

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN TEKS PERCAKAPAN
BAHASA LAMPUNG DI SMA KELAS X**

(Tesis)

Oleh

**RENATALIA MARSELINDA
NPM 2323045002**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN TEKS PERCAKAPAN
BAHASA LAMPUNG DI SMA KELAS X**

**Oleh
RENATALIA MARSELINDA**

(Tesis)

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

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN TEKS PERCAKAPAN BAHASA LAMPUNG DI SMA KELAS X

Oleh
RENATALIA MARSELINDA

Penelitian dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik pada materi teks percakapan Bahasa Lampung di SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X yang dapat diunduh di *google playstore*, mendeskripsikan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development (R&D)* yang disadur dari teori Borg & Gall dalam Sugiyono. Prosedur penelitian tersebut terdiri atas sepuluh langkah tetapi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sebelas langkah sesuai dengan kebutuhan peneliti, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba awal, revisi produk, produksi masal awal, uji coba pemakaian, revisi produk akhir, dan produksi masal akhir. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung. 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 melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran kepada peserta didik dan validasi kelayakan produk.

Hasil penelitian adalah media *mobile learning* sebagai media pembelajaran Bahasa Lampung yang dapat diunduh pada *google playstore* dan diinstal pada gawai *android*. Media *mobile learning* yang dikembangkan dinilai sangat layak berdasarkan hasil validasi dan revisi oleh ahli materi pembelajaran dengan presentase 96%, ahli media pembelajaran 98,66%, pendidik Bahasa Lampung 97,7%, uji coba awal lima orang teman sejawat 93,52% dan uji coba oleh peserta didik 92,94%. Revisi media *mobile learning* meliputi konten materi dan tampilan media pembelajaran. Selain itu, produk yang dikembangkan efektif digunakan berdasarkan hasil uji coba pemakaian dua puluh enam peserta didik dengan kriteria nilai 0,866 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* yang dikembangkan sangat layak menjadi media pembelajaran Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

Kata kunci: Bahasa Lampung, *mobile learning*, pengembangan, teks percakapan.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA MOBILE LEARNING DILOM PEMBELAJARAN TEKS PERCAKAPAN BAHASA LAMPUNG DI SMA KELAS X

**Oleh
RENATALIA MARSELINDA**

Penelitian sija dilantari ulih terbatasni media media pembelajaran sai digunakon ulih peserta didik tentang materi teks percakapan Bahasa Lampung di SMA. Penelitian sija betujuan guwai ngembangkon media pembelajaran mobile learning dilom pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X sai dapok di unduh di google playstore, ngedeskripsikan kelayakan rik efektivitas media pembelajaran seno.

Metode sai digunakon dilom penelitian sija iyulah research and development (R&D) sai ditawak anjak teori Borg & Gall delom Sugiyono. Prosedur penelitian sija sai terdiri anjak sepuluh Langkah. Kidang dilom penelitian sija, peneliti ngegunakon sebelas Langkah sesuai jama kebutuhan peneliti yakdolah potensi rik masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba awal, revisi produk, produksi masal awal, uji coba pemakaian, revisi produk akhir, rik produksi masal akhir. Penelitian sija dilaksanakon di SMK Negeri 4 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dilom penelitian sija meliputi wawancara rik survei ngegunakon kuesioner. Wawancara dilaksanakon guwai nemukon masalah sai wat sedongkon survey ngegunakon kuesiner dilaksanakon guwai ngelakukon analisis kebutuhan media pembeljaran jama peserta didik rik validasi kelayakan produk.

Hasil penelitian yakdolah media mobile learning sebagai media pembelajaran Bahasa Lampung sai dapok di unduh di google playstore rik diinstal makai gawai android. Media mobile learning sai dikembangkan dinilai layak temon berdasarkan hasil validasi rik revisi ulih ahli materi pembelajaran sai presentaseni 96%, ahli media pembelajaran 98,66%, pendidik Bahasa Lampung 97,7%, uji coba awal lima kanca indaian 93,52% rik uji coba ulih peserta didik 92,94%. Revisi media mobile learning tekuruk di konten materi rik tampilan media pembelajaran. Selain seno, produk sai dikembangkan efektif digunakon bedasarkon hasil uji coba pemakaian ruwa puluh enom peserta didik jama kriteria nilai 0,866 sai tekuruk dilom kategori langar, sehingga dapok disimpulkon bahwa media mobile learning sai dikembangkan layak temon jadi media pembelajaran Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

Kata kunci: *Bahasa Lampung, mobile learning, pengembangan, teks percakapan.*

ABSTRACT

MOBILE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT IN LEARNING CONVERSATION TEXT OF LAMPUNG LANGUAGE IN CLASS X SENIOR HIGH SCHOOL

**By
RENATALIA MARSELINDA**

The research was conducted with the aim of developing mobile learning media for teaching Lampung language conversation texts in high schools, which can be downloaded from Google playstore, and to describe the feasibility and effectiveness of this learning media.

