedua eyangku Titiek Sumarti, B.Sc. dan Hermanto, S.H. yang senantiasa sabar dalam menemani dan mendidik dengan penuh kasih. Mendoakan selalu serta mencurahkan seluruh pengorbanan terutama selama proses pendidikan hingga sampai pada pendidikan yang penulis impikan.
11. Adikku Tasya Dwi Shinta, serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam hidupku.
12. Pakde Muhammad Arif, S.Pd., S.Kom. yang telah membantu dan mengajarkan penulis bahasa pemrograman dengan penuh kesabaran.
13. Teman-teman KKN Periode 1 Kampung Kecubung Raya dan Kecamatan Meraksa Aji serta segenap warga desa yang telah banyak memberikan, ilmu, pelajaran dan pengalaman selama 40 hari.
14. Teman PLP di SMA N 2 Bandar Lampung selama 40 hari.
15. Teman-teman mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung, terutama kelas B. terima kasih telah menjadi keluarga kedua dan berbagi banyak canda tawa.
16. Kakak tingkat dan adik tingkat Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman semasa perkuliahan.

17. Sahabatku sejak SMP, yaitu Dessy Tree Utami, Dian Safitri, Oktaviani dan Devi Karmelita. Terima kasih selalu menemani, mendengarkan dan berbagi banyak pelajaran.
18. Teruntuk rekan-rekan kance, yaitu Novziah Mawadda, Inanda Narvika, Iswanti Wahyuni, Annisa Ali, Khairunnisa, Rendy Setiawan, Fiscal Yudi P, Imam Robbani dan Yuke Ichlasul Vikrom. Terima kasih selalu menemani, mendengarkan dan berbagi banyak pelajaran sejak SMA.
19. Sahabat semasa perkuliahan, yaitu Dina Safitri, Agus Tri Ningsih, Rosa Annisa Munar, Claudia Recht Riadi, Sultan Vitu Alam, Tiara Elifia Rista, Dini Primarianti, Anindia Saputri dan Desi Klara Novita terima kasih telah melengkapi masa- masa perkuliahanku dan selalu bersedia direpotkan.
20. Diri sendiri, terima kasih karena telah memilih untuk mempercayai kemampuan yang dimiliki.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan balasan yang lebih besar pada setiap kebaikan yang telah kalian lakukan. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandarlampung, 16 November 2022  
Penulis

**Renatalia Marselinda**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN SAMPUL DALAM</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PESEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR SKEMA</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>

### **I. PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	7

### **II. LANDASAN TEORI**

2.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	14
2.1.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
2.2 <i>Mobile Learning</i> .....	20
2.2.1 Pengertian <i>Mobile Learning</i> .....	20
2.2.2 Fungsi dan Manfaat <i>Mobile Learning</i> .....	21
2.2.3 Pengembangan <i>Mobile Learning</i> .....	23



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	41
2. Instrumen Validasi Ahli Media.....	43
3. Instrumen Validasi Pendidik Bahasa Indonesia.....	44
4. Alternatif Jawaban dengan Skala <i>Likert</i> .....	46
5. Skala Kelayakan Produk .....	47
6. Wawancara Dengan Pendidik Bahasa Indonesia. ....	48
7. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran, Ahli Media, dan Pendidik Bahasa Indonesia. ....	74
8. Hasil Penilaian Uji Coba Media <i>Mobile Learning</i> kepada Peserta Didik MAN 1 Bandar Lampung .....	75
9. Revisi Produk berdasarkan Masukan Ahli.....	76
10. Kompetensi Inti (KI).....	79
11. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) .....	80
12. Tujuan Pembelajaran.....	80
13. <i>Storyboard</i> Media Mobile Learning Dalam Pembelajaran Teks Anekdote ...	82
14. Langkah-langkah Membuat Halaman Blog .....	110
15. Langkah-langkah Membuat <i>Privacy Policy</i> .....	113
16. Langkah-langkah Menyiapkan Aplikasi ke <i>Google Playstore</i> .....	127
17. Langkah-langkah Membuat Listingan <i>Playstore</i> Utama .....	137
18. Langkah-langkah Mempublikasikan Aplikasi di <i>Google Play</i> .....	139
19. Prosedur Penggunaan Opsi pada Aplikasi RUBBA .....	149
20. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Kelayakan Isi Materi.....	152
21. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Desain Pembelajaran.....	157
22. Hasil Validasi Ahli Media .....	162
23. Hasil Validasi Pendidik Bahasa Indonesia.....	165

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Halaman Utama <i>Ispring Suite 10</i> .....	24
2. Tampilan Menu Utama <i>Ispring Suite 10</i> .....	25
3. Tampilan Macam-Macam Tipe Kuis <i>Ispring Suite 10</i> .....	26
4. Tampilan Android Studio Chipmunk.....	27
5. Tampilan Halaman Awal <i>Android Studio Chipmunk</i> .....	28
6. Tampilan File Project Android Studio Chipmunk .....	29
7. Tampilan Beranda .....	54
8. Tampilan Menu Kompetensi.....	55
9. Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran .....	55
10. Tampilan Menu Peta Konsep .....	56
11. Tampilan Menu Materi Pembelajaran.....	57
12. Tampilan Submenu Mengenal Teks Anekdote.....	57
13. Tampilan Materi Mengenal Teks Anekdote .....	58
14. Tampilan Video Mengenal Teks Anekdote .....	59
15. Tampilan Rangkuman Mengenal Teks Anekdote .....	60
16. Tampilan Kuis Akhir Mengenal Teks Anekdote.....	61
17. Tampilan Submenu Mengidentifikasi Teks Anekdote .....	61
18. Tampilan Materi Mengidentifikasi Teks Anekdote.....	62
19. Tampilan Video Mengidentifikasi Teks Anekdote.....	63
20. Tampilan Rangkuman Mengidentifikasi Teks Anekdote .....	64
21. Tampilan Kuis Akhir Mengidentifikasi Teks Anekdote .....	65
22. Tampilan Submenu Kebahasaan Teks Anekdote .....	66
23. Tampilan Materi Kebahasaan Teks Anekdote.....	67
24. Tampilan Video Kebahasaan Teks Anekdote.....	68
25. Tampilan Rangkuman Kebahasaan Teks Anekdote .....	69
26. Tampilan Kuis Akhir Kebahasaan Teks Anekdote.....	70
27. Tampilan Latihan Teks Anekdote.....	70
28. Tampilan Latihan Soal Mudah.....	71
29. Tampilan Latihan Soal Sulit .....	72
30. Tampilan Tentang Aplikasi.....	73
31. Tampilan Halaman Persetujuan Keluar <i>Media Mobile Learning</i> .....	74
32. Peta Materi Pembelajaran Teks Anekdote.....	81

33. Diagram Alir Media <i>Mobile Learning</i> Dalam Pembelajaran Teks Anekdot .....	88
34. Tampilan Proses Mengatur Layar .....	89
35. Tampilan Hasil Pengaturan Resolusi Layar .....	90
36. Tampilan Mengunduh Gambar Aset dan Latar.....	91
37. Tampilan Proses Menyisipkan Audio .....	92
38. Tampilan Proses Menyisipkan Gambar .....	92
39. Tampilan Proses Menyisipkan Video .....	93
40. Tampilan Proses Pertama Mengekspor Proyek .....	94
41. Tampilan Proses Pengisian Data Aplikasi .....	94
42. Tampilan Proses Ekspor Proyek .....	95
43. Tampilan Proses Ekspor Proyek Selesai .....	95
44. Tampilan Awal <i>Android Studio Chipmunk</i> .....	96
45. Tampilan Proses Memilih Layout Layar pada <i>Android Studio Chipmunk</i> ....	97
46. Proses Mengunduh File SDK pada <i>Android Studio Chipmunk</i> .....	98
47. Tampilan Proses Mengatur Layar pada <i>Android Studio Chipmunk</i> .....	99
48. Tampilan Proses Menyisipkan Gambar pada <i>Android Studio Chipmunk</i> ....	100
49. Tampilan Proses Memasukkan dan Mengatur Teks pada <i>Android Studio Chipmunk</i> .....	101
50. Tampilan Proses Memberikan Perintah atau <i>Programming</i> .....	102
51. Tampilan Proses Memasukkan <i>iSpring Suite 10</i> ke <i>Android Studio Chipmunk</i> .....	103
52. Tampilan Proses Memasukkan Ikon Aplikasi .....	104
53. Tampilan Proses Pembuatan File Bundle dengan Ekstensi <i>.aab</i> dan Pembuatan File Kunci Pendaftaran dengan Ekstensi <i>.jks</i> .....	106
54. Tampilan Proses Pemilihan Jenis Ekstensi Aplikasi.....	107
55. Tampilan Memilih <i>Create New Key Store Path</i> .....	107
56. Tampilan Memilih Penyimpanan File Pendaftaran Ekstensi <i>.jks</i> pada Folder yang Ditentukan .....	108
57. Tampilan Proses Pengisian <i>Password</i> dan Data Pengembang.....	108
58. Tampilan Proses Pengisian <i>Key Store Password, Key Alias, dan Key Password</i> .....	109
59. Tampilan Proses Pembuatan File <i>Bundle</i> Berhasil .....	109
60. Tampilan File <i>Bundle</i> .....	110
61. Tampilan <i>Google Play Console</i> .....	115
62. Tampilan Awal Pendaftaran Akun <i>Google Play Console</i> .....	115
63. Tampilan Pengisian Informasi Data Diri Pengembang .....	116
64. Tampilan Pengisian Informasi Alamat Pengembang .....	117
65. Tampilan Pengisian Informasi Kontak Pengembang.....	117
66. Tampilan Persetujuan.....	118
67. Tampilan <i>Virtual Credit Number (VCN)</i> .....	119
68. Tampilan Transaksi Menggunakan <i>Virtual Credit Number (VCN)</i> .....	120

69. Tampilan Akun <i>Developer</i> Selesai Dibuat.....	120
70. Tampilan Awal Akun <i>Google Play Console Developer</i> .....	121
71. Tampilan Informasi untuk Mulai Verifikasi .....	122
72. Tampilan Verifikasi Identitas.....	122
73. Tampilan Verifikasi Alamat.....	123
74. Tampilan Awal <i>Google Play Console</i> .....	124
75. Tampilan Akun <i>Google Play Console Developer</i> Selesai Diverifikasi .....	124
76. Tampilan Pembuatan ID Aplikasi pada Bagian Detail Aplikasi.....	125
77. Tampilan Pembuatan ID Aplikasi pada Bagian Persetujuan .....	125
78. Tampilan Dasbor Aplikasi .....	126
79. Tampilan Sepuluh Langkah Menyiapkan Aplikasi.....	127
80. Tampilan Tiga Langkah Mempublikasikan Aplikasi di <i>Google Play</i> .....	138
81. Tampilan Ringkasan Publikasi .....	142
82. Tampilan Ringkasan Rilis.....	142
83. Tampilan Halaman Utama <i>Google Playstore</i> .....	143
84. Tampilan Halaman Pencarian Aplikasi dengan Kata Kunci “RUBBA (Ruang Belajar Bahasa Indonesia)” .....	144
85. Tampilan Halaman Aplikasi RUBBA di <i>Playstore</i> .....	144
86. Tampilan Proses Pengunduhan Aplikasi RUBBA.....	145
87. Tampilan Aplikasi Setelah Proses Pengunduhan Selesai .....	145
88. Tampilan Halaman Utama Aplikasi RUBBA.....	146
89. Tampilan Ikon Aplikasi RUBBA pada Layar Beranda Gawai <i>Android</i> .....	146
90. Tampilan Hasil Perbaikan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	170
91. Tampilan Hasil Perbaikan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	174
92. Tampilan Hasil Perbaikan Tampilan Awal Aplikasi .....	175

## DAFTAR SKEMA

Skema	Halaman
1. Struktur Umum Teks Anekdot .....	31
2. Kaidah Teks Anekdot .....	33
3. Langkah-langkah penggunaan metode <i>research and development</i> .....	35
4. Langkah-langkah penggunaan metode <i>research and development</i> oleh peneliti.....	36

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

1. Surat Keterangan Penelitian
2. Pedoman Wawancara Pendidik Bahasa Indonesia
3. Surat Pernyataan Validasi Produk Oleh Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia
4. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia
5. Surat Pernyataan Validasi Produk Oleh Ahli Media
6. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media
7. Surat Pernyataan Validasi Produk Oleh Pendidik Bahasa Indonesia
8. Hasil Penilaian Kelayakan Pendidik
9. Dokumentasi Bersama Pendidik
10. Rekapitulasi Uji Coba Kepada Peserta Didik
11. Hasil Uji Coba Kepada Peserta Didik

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses pemerolehan atau penguasaan pengetahuan mengenai sebuah keterampilan atau objek melalui pengalaman, belajar, atau intruksi. Proses kegiatan pembelajaran pada pendidikan formal di sekolah memiliki tujuan untuk membuat peserta didik menjadi tahu dan terampil dari keadaan semula yang tidak tahu dan tidak terampil. Seseorang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan pendidik, media pembelajaran, metode mengajar, bahan ajar, dan instrument pembelajaran lainnya seperti yang dikatakan oleh Brown dalam (Kundhini, 2012).

Terjadi perbaikan pada Kompetensi Inti (KI) 3 pada (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016) mengenai standar isi pendidikan dasar dan menengah, yaitu memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki pengetahuan mengenai teknologi yang menjadi kemampuan utama pada abad 21.

Abad 21 berkaitan erat dengan teknologi modern yang mampu menyediakan beragam informasi dengan mudah dan mendorong usaha-usaha pemutakhiran serta menuntut timbulnya inovasi mutakhir. Pendidikan saat ini perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan teknologi.

Media dalam proses pembelajaran mencakup seluruh alat, peraga, bahan ajar, dan sarana prasarana sekolah. Pendidik biasanya memakai media pembelajaran seperti gambar, media cetak, atau audio visual jika sekolah menyediakan media tersebut. Tidak seluruh sekolah bisa mengadakan media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, kreativitas pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sangat penting, khususnya pada materi-materi abstrak dan sulit dipahami sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sadiman, dkk. dalam (Himmah, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah penggunaan atau pemanfaatan segala sesuatu untuk menstimulasi pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dapat menerima penyampaian pesan oleh peserta didik. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran sebagai media utama yang menggantikan pendidik secara keseluruhan atau sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menyenangkan akan memberi motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Macam-macam media pembelajaran digital atau modern antara lain multimedia interaktif, film pendek, *mobile learning*, video animasi, CD interaktif dan lainnya (Hafzah, et. al., 2020).

*Mobile learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi *mobile device* seperti gawai, tablet, laptop, dan lainnya. *Mobile learning* memberikan perubahan terhadap pemakaian bahan ajar yang kini tidak hanya dalam bentuk cetak saja, namun dapat dikembangkan menjadi bahan ajar berupa aplikasi yang dapat melengkapi proses pembelajaran. Selain itu, *mobile learning* dapat menjelaskan materi pelajaran yang biasanya disampaikan oleh pendidik didalam kelas sehingga pendidik akan berperan sebagai fasilitator dalam belajar. O'Malley, dkk. dalam (Prisma, 2020) menyatakan bahwa *mobile learning* memberikan berbagai manfaat, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) menggunakan pembelajaran berbasis teks, contohnya laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks prosedur, teks eksplanasi kompleks, naskah drama, teks sejarah, berita, dan lainnya. Teks anekdot ialah salah satu teks yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Teks anekdot menurut Keraf dalam (Alfarisi & Suseno, 2019) merupakan salah satu cerita pendek yang memiliki tujuan untuk menyampaikan fenomena yang unik atau menarik mengenai sesuatu atau seseorang. Anekdot biasanya mengandung unsur kritik atau lelucon dibidang layanan publik seperti bidang hukum, politik, pendidikan, transportasi dan lainnya. Oleh karena itu, peserta didik harus menguasai pembelajaran teks anekdot yang menjadi salah satu materi sekaligus keterampilan di SMA. Hal tersebut bertujuan untuk melatih peserta didik menunjukkan kepeduliannya pada persoalan yang terjadi di lingkungan dan menuangkan ide atau gagasan dengan cara mengkritik tetapi tidak secara langsung atau pun kasar.

Peneliti telah melakukan wawancara bersama pendidik bahasa indonesia di MAN 1 Bandar Lampung pada Juli 2020, yaitu ibu Asih Wiyasti, S.Ag., S.Pd. Berdasarkan wawancara tersebut, pendidik menyatakan bahwa selama ini, sekolah menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran dan hanya sesekali menggunakan power point yang ditampilkan melalui *LCD* proyektor sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Selain itu, beliau juga mengatakan adanya perbedaan yang dirasakan oleh peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran power point dibandingkan buku cetak, yaitu peserta didik merasa lebih tertarik dan kelas menjadi lebih kondusif selama proses pembelajaran. Buku cetak yang digunakan peserta didik sudah disediakan oleh sekolah dan boleh dipinjam untuk dibawa pulang selama ketersediaan buku masih ada di perpustakaan sehingga sumber belajar yang

digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi karena hanya mengandalkan buku paket dan LCD yang terbatas.

Sejalan dengan uraian tersebut, agar peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks anekdot, pendidik membutuhkan adanya pengembangan media yang berbasis pada *mobile learning* yang memanfaatkan teknologi berbasis aplikasi android agar pembelajaran dapat lebih menarik dan terarah. Terlebih lagi, terdapat potensi yang dapat dimanfaatkan, yaitu gawai android yang dimiliki oleh setiap peserta didik dan fasilitas akun *single sign-on (SSO)* untuk mendapatkan jaringan *wifi.id*. Pengembangan media *mobile learning* berbasis aplikasi android juga dapat mempermudah peserta didik yang kehabisan buku paket diperpustakaan dan membantu peserta didik dalam memahami teks anekdot karena terdapat materi pembelajaran, video pembelajaran, rangkuman dan kuis akhir.

Pendidik dapat merancang media *mobile learning* berbasis aplikasi android dengan tampilan yang menarik, gaya kekinian, dan memadukan warna dan desain sesuai jenjang SMA. Aplikasi ini tersedia dan dapat diunduh pada *google playstore*, menyediakan fitur *online* maupun *offline*, materi pembelajaran berbentuk teks, video, dan rangkuman sehingga memudahkan peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran teks anekdot. (Keraf, 2007)

Pada halaman beranda, terdapat lima opsi menu utama, yaitu kompetensi, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, dan latihan soal yang apabila diketuk akan masuk ke dalam halaman yang dituju. Masuk kemenu pertama, yaitu kompetensi, pengguna dapat melihat informasi berupa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Menu kedua, yaitu tujuan pembelajaran, berisi tujuan dari kegiatan pembelajaran. Menu ketiga, yaitu peta konsep, berisi gambaran

materi pembelajaran yang akan disajikan. Menu keempat, yaitu materi, pembelajaran berisi materi pembelajaran dengan jenis yang beragam. Menu kelima, yaitu latihan soal, pengguna dapat mengasah kemampuannya setelah mempelajari materi pada menu materi pembelajaran. Selain itu terdapat menu tambahan, yaitu menu tentang aplikasi. Pada menu ini terdapat informasi mengenai aplikasi dan pengembang.

Menu materi pembelajaran menyediakan 4 kanal, yaitu materi pembelajaran yang berbentuk teks, video pembelajaran yang berasal dari situs *youtube.com*, rangkuman yang berisi butir-butir penting materi pembelajaran, dan kuis akhir yang dapat digunakan peserta didik dalam mengasah kemampuannya pada setiap sub materi pembelajaran teks anekdot. Media pembelajaran bahasa Indonesia yang ditampilkan pada setiap kanal akan dikemas dengan desain yang menarik agar dapat memanjakan mata pengguna. Contohnya rangkuman pada setiap submateri berupa tulisan yang sudah didesain secara apik dan dapat di-*scroll* ke atas atau ke bawah. Pengguna juga dapat memperbesar atau memperkecil sesuai dengan kebutuhan.

Penelitian terkait pengembangan media *mobile learning* juga pernah dilakukan oleh (Sinta, et. al., 2019) mahasiswa Universitas Sriwijaya yang merancang media *mobile learning* berbasis masalah menggunakan *software app inventor* pada materi pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Belitang II". Lalu, penelitian serupa pernah dilakukan oleh (Rahmat, 2019), mahasiswa Universitas Negeri Padang yang merancang media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan *software macromedia flash animate cc* pada materi pembelajaran simulasi digital di SMKN 2 Padang. Selain itu, Sari (2018) mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung telah melakukan penelitian serupa dengan merancang media *mobile learning* berupa *game* edukasi laciku yang berisi latihan soal menggunakan *software construct 2* pada materi pembelajaran operasi aljabar di MTs darul huda Bandar Lampung. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan

penelitian sebelumnya terletak pada produk yang dihasilkan, yaitu aplikasi berbasis ponsel android. Perbedaannya terletak pada *software* dalam mengembangkan produk, fasilitas dan fitur produk yang dihasilkan sehingga dapat lebih praktis saat digunakan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka penelitian mengenai pengembangan media *mobile learning* sebagai alternatif media pembelajaran teks anekdot di MAN 1 bandar lampung pada kompetensi dasar 3.5 mengevaluasi anekdot dari aspek makna tersirat dan 4.5 mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot perlu dilakukan dengan mempertimbangkan kepraktisannya, yaitu dapat digunakan di mana saja dan kapan saja serta mengurangi dampak negatif penggunaan gawai android. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan penelitian ini dengan judul “Pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti jabarkan, peneliti merumuskan pembahasan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X?
2. Bagaimanakah kelayakan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

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.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis bagi pembaca.

1. Manfaat Teoretis
  - a. Bagi pendidik, penelitian ini memberikan referensi dalam menginovasikan media pembelajaran sebagai media belajar yang mampu menumbuhkan kreatifitas dan peran aktif peserta didik.
  - b. Bagi peneliti lain, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi rujukan terhadap penelitian berikutnya dalam bidang yang relevan dengan media pembelajaran.
2. Manfaat praktis

Secara praktis, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan tentang pemahaman media *mobile learning* berbasis aplikasi android pada pembelajaran teks anekdot.