The method used in this study was research and development (R&D) adapted from Borg & Gall's theory in Sugiyono. The research procedure consists of ten steps, but in this study, the researcher used eleven steps according to the researcher's needs, namely potential and problems, data collection, product design, product validation, product revision, initial testing, product revision, initial mass production, usage testing, final product revision, and final mass production. This study was conducted at SMK Negeri 4 Bandarlampung. The data collection techniques in this study included interviews and surveys using questionnaires. Interviews were conducted to identify existing problems, while surveys using questionnaires were conducted to analyze the learning media needs of students and validate the feasibility of the product.

The research results are mobile learning media as a learning medium for the Lampung language that can be downloaded from Google playstore and installed on Android devices. The developed mobile learning media was deemed highly feasible based on validation and revision results by learning material experts (96%), learning media experts (98.66%), Lampung language educators (97.7%), an initial trial by five peers (93.52%), and a trial by students (92.94%). Revisions to the mobile learning media included content and the appearance of the learning media. Additionally, the developed product is effective based on the results of a usage trial involving twenty-six students with a score of 0.866, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that the developed mobile learning media is highly suitable as a learning medium for the Lampung language at SMK Negeri 4 Bandarlampung.

Keywords: *Lampung language, mobile learning, development, conversation texts*

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Tesis : Pengembangan Media *Mobile learning*
Dalam Pembelajaran Teks Percakapan
Bahasa Lampung di SMA Kelas X

Nama Mahasiswa : Renatalia Marselinda

Nomor Pokok Mahasiswa : 2323045002

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

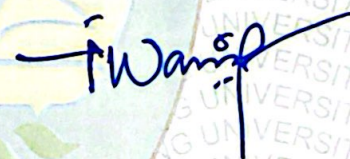
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing 2


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


Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd.
NIK 231601910502101

2. Mengetahui


Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni


Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

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

PENGESAHAN

1. Tim Penguji
Ketua

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

Sekretaris

: Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd
NIK 231601910502101

Penguji I
Bukan Pembimbing

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

Penguji II
Bukan Pembimbing

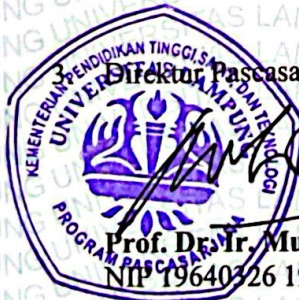
: Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.
NIP 19741010 200801 1 015

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Direktur Pascasarjana Universitas Lampung



: Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 16 Juni 2025

SURAT PERNYATAAN

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

NPM : 2323045002
Nama : Renatalia Marselinda
Judul Tesis : Pengembangan Media *Mobile learning* Dalam Pembelajaran Teks Percakapan Bahasa Lampung di SMA Kelas X
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
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 Juni 2025



Renatalia Marselinda
NPM. 2323045002

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Tanjung Agung, 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, 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 lalu 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) dan selesai pada tahun 2022. Selain itu, 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.

Pada tahun 2023, penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”
(Qs. Al-Insyirah: 5)

“Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan pernah dimenangkan”
(Sutan Syahrir)

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 tesis.
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 tesis dengan judul *Pengembangan Media Mobile learning* Dalam Pembelajaran Teks Percakapan Bahasa Lampung di SMA Kelas X. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 2 (S2) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan dan penyusunan tesis 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. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku pembimbing I dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, bimbingan, solusi, saran serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, kritik, masukan, serta nasihat hingga penyusunan tesis ini selesai.