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian pengembangan media *mobile learning* memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini ialah pendidik bahasa Indonesia.
2. Objek penelitian ini ialah pengembangan media *mobile learning* berbasis aplikasi android pada pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Media Pembelajaran

#### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Mahmudi (dalam Syarifuddin & Utari, 2022) mengatakan bahwa secara etimologi, media adalah bentuk jamak dari kata “medium” dalam bahasa latin yang dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara terjalannya komunikasi antara pengirim (komunikator atau sumber) dan penerima (komunikan atau *audience*) . Sejalan dengan pendapat Mahmudi, Suryani (2018) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, pendidik menggunakan media pembelajaran yang meliputi sarana penunjang pendidik dalam mengajar dan sebagai saluran pembawa informasi dari sumber belajar ke peserta didik yang berperan sebagai penerima pesan. Rohani dalam (Syarifuddin & Utari, 2022) mengartikan media secara luas sebagai benda, manusia, maupun peristiwa yang membuat anak didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Pendidik dapat memperlancar dan menaikkan kedayagunaan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran secara kreatif (Arda, 2015). Selaras dengan pendapat Arda, Musfiqon (dalam Suryani, 2018) memberi pendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang pendidik gunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan seluruh atau sebagian materi pembelajaran yang sukar dijelaskan secara lisan. Dengan demikian, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran sebagai sarana utama atau pelengkap saja. Sejalan dengan pendapat Musfiqon, Daryanto dalam (Hamid, 2020) mengutarakan pendapat

bawha media pembelajaran ialah segala hal (baik benda, lingkungan sekitar, atau manusia) yang bisa dimanfaatkan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar untuk meraih tujuan pembelajaran.

Heinich (dalam Rusman, 2015) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan batasan media sebagai penghubung yang membawa informasi dari sumber kepada penerima. Oleh karena itu, foto, film, televisi, rekorder suara, proyeksi gambar, media cetak, dan sejenisnya merupakan media komunikasi. Jika media tersebut berisi informasi atau pesan yang bersifat instruksional atau memiliki tujuan pengajaran, maka media tersebut adalah media pembelajaran.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian media pembelajaran oleh para ahli di atas, peneliti memberi simpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana transmisi informasi yang disiapkan atau digunakan menurut teori pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan media tersebut untuk menyampaikan pesan, menstimulasi perhatian, perasaan, pikiran, dan kemauan siswa sehingga dapat memicu terjadinya proses belajar secara sadar, terarah, dan terkendali.

### **2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Dalam mencirikan media pembelajaran, Gerlach & Ely dalam (Azhar, 2017) mengklasifikasikan karakter (ciri) media pembelajaran menjadi tiga bagian. Pengklasifikasian tersebut didasarkan pada alasan penggunaan media pembelajaran dan ketidakmampuan pendidik atau kurangnya efisiensi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran pada proses belajar.

- a. Ciri fiksatif (*fixative property*), yaitu ciri yang memberikan gambaran tentang potensi media dalam merekam, menyimpan, mengembangkan dan menyusun ulang suatu objek atau peristiwa.
- b. Ciri manipulatif (*manipulative property*), yaitu kemampuan yang memungkinkan terjadinya perubahan (transformasi) suatu objek atau kejadian karena memiliki ciri manipulatif.
- c. Ciri distributif (*distributive property*), yaitu kemampuan yang memungkinkan transportasi suatu peristiwa atau objek dengan ruang. Dalam ciri ini, peristiwa atau objek tersebut dapat dipaparkan secara bersamaan pada peserta didik dalam jumlah besar melaluirangsangan pengalaman yang relatif sama terkait peristiwa atau objek tersebut.

### **2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang ikut mempengaruhi lingkungan serta kondisi yang telah pendidik tata dan ciptakan (Suryani & Agung dalam Suryani, 2018). Selaras dengan pendapat tersebut, Sanaky dalam (Suryani, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi untuk menstimulasi proses pembelajaran dengan cara sebagai berikut.

- a. Membuat objek tiruan.
- b. Menghadirkan objek sebenarnya.
- c. Membuat bentuk materi abstrak menjadi lebih konkret.
- d. Menyamakan proses peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.
- e. Mengatasi halangan jumlah, jarak, tempat, dan waktu.
- f. Konsisten dalam penyajian kembali materi pembelajaran.
- g. Menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan belajar tercapai.

Levie dan Lentz (dalam (Suryani, 2018) menyatakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut.

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berfokus pada materi pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang ada atau yang menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu merangsang sikap dan emosi peserta didik melalui lambang visual atau gambar. Fungsi afektif bisa diamati melalui tingkat kenyamanan peserta didik saat membaca teks bergambar.
3. Fungsi kognitif, yaitu melancarkan pencapaian tujuan untuk mendengar dan memahami kandungan pesan atau informasi dalam lambang visual atau gambar.
4. Fungsi kompensatoris, yaitu membantu peserta didik yang lemah dalam membaca atau memahami teks melalui pemberian konteks. Dengan demikian, peserta didik dapat mengatur dan mengingat lagi informasi pada teks dengan lebih mudah.

Kemp dan Dayton dalam ((Suryani, 2018) mengklasifikasikan tiga fungsi pokok media pembelajaran berdasarkan pengguna, yakni perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dalam jumlah besar. Tiga fungsi pokok tersebut antara lain: a) memotivasi tindakan atau minat; b) memberikan informasi; dan c) memberi arahan.

Dari pemaparan-pemaparan pendapat yang telah peneliti jabarkan, kita dapat mengetahui bahwa media pembelajaran mempunyai beragam fungsi dalam mendukung pembelajaran di kelas. Ketepatan pemilihan media dalam pembelajaran dapat mendukung optimalisasi fungsi media pembelajaran.

#### **2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Hamalik (dalam Suryani, 2018) berpendapat mengenai lima manfaat media pembelajaran yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Menempatkan landasan-landasan nyata untuk berpikir dan mengurangi gaya belajar menghafal atau verbalisme.

- b. Mendapatkan banyak atensi peserta didik.
- c. Menempatkan landasan-landasan pokok demi perkembangan belajar.
- d. Memberi pengalaman yang aktual dan mengoptimalkan kegiatan mandiri pada peserta didik.
- e. Mengembangkan cara berpikir secara teratur dan berkesinambungan.
- f. Mendukung kemampuan perkembangan berbahasa.
- g. Memberikan variasi baru dalam pembelajaran.

Media pembelajaran menurut (Wibawanto, 2017) memiliki kegunaan atau manfaat sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan sehingga tidak terlalu verbal (dalam bentuk kata tulis atau lisan).
- b. Menangani keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra, yaitu:
  1. objek yang terlalu besar dipresentasikan melalui film, film bingkai, gambar, realita, atau model;
  2. objek yang kecil dipresentasikan melalui proyektor mikro, gambar, film atau film bingkai;
  3. gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat dipresentasikan melalui *high-speed photography* atau *timelapse*;
  4. kejadian atau peristiwa masa lampau disajikan melalui video, film bingkai, rekaman film, atau foto;
  5. objek yang terlalu kompleks dipresentasikan melalui diagram, model, atau melalui program komputer animasi; serta
  6. konsep yang terlalu luas (planet, iklim, gunung berapi, dan gempa bumi) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.

Pendidik dapat mengatasi sikap pasif peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran secara tepat dan variatif. Berkaitan dengan hal tersebut, media pembelajaran bermanfaat dalam menumbuhkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan secara aktual, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan potensinya.

Setiap peserta didik memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda antara satu dan lainnya. Namun, kurikulum dan materi pelajaran sama untuk seluruh peserta didik. Pendidik dapat mengatasi hal tersebut dengan penggunaan media pembelajaran, yaitu: memberikan stimulus yang sama, menyaamakan pengalaman, dan memunculkan persepsi yang sama.

Selaras dengan opini Wibawanto, Rivai (dalam Suryani, 2018) mengemukakan bahwa media bisa membuat peserta didik menjadi semakin simpatik dalam belajar sehingga dapat memotivasi, mempermudah pemahaman belajar, membuat metode pembelajaran menjadi semakin beragam dengan mengombinasikan komunikasi lisan dari pendidik dan media lainnya. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi tidak bosan karena lebih banyak terlibat dalam proses belajar seperti mengamati, mendemonstrasikan, mempresentasikan, dan sebagainya. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan hal-hal berikut.

a. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik ialah:

- 1) proses belajar lebih sistematis.
- 2) melatih ketelitian dalam menyajikan materi pelajaran.
- 3) menjadi solusi untuk menyajikan materi yang abstrak seperti fisika, matematika dan lainnya sehingga dapat lebih konkret
- 4) memberikan variasi dalam pembelajaran
- 5) memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dan
- 6) menyajikan informasi secara sistematis dan mudah disampaikan sehingga dapat mengefisiensi waktu.

b. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik ialah:

- 1) menarik simpati peserta didik untuk belajar;
- 2) memberi motivasi untuk belajar baik secara mandiri maupun secara formal di sekolah pada peserta didik;
- 3) memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang pendidik sajikan secara sistematis;
- 4) menciptakan suasana belajar yang menggembirakan sehingga peserta didik lebih konsentrasi pada pembelajaran; dan

- 5) Memberikan kesadaran peserta didik untuk memilih media pembelajaran yang paling relevan lewat penyajian media yang beragam untuk belajar.

### **2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Arsyad (dalam (Suryani, 2018) mengelompokkan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menjadi dua kategori utama, yakni media konvensional dan media teknologi mutakhir. Lebih lanjut Arsyad (dalam (Suryani, 2018) mengatakan bahwa jenis media terdiri atas media berbasis manusia, cetakan, visual, audio-visual, dan komputer.

#### **a. Media Berbasis Manusia**

Media berbasis manusia adalah media tertua dalam bertransmisi dan berkomunikasi mengenai informasi atau pesan. Media ini berguna jika bertujuan untuk mengubah sikap atau jika ingin terlibat secara langsung dalam memantau aktivitas belajar peserta didik. Media manusia dapat membimbing dan mempengaruhi proses pembelajaran melalui inkuiri terbimbing dengan menganalisis hal yang terjadi di lingkungan belajar dari waktu ke waktu. Dalam proses pembelajaran, peserta didik seringkali mengalami pengalaman belajar yang buruk dan memandang pembelajaran sebagai sesuatu yang negatif. Instruktur manusia sebagai “media” dapat merasakan kebutuhan peserta didik secara impulsif dan memberi pengalaman belajar yang dapat membantu meraih tujuan pembelajaran peserta didik.

#### **b. Media Berbasis Cetakan**

Menurut pendapat Arsyad (dalam (Suryani, 2018) media berbasis cetakan yang paling standar ialah buku teks, buku penuntun, majalah, jurnal, dan selebaran. Dalam membuat media berbasis cetakan, pendidik harus memperhatikan hal-hal berikut, yaitu: 1) konsistensi; 2) format; 3) organisasi; 4) daya tarik; 5) ukuran huruf; dan 5) penggunaan spasi kosong. Berdasarkan pendapat Kuandi dan Sutjipto (dalam

(Suryani, 2018) materi media berbasis cetak merupakan dasar pengembangan dan penggunaan mayoritas materi pembelajaran lainnya.

Media tersebut memiliki ciri antara lain:

1. teks dibaca secara linier;
2. teks menunjukkan komunikasi satu arah dan reseptif;
3. teks ditampilkan secara statis;
4. pengembangan teks sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual;
5. teks berorientasi pada siswa; dan
6. informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pengguna.

c. Media Berbasis Visual

Berdasarkan pendapat Kustandi dan Sutjipto (dalam (Suryani, 2018), media visual tidak memiliki perbedaan jauh dengan media berbasis cetak. Persamaan tersebut mendasari penggunaan dan pengembangan mayoritas materi pembelajaran lainnya. Media visual memiliki ciri antara lain:

1. visual dilihat berdasarkan ruang;
2. visual menunjukkan komunikasi satu arah dan reseptif;
3. visual ditampilkan secara statis;
4. persepsi visual dipakai sebagai rujukan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks;
5. media visual berorientasi pada siswa; dan
6. informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pengguna.

d. Media Berbasis Audiovisual

Teknologi audiovisual merupakan cara memproduksi atau mentransmisikan materi menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk mengirimkan pesan audiovisual. Kustandi dan Sutjipto (dalam (Suryani, 2018) mendefinisikan karakteristik media audiovisual antara lain:

1. bersifat linier.
2. menyajikan visualisasi yang dinamis.

3. digunakan dengan cara yang telah ditentukan oleh pembuat perancang.
4. merupakan representasi fisik dari gagasan aktual atau gagasan abstrak.
5. dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
6. biasanya berorientasi pada peserta didik dengan tingkat keikutsertaan peserta didik yang interaktivitasnya rendah.

Arsyad dalam (Suryani, 2018) berpendapat bahwa pembelajaran melalui audiovisual mempunyai karakteristik penggunaan peranti keras selama proses belajar, seperti *tape recorder*, proyektor, atau proyektor visual yang lebar. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran yang menggunakan media audiovisual diterapkan melalui pendengaran dan penglihatan. Tidak selamanya media audiovisual bergantung pada pemahaman simbol atau kata yang serupa.

e. Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan dan mentransfer materi melalui sumber yang berbasis digital. Kustandi dan Sutjipto (dalam (Suryani, 2018) mencirikan karakteristik media berbasis komputer sebagai berikut:

1. bisa dipakai secara linier, nonsekuensial, maupun acak.
2. bisa dipakai menurut keinginan peserta didik atau menurut keinginan dan rencana pengembang atau perancang.
3. menyajikan gagasan dalam gaya abstrak melalui grafik, simbol, dan kata.
4. dikembangkan berdasarkan prinsip ilmu kognitif.
5. berorientasi pada peserta didik dan melibatkan interaksi peserta didik yang tinggi.

Berdasarkan pendapat Arsyad (dalam (Suryani, 2018), melalui simulasi pada komputer, peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar secara

interaktif, mandiri, dan dinamis. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keberhasilan simulasi, yakni: skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Oleh sebab itu, perancangan pembelajaran dengan media berbasis komputer membutuhkan perencanaan yang mencakup perancangan desain pembelajaran, persiapan alat penunjang pembelajaran, dan pengguna media pembelajaran. Komputer mempunyai dua peran dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai manajer dalam pembelajaran yang dikenal dengan *Computer-Managed Instruction (CMI)* serta sebagai alat bantu tambahan dalam belajar yang pemanfaatannya mencakup penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang disebut dengan *Computer-Assisted Instruction (CAI)* atau pengajaran dengan bantuan komputer. Teknologi pembelajaran berbasis komputer kemudian berkembang lebih lanjut menjadi media *mobile learning*.

Sejalan dengan Arsyad, (Wibawanto, 2017) mengemukakan bahwa pada 2010, teknologi digital berkembang ke arah *mobile phone* atau gawai. Banyak peserta didik yang memiliki gawai berupa *smartphone*, media yang efektif dalam penyampaian informasi. Beberapa pihak memanfaatkan perkembangan *mobile phone* sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, beberapa pakar mengategorikan media pembelajaran berbasis *mobile phone* sebagai pembelajaran berbasis komputer *Computer-Assisted Instruction (CAI)*.

### **2.1.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebelum menetapkan media pembelajaran, pendidik tidak boleh memilih media secara spontan dengan alasan menyukai media tersebut, tetapi harus mempertimbangkan manfaatnya terlebih dahulu. Menurut Arsyad dalam (Suryani, 2018), kriteria penentuan media berasal dari konsep bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional. Setyosari (dalam Suryani, 2018) menjelaskan kriteria dalam

menentukan media pembelajaran secara sederhana, antara lain sebagai berikut.

- a. Keserasian antara media dan tujuan pembelajaran.
- b. Keserasian antara media dan lingkungan belajar.
- c. Keserasian antara media dan karakteristik peserta didik.
- d. Pemanfaatan media yang mudah.
- e. Berpotensi sebagai sumber belajar.
- f. Kedayagunaan media yang berkaitan dengan tenaga, waktu, dan biaya.
- g. Ketenteraman bagi peserta didik.
- h. Kesanggupan media dalam menarik simpati peserta didik.
- i. Kesanggupan media memberikan situasi menyenangkan dalam belajar.

Secara spesifik, Musfiqon dalam (Suryani, 2018) mengemukakan bahwa pendidik harus memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut.

a. Keselarasan Media dan Tujuan

Dengan memilih media, pendidik berharap media dapat membantu pendidik dalam meraih tujuan pembelajaran. Secara umum, tujuan pembelajaran berada pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektii, dan psikomotorik. Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Efisiensi

Berkaitan dengan media pembelajaran, pendidik harus menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kegunaan sehingga media pembelajaran menjadi efisien.

c. Situasi Peserta Didik

Pendidik harus menyesuaikan pemilihan media situasi peserta didik, baik secara psikologis, sosiologis, maupun fisiologis. Selain itu, media pembelajaran juga seharusnya bisa mengembangkan pola pikir,

menambah pengalaman belajar, dan dapat melibatkan peserta didik dalam proses belajar.

b. Ketersediaan

Setiap sekolah biasanya memfasilitasi pendidik dengan media pembelajaran. Namun, tidak semua materi pembelajaran disediakan media yang sesuai karena masing-masing sekolah memiliki keterbatasan. Dengan demikian, pendidik harus mampu untuk membuat media pembelajaran atau memakai media alternatif yang tersedia oleh sekolah.

c. Minimalisasi Biaya

Dalam memilih media, pendidik harus mempertimbangkan pengeluaran biaya dan perolehan manfaat agar seimbang.

d. Keterampilan Pendidik

Setelah memilih media, pendidik harus memiliki keterampilan dalam pengoperasian media tersebut. Kemampuan pendidik dalam mengoperasikan media tersebut sangat menentukan hasil dan manfaat media pada proses belajar.

e. Kualitas Teknis

Informasi atau materi pembelajaran yang pendidik sampaikan kepada peserta didik dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran. Kualitas media yang tidak memenuhi standar yang berlaku dapat mengganggu informasi atau materi yang pendidik sampaikan.

Pada hakikatnya, pendidik harus mempertimbangkan ketercapaian tujuan pembelajaran dalam memilih media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu. Tidak ada ketentuan baku dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan tepat apabila media tersebut mampu menstimulasi dan mengikutsertakan peserta didik agar aktif dalam

mengikuti proses belajar dengan gembira. Pemilihan media yang tepat dapat memaksimalkan mutu pembelajaran.

## **2.2 *Mobile Learning***

### **2.2.1 Pengertian *Mobile Learning***

Pada saat ini, ada berbagai sarana yang dapat memudahkan kehidupan manusia akibat pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Masyarakat dapat mengakses informasi dengan mudah di mana saja dan kapan saja dengan cakupan yang luas. Dalam kurun waktu yang relatif singkat, masyarakat dapat mengakses bermacam-macam hal dengan bebas dan tidak terbatas. Teknologi yang membawa berbagai informasi dan segala kemudahannya memunculkan inovasi-inovasi di berbagai bidang kehidupan manusia, misalnya dalam aspek pendidikan. Teknologi yang dikembangkan dalam aspek pembelajaran sangat bervariasi, salah satunya *mobile learning* (*m-learning*).

Secara harfiah, *mobile learning* berasal dari kata dalam bahasa Inggris, yakni *mobile* yang memiliki arti bergerak dan *learning* yang memiliki arti belajar. Menurut Schofield C.P., dan Taylor dalam (Rizal, et. al., 2013) teknologi genggam nirkabel yang menggunakan jaringan internet dalam mendukung, memfasilitasi dan memperluas jangkauan proses belajar disebut *mobile learning*. Berdasarkan pengertian tersebut, *mobile learning* dapat berupa gawai, *personal digital assistants (PDA)*, tablet dan lainnya.

Teknologi *mobile* berkembang dengan cepat dan terus meningkat pada segala aspek kehidupan sehingga teknologi memiliki peran yang sangat krusial dalam mempelajari dimensi pengetahuan. Proses belajar menggunakan *e-learning* atau komputer memungkinkan peserta didik belajar dalam lingkungan non-kelas, yaitu ketika berada didepan komputer pribadi mereka. Namun, proses belajar menggunakan *mobile learning* atau gawai memberikan peluang kepada peserta didik sehingga dapat belajar

setiap waktu dan di mana saja seperti di kereta, di taman, dan lainnya (Miangah and Amin, 2012)

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *mobile learning* mengacu pada penggunaan piranti genggam seperti gawai dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti akan berfokus pada gawai android. Tujuan dari pengembangan *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot untuk peserta didik SMA adalah agar selama proses pembelajaran peserta didik dapat lebih aktif dan terorganisasi. Di samping itu, aplikasi ini dirancang agar dapat menghemat waktu bagi peserta didik maupun pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Indonesia.

### **2.2.2 Fungsi dan Manfaat *Mobile Learning***

Majid (2012) mengemukakan tiga fungsi utama *mobile learning* dalam proses belajar adalah sebagai berikut.

- a. Tambahan atau suplemen, yaitu kebebasan peserta didik dalam memilih untuk memanfaatkan materi *mobile learning*.
- b. Kelengkap atau komplemen, yaitu pendidik memprogramkan materi agar peserta didik dapat menerima materi tersebut sebagai pelengkap materi pembelajaran di dalam pembelajaran formal.
- c. Pengganti atau substitusi, yaitu *mobile learning* dapat membantu menyediakan keperluan peserta didik yang tidak dapat hadir di dalam kelas. Hal tersebut bertujuan agar para peserta didik dapat lebih adaptif dalam mengikuti dan mengatur kegiatan pembelajaran berdasarkan kegiatan sehari-hari.

Menurut Majid (2012) penggunaan *mobile learning* memberikan banyak manfaat. Peneliti dapat melihat manfaat tersebut berdasarkan sudut pandang pendidik dan sudut pandang peserta didik. Berdasarkan sudut pandang peserta didik, *mobile learning* memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Memfasilitasi sekolah-sekolah di daerah miskin untuk ikut dalam proses belajar pada materi pembelajaran yang spesifik dan tidak bisa disediakan oleh sekolah tersebut.
2. Memberikan kemudahan untuk anak-anak yang berpartisipasi pada program pendidikan di rumah atau *home schooling*. Kemudahan tersebut dapat berupa ilmu pengetahuan yang umumnya tidak dapat orang tua ajarkan di rumah, misalnya bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer.
3. Menyediakan wadah untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang merasa takut atau fobia dengan lingkungan sekolah, peserta didik yang sedang dirawat di rumah sakit atau di rumah, peserta didik yang berhenti sekolah tetapi memiliki keinginan untuk meneruskan Pendidikan, dan peserta didik yang ada di berbagai daerah atau pun luar negeri.
4. Menyediakan fasilitas dalam proses belajar peserta didik yang tidak tertampung di sekolah formal untuk memperoleh pendidikan.