7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku dosen penguji pertama yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
8. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku dosen penguji kedua sekaligus dosen ahli media yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
9. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
10. Dr. Munaris, M.Hum., selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
11. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pembelajaran dan kehidupan kepada penulis.
12. Hj. Dewi Ningsih, S.Pd., M.Pd., selaku kepala SMK Negeri 4 Bandar Lampung dan Tiara Elifia Rista, S.Pd., selaku pendidik mata pelajaran Bahasa Lampung, peserta didik dan seluruh civitas SMK Negeri 4 Bandar Lampung yang telah bersedia memberikan izin penelitian terhadap proses pengembangan produk pada tesis ini.
13. Empat teman sejawat selaku praktisi uji coba produk, yaitu Hazizi, S.Pd., Revi Liana, S.Pd., Eka Fitriana, S.Pd., Parjito, S.Pd., dan Kahono, S.Pd. yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
14. Tiga mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung, yaitu Bagus Sahmega, Rosa Dina Monica, dan Dwi Damayanti. Terima kasih sudah berkontribusi sebagai pengisi suara Bahasa Lampung pada produk tesis.
15. Tasuku Takahashi, mahasiswa *Keio University Shonan Fujisawa Campus (SFC)* Jepang yang sedang mengikuti program Darmasiswa Universitas Lampung 2023 s.d 2024 dan *Undergraduate Program For Indonesian Language* dari FKIP Universitas Lampung pada tahun 2024 s.d 2025, terima kasih sudah berkontribusi sebagai neneriemah dan pengisi suara bahasa jepang pada produk tesis ini.

16. Septri Marbhara, S.Pd.,Gr., terima kasih sudah selalu menjadi tempat konsultasi, kebersamaan selama perkuliahan S2 dan berkenan menjadi penerjemah Bahasa Lampung pada produk tesis ini.
17. 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.
18. Adikku Tasya Dwi Shinta, serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam hidupku.
19. Pakde Muhammad Arif, S.Pd., S.Kom., yang telah membantu dan mengajarkan penulis bahasa pemrograman dengan penuh kesabaran sejak strata satu.
20. Teman-teman mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, yaitu Zefrisya, S.Pd., Septri Marbhara, S.Pd.Gr., Revi Liana, S.Pd.Gr., Hazizi, S.Pd.I., Mirna Suri, S.Pd.Gr., Iramah Dewi, S.Pd., Renielda Sari, S.Pd., dan Syaiful Hilal, S.Pd., terima kasih telah menjadi keluarga kedua dan berbagi banyak canda tawa.
21. Kakak tingkat dan adik tingkat Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, FKIP Universitas Lampung yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman semasa perkuliahan.
22. Sahabatku sejak SMP, yaitu Dessy Tree Utami, S.K.M., Dian Safitri, S.E., Oktaviani dan Devi Karmelita, S.Kep.,Ners. Terima kasih selalu menemani, mendengarkan dan berbagi banyak pelajaran.
23. Teruntuk rekan-rekan kance, yaitu Novziah Mawadda, S.Pd., Inanda Narvika, S.Pd., Iswanti Wahyuni, S.Pd., Annisa Ali, S.Pd., Khairunnisa, S.Pd., Rendy Setiawan, S.Tr.M., Fiscal Yudi P, Imam Robbani, S.Pd., dan Yuke Ichlasul Vikrom, S.Pd. Terima kasih selalu menemani, mendengarkan dan berbagi banyak pelajaran sejak SMA.
24. Sahabat semasa perkuliahan sejak strata satu, yaitu Agus Tri Ningsih, S.Pd., Rosa Annisa Munar, S.Pd., Dina Safitri, S.Pd., Tiara Elifia Rista, S.Pd., Moulia Mahyu, S.Pd., M.Pd., Dini Primarianti, S.Pd., Nabila Dwi Putri, S.Pd., Claudia Recht Riadi, S.Pd., Sultan Vitu Alam, S.Pd.Gr., Rizky Kurniawan, S.Pd.,

Anindia Saputri S.Pd., dan Desi Klara Novita terima kasih telah melengkapi masa-masa perkuliahanku dan selalu bersedia direpotkan hingga saat ini.

25. 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 tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.