Berdasarkan sudut pandang pendidik, *mobile learning* memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Mempermudah pendidik melaksanakan tanggung jawabnya dalam melakukan pemutakhiran bahan ajar.
2. Memberikan pendidik pengetahuan guna mengembangkan diri dalam meningkatkan wawasannya.
3. Membantu dalam mengontrol proses belajar peserta didik.
4. Mengontrol peserta didik yang sudah menyelesaikan tugas latihan setelah belajar mengenai materi tertentu.
5. Membantu mengoreksi hasil pekerjaan peserta didik dan mengumumkan hasilnya pada peserta didik.

### 2.2.3 Pengembangan *Mobile Learning*

Pengembangan *Mobile Learning* dapat membawa banyak manfaat dalam proses belajar. Menurut Warsita (2018), ponsel pintar menawarkan peluang untuk mengembangkan *mobile learning*. Dalam menunjang *mobile learning*, ponsel pintar memberikan peluang: 1) portabilitas atau kemudahan dalam mendistribusikan suatu hal ke ponsel lainnya; 2) efisiensi ruang; 3) instan; 4) kompleksitas manfaat; 5) konektivitas; 6) durabilitas baterai yang awet; 7) kemampuan merekam dan memproses informasi; 8) kemampuan menginterpretasi, memanipulasi, dan membagi teks; 9) komprehensif; dan 10) bekerja secara kolaboratif. Selain memberikan peluang, pendidik perlu memperhatikan keterbatasan dari alat yang digunakan dalam mengembangkan *mobile learning* seperti biaya, fitur-fitur yang masih terbatas, harga konektivitas, keterbatasan papan ketik, resolusi layar yang relatif kecil, serta hal lainnya.

## 2.3 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media *Mobile Learning*

### 2.3.1 *iSpring Suite 10*

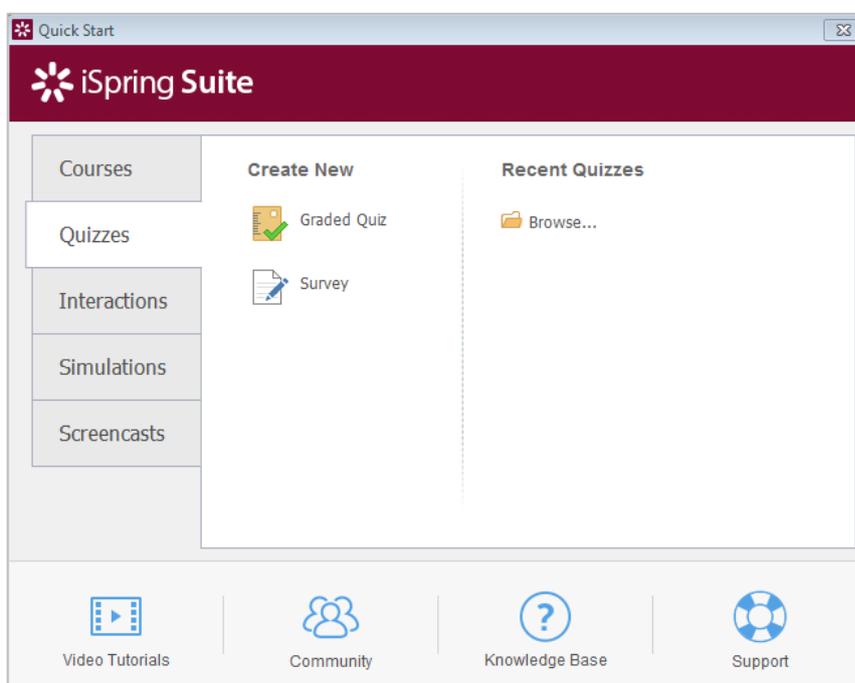
*iSpring Suite* merupakan aplikasi *authoring e-Learning* serba guna yang berbasis *power point*. *iSpring Suite* memberi kesempatan pada pengguna untuk menciptakan produk berbasis salindia, simulasi dialog, kuis, kuliah video, *screencast*, dan materi pembelajaran interaktif lainnya (Askarasoft, 2020).

Menurut Sumargono dalam (Himmah, 2017) berkas persentasi dengan ekstensi *.ppt* dapat diubah menjadi bentuk *flash* dengan ekstensi *.swf* dengan bantuan *software ispring suite* sehingga *programmer* lain tidak dapat memodifikasi berkas tersebut. Ukuran yang ringan merupakan keunggulan utama *flash*. Walaupun demikian, berkas *flash* dapat menampilkan animasi web yang sangat menarik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nugraheni dalam (Himmah, 2017) menjelaskan bahwa dalam pembuatan multimedia interaktif,

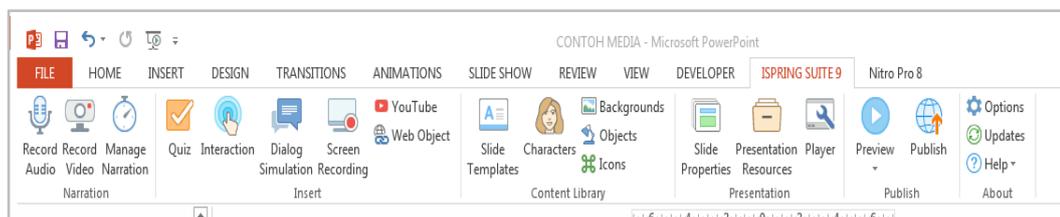
*ispring suite* lebih unggul dibandingkan dengan *software adobe flash* karena tidak membutuhkan kemampuan khusus dan lebih hemat waktu. Pendidik dapat menggunakan *iSpring Suite 10* untuk menyusun pembelajaran dengan tipe bimbingan karena aplikasi tersebut menyediakan pengaturan percabangan (*branching*). Aplikasi tersebut juga menyediakan

fitur *feedback* terhadap respons peserta didik dalam menu membuat latihan soal.

Gambar 1. Tampilan Halaman Utama *iSpring Suite 10*



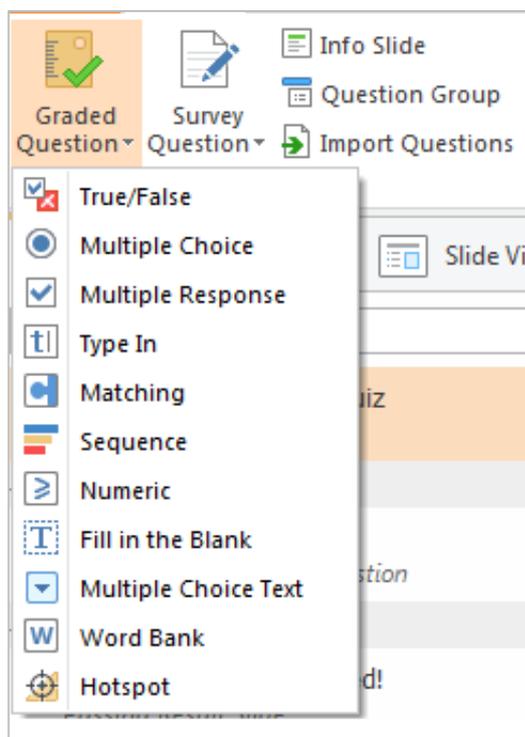
Berdasarkan tampilan tersebut, pendidik dapat membuat lima macam materi, yaitu *courses* (kursus), *quizzes* (survei atau kuis), *interactions* (interaksi), *simulations* (simulasi dialog), dan *screencasts* (perekam layar langsung). Berikut adalah tampilan menu utama *iSpring Suite 10*.

Gambar 2. Tampilan Menu Utama *iSpring Suite 10*

Berdasarkan tampilan tersebut, *iSpring Suite 10* dapat mengonversikan berkas salindia *power point* menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif dengan membubuhkan unsur-unsur penunjang, antara lain sebagai berikut

1. *Audio and video narrations* (Narasi audio dan video).
2. *Quizzes and surveys* (Kuis dan survei).
3. *Interactions* (Interaksi).
4. *Dialogue simulations* (Simulasi dialog).
5. *Screen Recordings* (Rekaman Layar).
6. *YouTube videos* (Video Youtube).
7. *Web Objects* (Objek Web).
8. *Assets from the iSpring Content Library* (Aset dari Perpustakaan Konten *iSpring*).
9. *Presenter info* (Info penyaji).
10. *Embedded files and links to external resources* (File dan tautan tertanam ke sumber daya eksternal).
11. *Publish* (menerbitkan).

Pendidik dapat mengembangkan *iSpring Suite 10* untuk mendukung *e-learning* salah satunya karena kemampuannya untuk membuat kuis. *iSpring Suite 10* menyediakan berbagai macam kuis, antara lain: *Multiple Choice*, *Multiple response*, *True or False*, *Type In*, *Sequence*, *Matching*, *numeric*, *Multiple Choice Text*, *Fill in the Blank*, *Word Bank*, dan *Hotspot*. Berikut tampilan macam-macam tipe kuis *iSpring Suite 10*.

Gambar 3. Tampilan Macam-Macam Tipe Kuis *Ispring Suite 10*

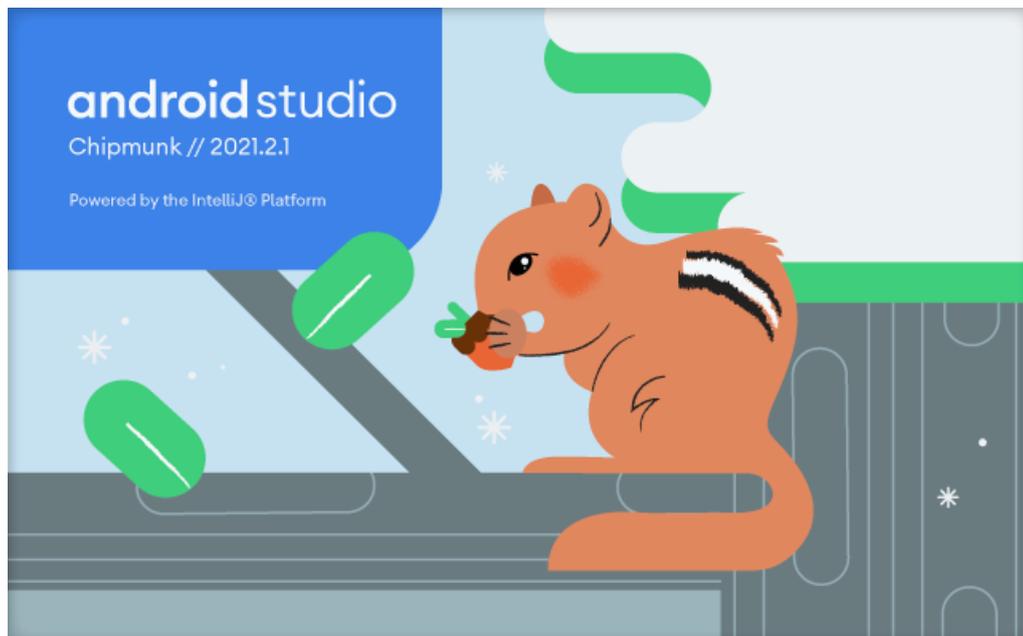
Hampir semua bidang sudah menggunakan *software ispring*, seperti bidang marketing, video simulasi hingga pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut terjadi karena proses penggunaan yang mudah tetapi dapat menciptakan inovasi karya yang menarik.

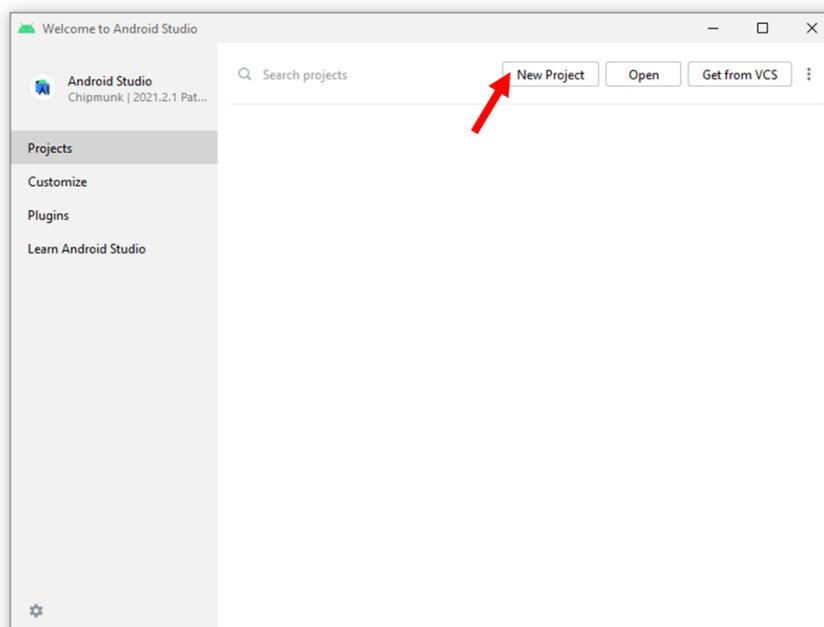
### 2.3.2 *Android Studio Chipmunk*

*Android Studio Chipmunk* merupakan versi *android studio* terbaru yang rilis pada tahun 2022. *android studio* adalah *Integrated Development Environment (IDE)* atau lingkungan pengembangan terintegrasi resmi untuk mengembangkan aplikasi Android berdasarkan *IntelliJ IDEA* yang dilengkapi fitur-fitur baru (Suryana, 2018). Selain berfungsi untuk penyunting kode dan fitur *developer IntelliJ* yang reliabel, *android studio* memberikan berbagai macam fasilitas yang dapat memaksimalkan produktivitas pengembang dalam mengembangkan aplikasi Android, antara lain sebagai berikut.

- a. Sistem *build* yang berpedoman dengan *Gradle* yang adaptif.
- b. *Emulator* yang kaya fitur serta cepat.
- c. Lingkungan terintegrasi sehingga pengembang bisa mengembangkan aplikasi untuk seluruh perangkat android.
- d. Menerapkan perubahan dalam melaksanakan *push* sehingga pengembang tidak perlu memuat ulang aplikasi jika ingin mengubah kode dan *resource* ke aplikasi yang sedang berjalan.
- e. Pengembang dapat menggunakan templat kode dan integrasi *GitHub* untuk mengimpor kode sampel dan membuat fitur aplikasi umum.
- f. *Framework* dan alat pengujian yang komplet.
- g. Pengembang dapat menggunakan *lint*, yaitu alat untuk merekam kegunaan, performa, kompatibilitas versi, dan berbagai aspek lain.
- h. Didukung oleh *NDK* sehingga bahasa pemrograman komputer *C++* dapat diimplementasikan
- i. Didukung oleh *google cloud platform* sehingga *App Engine* dan *Google Cloud Messaging* dapat diintegrasikan dengan mudah.

Gambar 4. Tampilan Android Studio Chipmunk



Gambar 5. Tampilan Halaman Awal *Android Studio Chipmunk*

Android studio berisi beberapa modul yang memiliki berkas kode sumber dan *file resource* dalam setiap projeknya. Pengembang dapat menggunakan jenis modul antara lain:

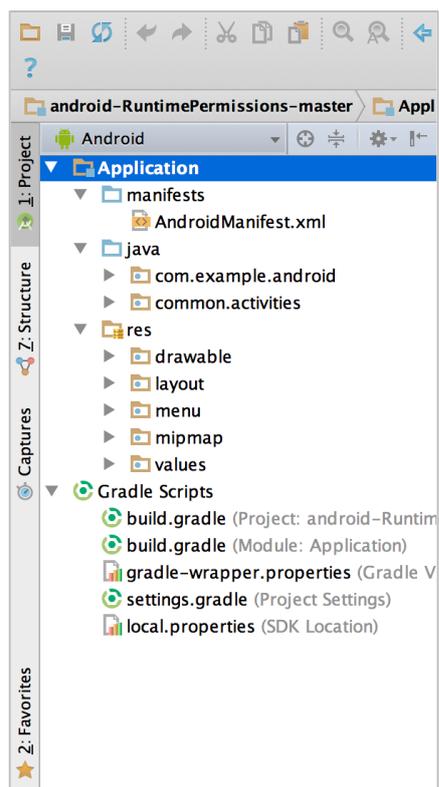
- a. modul aplikasi Android;
- b. modul *library*; dan/atau
- c. modul *Google App Engine*

Android studio biasanya menampilkan berkas *project* yang dikembangkan oleh pengembang dalam bentuk *project android*. Sistem menyusun tampilan tersebut berdasarkan modul sehingga dapat memberikan akses cepat ke berkas sumber utama *project* pengembang. Semua berkas *build* yang dibuat oleh pengembang akan terlihat pada tingkat teratas bagian *Gradle Script* dan setiap modul akan berisi folder sebagai berikut.

- a. *Manifest*, berisi berkas *AndroidManifest.xml*.
- b. *Java*, berisi berkas kode sumber *Java*, termasuk kode pengujian *JUnit*.
- c. *Res*, berisi semua *resource non-kode*, seperti tata letak *XML*, *string UI*, dan gambar *bitmap*.

Struktur *project android* pada *disk* tidak sama dengan representasi terpadu ini. Jika ingin melihat struktur file *project* sesungguhnya, pengembang dapat mengetuk opsi *project* pada menu *drop-down project* sehingga tampilan akan tampak seperti berikut.

Gambar 6. Tampilan File Project Android Studio Chipmunk



## 2.4 Konsep Teks Anekdote

### 2.4.1 Pengertian Teks Anekdote

Teks anekdot merupakan cerita humor sekaligus kritik yang dikemas dalam bentuk cerita pendek. Tokoh-tokoh nyata yang terkenal dalam kisah faktual sering menjadi sumber anekdot. Selain sebagai hiburan karena guyonan atau cerita lucunya, anekdot memiliki tujuan lain, yaitu kandungan pesan yang dapat memberikan pelajaran kepada masyarakat (Kosasih, 2017).

Menurut Chaer dalam (Rifjina, 2015), anekdot adalah cerita pendek yang jenaka perihal seorang tokoh terkenal, yang ada atau pernah ada. Cerita anekdot menghadirkan tokoh nyata dalam sejarah, bukan tokoh fiktif. Hal tersebut menyiratkan adanya kemungkinan jika sebelum manusia mengenal bahasa, humor telah lebih dulu ada. Hampir setiap waktu orang berupaya agar bisa tertawa dengan segala macam hal yang terjadi pada dirinya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Alwi dalam (Anita, 2016) mengemukakan bahwa teks anekdot merupakan cerita ringkas yang menarik karena lucu dan mengesankan. Cerita anekdot biasanya mengisahkan orang terkenal atau orang penting berdasarkan kisah yang benar-benar terjadi.

Kemendikbud dalam (Satya, 2017) memberikan dua definisi teks anekdot, yaitu: 1) teks anekdot adalah cerita ringkas yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya berdasarkan kisah-kisah yang benar-benar terjadi pada orang penting atau orang terkenal; dan 2) kenyataan yang ada di masyarakat menjadi dasar cerita teks anekdot. Sejalan dengan pendapat di atas, Dananjaja dalam (Gumelar, 2018) mengatakan bahwa anekdot dan lelucon sering kali juga dijadikan wadah untuk memprotes atau menyindir keadaan sosial yang dianggap tidak wajar. Namun, Maryanto, (2013) memberikan pendapat yang berbeda. Ia berpendapat bahwa anekdot adalah cerita fiksi yang tidak harus berdasarkan kenyataan di masyarakat sehingga orang penting atau orang terkenal tidak harus menjadi tokoh dalam cerita tersebut.

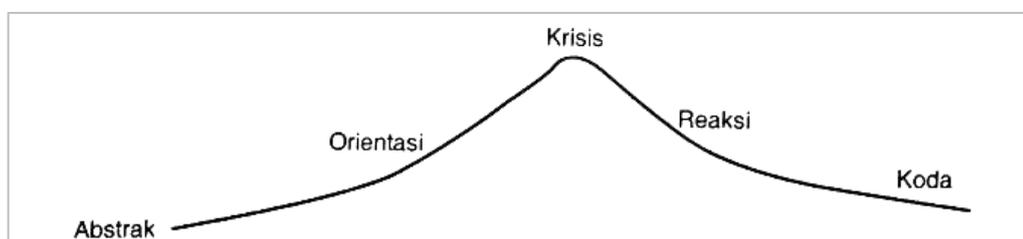
Berdasarkan uraian pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teks anekdot merupakan ragam teks yang memuat peristiwa-peristiwa konyol, lucu, atau menjengkelkan yang sering terjadi di dalam kehidupan masyarakat. Cerita anekdot dapat melibatkan tokoh nyata maupun tokoh fiksi sebagai konsekuensi dari masyarakat yang menanggapi krisis dengan reaksi.

## 2.4.2 Struktur Teks Anekdote

Kosasih (2017) mengemukakan bahwa anekdot dapat berupa kisah, cerita, atau percakapan dalam kejadian ringkas yang berisi tokoh, latar, dan jalinan perkara. Pengarang menyusun serangkaian perkara dalam beberapa bagian seperti abstraksi, orientasi, komplikasi atau krisis, reaksi dan koda dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Abstraksi, yaitu bagian permulaan yang menerangkan gambaran umum atau latar belakang suatu cerita.
2. Orientasi, yaitu pengenalan suatu masalah yang akan menjadi konflik, krisis, atau perkara utama. Orientasi merupakan penyebab sebuah krisis yang timbul dalam cerita.
3. Komplikasi atau krisis, yaitu inti cerita pada teks anekdot. Pada bagian inilah penulis memunculkan kejenaakaan atau kelucuan yang menggelikan dan memicu gelak tawa.
4. Reaksi, yaitu respons atau tanggapan atas komplikasi yang telah terjadi. Reaksi dapat berupa sikap mengejek atau mentertawakan.
5. Koda, yaitu simpulan atau penutup cerita anekdot. Bagian ini juga menjadi tanda berakhirnya cerita. Di dalam koda terdapat persetujuan, komentar, atau penjelasan. Koda bukanlah sebuah keharusan sehingga pengarang boleh mencantumkan koda atau tidak.

Skema 1. Struktur Umum Teks Anekdote



(Sumber Kosasih, 2017)

Teks anekdot merupakan salah satu jenis teks cerita. Namun, pengarang tidak harus terpaku pada struktur baku dalam menulis cerita anekdot.