Bandarlampung, 16 Juni 2025
Penulis

Renatalia Marselinda

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	11
 II. LANDASAN TEORI	 14
2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.1.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran	16
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	17
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	18
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	19
2.3 <i>Mobile learning</i>	22
2.3.1 Fungsi dan Manfaat <i>Mobile learning</i>	23
2.3.2 Pengembangan <i>Mobile learning</i>	24

2.4 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media <i>Mobile learning</i> ...	25
2.4.1 <i>Android Studio Meerkat</i>	25
2.4.2 <i>Canva Pro</i>	30
2.4.3 <i>Kinemaster Pro</i>	36
2.4.4 <i>Google Play Console Developer</i>	40
2.5 Teks Percakapan	41
2.5.1 Analisis Wacana Percakapan	42
2.5.2 Prinsip Kerja Sama	42
2.5.3 Konteks	44
2.5.4 Bahasa Lampung	47
III. METODE PENELITIAN	49
3.1 Desain Penelitian	49
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	49
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian dan Pengembangan	56
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian dan Pengembangan	57
3.5 Instrumen Penelitian dan Pengembangan	58
3.6 Teknik Pengumpulan Data	69
3.7 Teknik Analisis Data	72
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	76
4.1 Hasil Penelitian	76
4.1.1 Potensi dan Masalah	76
4.1.2 Pengumpulan Data	80
4.1.3 Desain produk	80
4.1.4 Validasi Desain	102
4.1.5 Revisi Desain	103
4.1.6 Uji Coba Awal	105
4.1.7 Revisi produk	106
4.1.8 Produksi Masal Awal	108
4.1.9 Uji Coba Pemakaian	108
4.1.10 Revisi produk Akhir	109
4.1.11 Produksi Masal Akhir	109
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	110
4.2.1 Pembahasan Potensi dan Masalah	110
4.2.2 Pembahasan Pengumpulan Data	118
4.2.3 Pembahasan Desain produk	124
4.2.4 Pembahasan Validasi Produk	169
4.2.4.1 Pembahasan Validasi Ahli Materi pembelajaran	169
4.2.4.2 Pembahasan Validasi Ahli Media pembelajaran	174
4.2.4.3 Pembahasan Validasi Pendidik Bahasa Lampung	184
4.2.5 Pembahasan Revisi Produk	189

4.2.5.1	Pembahasan Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi Pembelajaran	189
4.2.5.2	Pembahasan Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media Pembelajaran.....	195
4.2.5.3	Pembahasan Revisi Produk Berdasarkan Saran Pendidik Bahasa Lampung.....	197
4.2.6	Pembahasan Uji Coba Awal.....	199
4.2.7	Pembahasan Revisi produk pada Tahap Uji Coba Awal	204
4.2.7.1	Pembahasan Revisi Produk pada Tahap Uji Coba Awal berdasarkan Saran Teman Sejawat Pertama	205
4.2.7.2	Pembahasan Revisi Produk pada Tahap Uji Coba Awal berdasarkan Saran Teman Sejawat Kedua.....	209
4.2.7.3	Pembahasan Revisi Produk pada Tahap Uji Coba Awal berdasarkan Saran Teman Sejawat Ketiga.....	213
4.2.7.4	Pembahasan Revisi Produk pada Tahap Uji Coba Awal berdasarkan Saran Teman Sejawat Keempat.....	216
4.2.7.5	Pembahasan Revisi Produk pada Tahap Uji Coba Awal berdasarkan Saran Teman Sejawat Kelima.....	217
4.2.8	Pembahasan Produksi Masal Awal	218
4.2.9	Pembahasan Uji Coba Pemakaian.....	268
4.2.10	Pembahasan Revisi produk Akhir.....	273
4.2.11	Pembahasan Produksi Masal Akhir	279
4.3	Efektivitas Media <i>Mobile learning</i>	280
V.	SIMPULAN DAN SARAN	283
5.1	Simpulan	283
5.2	Saran	285

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tempat Penelitian.....	57
2. Instrumen Validasi Media <i>Mobile learning</i> Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung untuk Ahli Pembelajaran	59
3. Instrumen Validasi Media <i>Mobile learning</i> Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung untuk Ahli Media Pembelajaran	62
4. Instrumen Validasi Media <i>Mobile learning</i> Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung untuk Pendidik Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung	65
5. Instrumen Respon Pendidik Bahasa Lampung sebagai Pengguna Media <i>Mobile learning</i> Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung	67
6. Instrumen Respon Peserta Didik sebagai Pengguna Media <i>Mobile learning</i> Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung	68
7. Kisi-kisi Angket Wawancara Pendidik Bahasa Lampung terhadap Kebutuhan Media <i>Mobile learning</i>	69
8. Kisi-kisi Angket Survei Peserta Didik terhadap Kebutuhan Media <i>Mobile learning</i>	71
9. Alternatif Jawaban dengan Skala <i>Likert</i>	73
10. Skala Kelayakan Produk	74
11. Nilai Rata-rata N-Gain dan Klasifikasinya	75
12. Hasil Wawancara dengan Pendidik Bahasa Lampung	76
13. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi Pembelajaran, Ahli Media Pembelajaran, dan Pendidik Bahasa Lampung	102
14. Revisi Produk berdasarkan Masukan Validator	103
15. Hasil Uji Coba Awal Media Pembelajaran oleh Lima Pendidik Bahasa Lampung Lainnya	105
16. Revisi Produk berdasarkan Masukan Lima Orang Pendidik Bahasa Lampung	106
17. Hasil Uji Coba Awal Media Pembelajaran oleh Empat Pendidik Bahasa Lampung Lainnya	108
18. Revisi Produk berdasarkan Masukan Peserta Didik	109
19. Hasil Wawancara dengan Pendidik Bahasa Lampung	110
20. Kompetensi Inti (KI)	125
21. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	125
22. Tujuan Pembelajaran	126