Penulis memiliki *licentia poetica* (lisensi puitik) yang berarti bahwa penulis mempunyai kebebasan untuk menentukan struktur teks anekdot. Oleh sebab itu, anekdot memiliki struktur yang sangat beragam. Banyak anekdot yang tidak memiliki abstrak dan langsung disajikan bagian orientasi.

Berdasarkan pendapat Kosasih, peneliti dapat menyimpulkan bahwa materi pembelajaran yang berbasis teks merupakan fokus utama pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013. Materi tersebut diklasifikasikan berdasarkan kefaktualannya, yaitu teks faktual (ilmiah) dan nonfaktual (imajinatif, sastra). Teks anekdot termasuk ke dalam genre nonfaktual (imajinatif, sastra) yang memiliki struktur teks yang membangunnya, yaitu abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

#### **2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot**

Menurut Kosasih (2017) Salah satu teks yang bergenre cerita adalah anekdot. Dengan demikian, teks anekdot memiliki karakteristik atau kaidah kebahasaan antara lain sebagai berikut.

- a. Memakai kalimat petikan langsung atau tidak langsung. Pengarang menyatakan kalimat-kalimat tersebut dalam bentuk dialog antartokoh.
- b. Memakai nama tokoh orang ketiga tunggal. Pengarang dapat menyebutkan nama tokoh tersebut secara langsung maupun tersamar.
- c. Memakai keterangan waktu. Pengarang harus menyajikan peristiwa secara kronologis atau berdasarkan urutan waktu karena teks anekdot merupakan salah satu jenis teks cerita.
- d. Menggunakan verba material atau verba yang menampakkan tindakan fisik. Hal tersebut berkaitan dengan gerak-gerik tokoh dan alur yang membentuk serangkaian kegiatan ataupun peristiwa.
- e. Memakai kata konjungsi temporal sebagai penunjuk hubungan antarkalimat atau antarparagraf secara kronologis. Contoh konjungsi temporal, yaitu *kemudian*, *lalu*, dan *akhirnya*.

- f. Memakai konjungsi penjelas atau penerang seperti *bahwa*. Penggunaan konjungsi ini berkaitan pengubahan dialog antartokoh dari bentuk petikan langsung menjadi petikan tidak langsung.

Skema 2. Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote



(Sumber Kosasih, 2017)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa teks anekdot adalah cerita yang lucu dan menarik karena menggambarkan keunikan perilaku tokoh dan memuat sindiran yang memakai majas pengandaian. Di samping itu, teks anekdot memiliki ciri kebahasaan yang berbeda dengan teks lainnya. Misalnya, kalimat yang mengungkapkan kejadian masa lampau, penggunaan bentuk dialog dan narasi, penggunaan verba aksi, penggunaan kalimat retoris, dan lainnya.

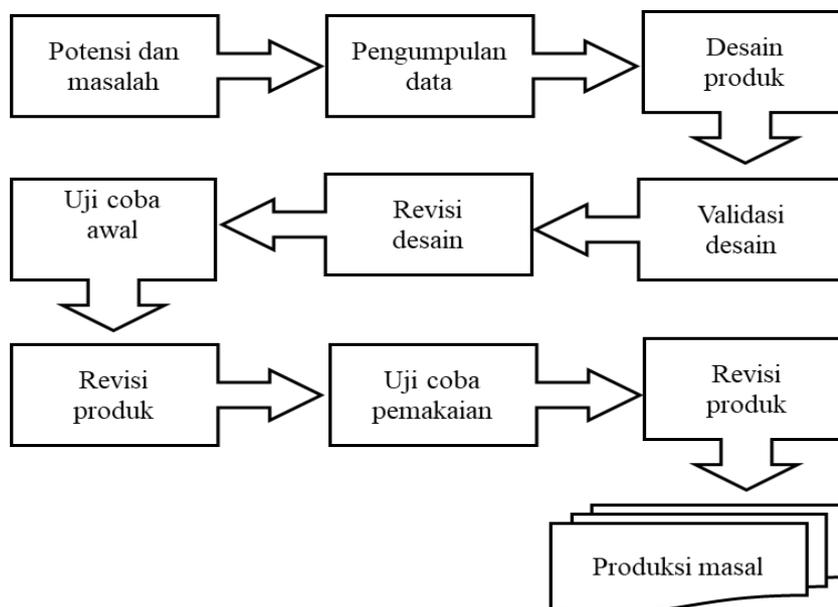
### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2019) mengemukakan 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. Produk pengembangan ini berupa aplikasi android yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) pada pembelajaran teks anekdot.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

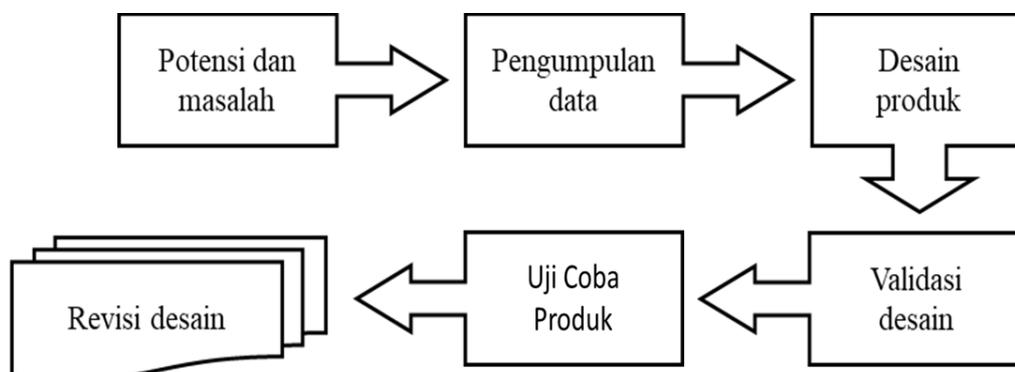
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode yang merujuk pada langkah-langkah penggunaan metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2019). Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa prosedur penelitian pengembangan terdiri atas sepuluh langkah atau tahap, yaitu sebagai berikut.

Skema 3. Langkah-langkah penggunaan metode *research and development* .

(Sumber Sugiyono, 2019)

Pada penelitian ini, peneliti meringkas sepuluh tahapan metode penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Sugiyono (2019) menjadi enam langkah sesuai kebutuhan peneliti. Pengurangan tahapan dalam metode (Sugiyono, 2019) tersebut berdasarkan pendapat Puslitjaknov dalam (Soesilo, 2019) bahwa bagi mahasiswa S1, peneliti hanya dapat melakukan penelitian pengembangan sampai langkah uji coba produk dan revisi produk agar langkah-langkah yang digunakan menjadi lebih sederhana. 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.

Skema 4. Langkah-langkah penggunaan metode *research and development* oleh peneliti.



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 prapenelitian 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 khususnya teks anekdot. 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 dilapangan 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.

#### f. 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*.

g. 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 ekstensi *.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 penilaian 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 menginstalnya 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 khususnya teks anekdot.

### 3.3 Data dan Sumber Data Pengembangan Produk

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti memperoleh sumber data kualitatif melalui wawancara kepada pendidik bahasa Indonesia di MAN 1 Bandar Lampung. Peneliti menjadikan hasil wawancara kepada pendidik bahasa Indonesia sebagai tolok ukur untuk mengembangkan produk media *mobile learning* di MAN 1 Bandar Lampung. Selain itu, peneliti memperoleh data kuantitatif dari hasil uji kelayakan atau validasi dari ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, pendidik bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X. Peneliti mendapatkan hasil tersebut melalui lembar kuisioner penilaian yang sudah peneliti bagikan untuk mengukur respons dan menilai kelayakan produk yang sudah peneliti kembangkan. Peneliti menggunakan data tersebut sebagai rujukan pokok untuk mengukur kelayakan produk yang telah peneliti kembangkan.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian wawancara dan lembar kuisioner penilaian validitas atau kelayakan produk. Instrumen yang pertama, yaitu wawancara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi pada pra penelitian atau sebelum melakukan penelitian dan pengembangan produk. Instrumen kedua, yaitu lembar kuisioner penilaian validitas atau kelayakan produk yang digunakan untuk validasi atau uji kelayakan produk dari ahli media, ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan pendidik bahasa Indonesia. Lembar kuisioner penilaian validitas atau kelayakan produk menggunakan skala Likert menurut Sugiyono (2019) dengan skor penilaian 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria sebagai berikut: 1) bobot nilai 1 jika produk dinilai sangat kurang baik; 2) bobot nilai 2 jika produk dinilai kurang baik; 3) bobot nilai 3 jika produk dinilai cukup baik; 4) bobot nilai 4 jika produk dinilai baik; dan 5) bobot nilai 5 jika produk dinilai sangat baik.

Lembar kuesioner untuk pendidik bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X menggunakan skala Guttman (Sugiyono, 2019), yaitu pilihan jawaban Ya dan Tidak.

Tabel 1. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Aspek	No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kelayakan isi materi	1.	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)					
	2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran					
	3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	4.	Materi yang disajikan benar, faktual dan tidak usang					
	5.	Istilah dan diksi bahasa Indonesia sesuai dengan istilah diksi bahasa Indonesia serta sesuai dengan pokok bahasan dan permasalahan					
	6.	Menerapkan konsep geomatika (morfologi, sintaksis, dan semantik)					
	7.	Materi yang disajikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum					
	8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Indonesia					
	9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami					
	10.	Tidak ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir					
	11.	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, Ras dan Antargolongan)					

	12.	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik untuk menuangkan ekspresi atas ketidakpuasan, kemarahan, dan kejengkelan terhadap suatu masalah yang telah diketahui oleh masyarakat luas					
	13.	Materi yang disajikan membantu peserta didik terhibur dalam pembelajaran karena menyajikan sindiran dalam cerita yang berupa humor					
	14.	Aplikasi <i>mobile learning</i> dalam pembelajaran teks anekdot memberikan latihan dan yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar					
Desain Pembelajaran	1.	Keselarasan antara indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran					
	2.	Materi yang disajikan tidak mengada-ada/ tidak usang					
	3.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Indonesia					
	4.	Sistematika penyajian memuat pendahuluan/ prolog, isi/ materi, latihan dan evaluasi ditampilkan secara konsisten tiap materi yang disampaikan					
	5.	Bersumber dari buku yang digunakan sekolah yang disusun oleh ahli di bidangnya					
	6.	Materi yang dipilih mengandung nilai etika/ moral					

	7.	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik untuk menuangkan ekspresi atas ketidakpuasan, kemarahan, dan kejengkelan terhadap suatu masalah yang telah diketahui oleh masyarakat luas					
	8.	Materi yang disajikan membantu peserta didik terhibur dalam pembelajaran karena menyajikan sindiran dalam cerita yang berupa humor					
	9.	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, Ras dan Antargolongan)					
	10.	Peserta didik dapat memahami informasi yang disajikan pada aplikasi <i>mobile learning</i>					

Tabel 2. Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Komunikasi Visual	1.	Tampilan aplikasi menarik					
	2.	Desain tampilan sederhana dan menarik					
	3.	Kontras warna sesuai dan materi terbaca					
	4.	Tombol navigasi berfungsi sebagaimana mestinya					
	5.	<i>Link</i> menghubungkan sesuai dengan tombol navigasi					
	6.	Tampilan aplikasi sesuai dengan resolusi layar hp					
Usabilitas	7.	Pengoperasian mudah dan <i>user friendly</i>					
	8.	Dapat digunakan oleh siapa saja baik pendidik maupun peserta didik					
Reliabilitas	9.	Tidak ada gangguan system pada aplikasi					
	10.	Aplikasi tidak berhenti tiba-tiba saat dijalankan					

Tabel 3. Instrumen Validasi Pendidik Bahasa Indonesia

Aspek	No.	Indikator Penilaian	Bentuk Penilaian	
			Ya	Tidak
Konten	1.	Apakah bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini bisa dipahami dengan baik?		
	2.	Apakah terdapat kata-kata yang meragukan dan multitafsir?		
	3.	Apakah materi dapat membuka wawasan untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan)?		
Desain Pembelajaran	4.	Apakah materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas?		
	5.	Apakah materi yang disajikan mencakup semua yang terdapat pada KD dan Indikator yang ada?		
	6.	Apakah aplikasi <i>mobile learning</i> edisi teks anekdot ini memberikan latihan dan evaluasi yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar?		
Tampilan	7.	Apakah anda dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah?		
	8.	Apakah aplikasi <i>mobile learning</i> edisi teks anekdot dapat digunakan untuk semua kalangan?		
	9.	Apakah desain tampilan media <i>mobile learning</i> tampak sederhana dan tidak menyulitkan untuk digunakan?		
	10.	Apakah tampilan aplikasi <i>mobile learning</i> menarik?		
	11.	Apakah warna pada aplikasi <i>mobile learning</i> sesuai dan konten dapat terbaca jelas?		
	12.	Apakah tombol navigasi berfungsi dengan baik?		
	13.	Apakah audio dalam video pembelajaran selaras dan sesuai?		
	14.	Apakah ada gangguan sistem pada aplikasi?		

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan angket atau kuisiner dengan penjelasan sebagai berikut.

#### 1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara sebagai tahap awal penelitian untuk menemukan permasalahan dan potensi yang ada dan sekaligus untuk mengetahui respons, anggapan, dan masukan pendidik terhadap penyusunan media *mobile learning* berupa aplikasi android yang dapat diinstal oleh peserta didik melalui *google playstore* pada gawai android. Wawancara dilakukan kepada salah satu pendidik bahasa Indonesia kelas X di MAN 1 Bandarlampung.

#### 2. Kuesioner/Angket

Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan lembar kuisiner atau angket. Peneliti menggunakan teknik ini ketika akan mengujikan kelayakan produk pada ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, pendidik bahasa Indonesia, dan peserta didik kelas X guna mengetahui kelemahan dan kekurangan produk sehingga dapat diperbaiki menjadi lebih baik.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Peneliti melakukan proses analisis data dengan memanfaatkan skala *Likert* yang merujuk pada pendapat (Sugiyono, 2019) bahwa penggunaan skala *Likert* bertujuan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok orang mengenai gejala sosial. Dalam penelitian ini, peneliti telah menetapkan gejala sosial secara partikular, yaitu variabel penelitian.

Peneliti akan menjabarkan variabel yang akan diukur menggunakan skala *Likert* menjadi indikator variable. Kemudian, peneliti menjadikan indikator tersebut sebagai tolok ukur dalam mengatur item-item instrumen yang secara alternatif berupa pertanyaan. Jawaban dari tiap-tiap item instrumen yang memakai skala *Likert* memiliki tingkatan dari negatif sampai dengan sangat positif. Selain itu, peneliti dapat menggunakan skala *Likert* sebagai alternatif jawaban dengan memberikan nilai pada setiap jawaban dari pertanyaan alternatif sebagai berikut.

Tabel 4. Alternatif Jawaban dengan Skala *Likert*

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Bobot Nilai</b>
1. Sangat setuju/Selalu/Sangat Positif/Sangat mampu/Sangat baik	5
2. Setuju/Sering/Positif/Mampu/Baik	4
3. Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral/Cukup Mampu/Cukup baik	3
4. Tidak setuju/Hampir tidak pernah/Negatif/Kurang mampu/Kurang baik	2
5. Sangat tidak setuju/Tidak pernah/sangat negatif/Tidak mampu/Tidak baik	1

(Sumber Sugiyono, 2019: 404-418)

Setelah memperoleh yotal skor penilaian, peneliti akan memasukkan nilai tersebut ke dalam tingkat kategori skala Likert dengan rumus:

$$Pk = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pk = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor ideal

Tabel 5. Skala Kelayakan Produk

Nomor	Tingkat Penilaian	Kategori
1.	81 - 100%	Sangat Layak
2.	61 - 80%	Layak
3.	41 - 60%	Cukup Layak
4.	21 - 40%	Tidak Layak
5.	< 21%	Sangat Tidak Layak

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 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. Tahap pertama pengembangan materi media *mobile learning* terdiri dari tiga langkah, yaitu menyusun materi, menyusun *storyboard*, dan merancang gambar, teks, dan video. Tahap kedua pengembangan dan implementasi media *mobile learning* terdiri dari dua langkah, yaitu menyusun diagram alir dan mengembangkan aplikasi berbasis android. Proses mengembangkan aplikasi berbasis android terdiri dari tujuh belas langkah, yaitu mengatur resolusi layar pada *microsoft power point 2010* yang terintegrasi dengan *ispring suite 10*, menyiapkan audio, gambar dan video, proses ekspor kuis akhir dan latihan soal menjadi format *HMTL5*, menyiapkan layout pada *android studio chipmunk* untuk tampilan media *mobile learning*, menyiapkan *software development kit (SDK)*, mengatur layar pada *android studio chipmunk*, menyisipkan gambar pada *android studio chipmunk*, memasukkan dan mengatur teks pada *android studio chipmunk*,

memberikan perintah atau *programming*, memasukkan *ispring suite* ke *android studio*, memasukkan ikon aplikasi, proses pembuatan file *bundle* dengan ekstensi *.aab* dan pembuatan file kunci pendaftaran dengan ekstensi *.jks*, membuat halaman blog, membuat *privacy policy*, membuat akun *google play console developer*, proses mengunggah aplikasi ke *playstore*, dan proses instalasi aplikasi di gawai android. (4) validasi desain, yaitu pengujian kelayakan produk dosen ahli pembelajaran, ahli media, dan pendidik bahasa Indonesia. (6) uji coba produk, yaitu uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil (*small group*) terhadap 5 orang peserta didik. (5) revisi produk, yaitu melakukan perbaikan berdasarkan penilaian, masukan serta saran dosen ahli pembelajaran, ahli media, dan pendidik bahasa Indonesia.

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.

Selain itu, masukan dan saran terkait kekurangan media *mobile learning* sudah ditindak lanjuti dalam tahap revisi produk. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *mobile learning* berupa aplikasi android sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia sangat layak untuk digunakan di sekolah.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan media *mobile learning* yang telah dikembangkan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Para pendidik, hasil penelitian hendaknya dapat memanfaatkan media *mobile learning* yang untuk pembelajaran bahasa Indonesia dan turut

mengembangkan media *mobile learning* serupa untuk materi pembelajaran dan jenjang pendidikan yang lain.

2. Media pembelajaran teks anekdot diharapkan mendukung pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai acuan pembandingan dalam melaksanakan penelitian pengembangan, khususnya media *mobile learning* di berbagai materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, R. S., & Suseno, S. (2019). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Anekdote Bermuatan Cinta Tanah Air. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i1.3950>
- Anita, R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Peserta didik Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. Tesis. FKIP Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung.
- Arda, S. S. dan D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta didik SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3.
- Askarasoft. (2020). *Panduan Aplikasi iSpring Suite 9 (Bag-1)*. Surabaya. Askarasoft.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Gumelar, F.-. (2018). Meme: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Anekdote? *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 2(1), 105. <https://doi.org/10.30595/jssh.v2i1.2315>
- Hafzah, N., Amalia, K. P., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., & Saifuddin, M. F. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0:(Meta-analysis Effectiveness of the use of Digital Learning Media in Increasing The Results and In. *Biodik*, 6(4), 541–549.
- Hamid, M. Ab. dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.); Cetakan 1). Medan. Yayasan Kita Menulis.
- Himmah, F. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan iSpring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Unesa*, 5.
- Keraf, G. (2007). *Argumentasi dan Narasi, Komposisi Lanjutan III, Cetakan ke-16*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasih, E. (2017). *Jenis-Jenis Teks Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK: Analisis Fungsi, Struktur, Kaidah Serta Langkah-Langkah*

- Penulisannya Pada Kurikulum 2013, Cetakan ketiga. Bandung. Yrama Widya.
- Kundhini, B. (2012). *Keefektifan Metode Cooperative Learning Tipe Talking Stick dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul*.
- Majid, A. (2012). Mobile Learning. Bandung. Jurnal Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Maryanto, D. (2013). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miangah, T.M., and Amin, N. (2012). *Mobile Assisted Language Learning. International Journal of Distributed and Parallel Systems*, Volume 3 Nomor 1.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016. (2016). Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 3(2), 80–91.  
<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>
- Prisma, M. dkk. (2020). Pembuatan Handout Mobile Learning Berbasis Android Untuk Pembelajaran Fisika Pada Materi Gerak Parabola Dan Gerak Melingkar di Kelas X SMA/MA. *Pillar of Physics Education*, Volume 13 Nomor 1.
- Rahmat, R. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital*. Volume 6 Nomor 2, 116–126.
- Rifjina, P. M. (2015). Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Anekdote Berbentuk Dialog Menggunakan Pendekatan Saintifik Dengan Media Audiovisual Pada Peserta didik X TIPK 2 di SMK Negeri 10 Semarang. *Skripsi. FKIP Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang*.
- Rizal, H., Satrio, A., & Wirawan, P. W. (2013). *Perancangan dan Pembuatan Mobile Learning Interaktif Berbasis Android Dengan Metode Personal Extreme Programming*. *Journal of Informatics and Technolog*. Volume 2 Nomor 3. 103–112.
- Rusman, D. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta. Rajawali Perss.

- Sari, D. P. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis mobile learning melalui game edukasi LACIKU pada materi operasi aljabar sebagai learning exercise bagi siswa. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 1–181.
- Satya, P. P. (2017). *Pembelajaran Mengevaluasi Teks Anekdote Dari Aspek Makna Tersirat Menggunakan Metode Inquiry Pada Peserta didik Kelas X SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018*. FKIP Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Universitas Pasundan Bandung.
- Sinta, M. D., Alfiandra, A., & Waluyati, S. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Ppkn Di Sma. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, Volume 6 Nomor 2, 224–231. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.8713>
- Soesilo, T. D. (2019). *Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan*. Salatiga. Satya Wacana University Press.  
[https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19730/11/BOOK\\_Tritjahjo Danny\\_Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan\\_Bab 11.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19730/11/BOOK_Tritjahjo_Danny_Ragam%20dan%20Prosedur%20Penelitian%20Tindakan_Bab%2011.pdf)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi Kedua*. Bandung. Alfabeta.
- Suryana, D. (2018). *Belajar Android Studio*. Bandung. Dayat Suryana Independent.
- Suryani, N. dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang. Bening Media Publishing.
- Warsita, B. (2018). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, XIV(1), 062–073.  
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>
- Wibawanto, W. (2017). *Desai Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember. Cerdas Ulet Kreatif.