23. <i>Storyboard Media Mobile learning</i> Dalam Pembelajaran Teks Percakapan Bahasa Lampung	127
24. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	170
25. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	175
26. Hasil Validasi Pendidik Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung	184
27. Langkah-langkah Membuat Halaman Blog Bebalah	219
28. Langkah-langkah Membuat <i>Privacy Policy</i>	221
29. Langkah-langkah Menyiapkan Aplikasi ke <i>Google playstore</i>	243
30. Langkah-langkah Membuat Listingan <i>Playstore</i> Utama	252
31. Langkah-langkah Mempublikasikan Aplikasi di <i>Google Play</i>	254
32. Prosedur Penggunaan Tombol pada Aplikasi Bebalah	265

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>Android</i> Studio Meerkat.....	27
2. Tampilan Halaman Awal <i>Android Studio Meerkat</i>	27
3. Tampilan File Project <i>Android</i> Studio Meerkat.....	29
4. Tampilan Halaman Awal <i>Canva</i>	33
5. Tampilan Berbagai Macam Jenis <i>Design Canva</i>	33
6. Tampilan Halaman Awal <i>Kinemaster Pro</i>	37
7. Tampilan Halaman Awal <i>Google Play Console Developer</i>	40
8. Tampilan Beranda	83
9. Tampilan Menu Kompetensi.....	84
10. Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran	85
11. Tampilan Menu Peta Konsep.....	85
12. Tampilan Latihan Soal Teks percakapan Bahasa Lampung	86
13. Tampilan Submenu Materi Pembelajaran ”Struktur Teks Negosiasi”.....	87
14. Tampilan Video Pembelajaran.....	88
15. Tampilan Rangkuman Teks Percakapan Bahasa Lampung	89
16. Tampilan Latihan Berbicara Teks Percakapan Bahasa Lampung.....	89
17. Tampilan Opsi Submenu Tambahan Pada Halaman Latihan Berbicara	90
18. Tampilan Filter Data Latihan Berbicara	90
19. Tampilan Submenu Memutar Audio Otomatis.....	91
20. Tampilan Memutar Audio Otomatis	92
21. Tampilan Latihan Soal Teks percakapan Bahasa Lampung	93
22. Tampilan Pengisian Data Diri Pada Kuis Akhir	94
23. Tampilan Pengisian Data Diri Pada Soal HOTS.....	94
24. Tampilan Soal Submenu Kuis Akhir	95
25. Tampilan Soal Submenu Soal HOTS.....	96
26. Tampilan Pilihan Jawaban Soal	96
27. Tampilan Fitur Daftar Jawaban.....	97
28. Tampilan Nilai Latihan Soal	98
29. Tampilan Kartu Laporan Hasil Tes.....	99
30. Tampilan Opsi Pilihan Pengiriman Kartu Laporan Hasil Tes	99
31. Tampilan Pengiriman Kartu Laporan Hasil Tes Via <i>Whatsapp</i>	100
32. Tampilan Informasi.....	100
33. Tampilan Tentang Aplikasi.....	101
34. Tampilan Halaman Persetujuan Keluar Media <i>Mobile learning</i>	102

35. Peta Materi Pembelajaran Teks Pecakapan Bahasa Lampung.....	126
36. Diagram Alir Menu Utama Media <i>Mobile learning</i> Dalam Pembelajaran Teks Percakapan Bahasa Lampung	133
37. Diagram Alir Menu Bawah (<i>Bottom</i>) Media <i>Mobile learning</i> Dalam Pembelajaran Teks Percakapan Bahasa Lampung	134
38. Tampilan Memilih Ukuran Halaman pada <i>Software Canva Pro</i>	135
39. <i>Design</i> Tampilan Halaman Aplikasi Menggunakan <i>Software Canva Pro</i>	136
40. <i>Design</i> Tampilan Icon Lainnya Menggunakan <i>Software Canva Pro</i>	136
41. Tampilan Mengunduh <i>Design</i> dan <i>Icon-Icon</i> Media <i>Mobile learning</i> Menggunakan <i>Software Canva Pro</i>	137
42. Tampilan <i>Editing Opening</i> Video Pembelajaran Menggunakan <i>Software Canva Pro</i>	138
43. Tampilan Mengunduh <i>Opening</i> Video Menggunakan <i>Software Canva Pro</i>	139
44. Tampilan Logo Bebalah Yang Didesain Menggunakan <i>Software Canva Pro</i>	140
45. Tampilan Mengatur Ukuran Halaman Pada <i>Software Kinemaster Pro</i>	140
46. Tampilan Proses Editing Video Pembelajaran Menggunakan <i>Software Kinemaster Pro</i>	141
47. Tampilan Mengunduh Video Pembelajaran yang Sudah Diedit Menggunakan <i>Software Kinemaster Pro</i>	142
48. Tampilan Pengisian Detail Informasi Video Pembelajaran Saat Diunggah Kedalam Situs <i>Youtube.com</i>	143
49. Tampilan Video Pembelajaran yang Sudah Diunggah pada Situs <i>Youtube.com</i>	143
50. Tampilan Spesifikasi <i>Hardware</i> yang Digunakan Peneliti	144
51. Tampilan Pengunduhan <i>Software Android Studio</i>	144
52. Tampilan SDK pada <i>Android Studio Meerkat</i> yang Digunakan Peneliti.....	145
53. Tampilan Awal <i>Android Studio Meerkat</i>	146
54. Tampilan Proses Memilih <i>Layout</i> Layar pada <i>Android Studio Meerkat</i>	147
55. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Menu Utama	148
56. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Kompetensi	149
57. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Peta Konsep	149
58. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Materi Pembelajaran	150
59. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Video Pembelajaran.....	151
60. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Rangkuman	152

61. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Latihan Berbicara.....	153
62. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Latihan Soal.....	154
63. Tampilan Proses Mengatur <i>Layout</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> Pada Halaman Percakapan Multibahasa	155
64. Tampilan Membuat Folder Assets pada <i>Android Studio Meerkat</i>	157
65. Tampilan <i>Folder Assets</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> yang Sudah Dibuat.	157
66. Tampilan <i>Folder Assets</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i> yang Sudah Dibuat Subfolder dan Diisi Gambar.....	158
67. Tampilan File <i>Icon</i> Dengan Format <i>.Xml (Drawable)</i> pada <i>Android Studio Meerkat</i>	158
68. Tampilan Database Internal dengan Format <i>JSON</i> Proses Mengatur Layar pada <i>Android Studio Meerkat</i>	158
69. Tampilan Proses Menyisipkan Gambar pada <i>Android Studio Meerkat</i>	160
70. Tampilan Proses Memasukkan dan Mengatur Teks pada <i>Android Studio Meerkat</i>	161
71. Tampilan <i>Coding Kotlin</i> yang Digunakan Versi 1.9.24.....	161
72. Tampilan Proses Memberikan Perintah atau <i>Programming</i> pada halaman <i>Main Activity</i>	162
73. Tampilan Pengecekan Persyaratan SDK pada Maret 2025.....	165
74. Tampilan Proses Pembuatan File Bundle dengan Ekstensi <i>.aab</i> dan Pembuatan File Kunci Pendaftaran dengan Ekstensi <i>.jks</i>	165
75. Tampilan Proses Pemilihan Jenis Ekstensi Aplikasi.....	165
76. Tampilan Memilih <i>Create New Key Store Path</i>	166
77. Tampilan Memilih Penyimpanan File Pendaftaran Ekstensi <i>.jks</i> pada Folder yang Ditentukan	166
78. Tampilan Proses Pengisian <i>Password</i> dan Data Pengembang.....	167
79. Tampilan Proses Pengisian <i>Key Store Password</i> , <i>Key Alias</i> , dan Key Password.....	167
80. Tampilan Proses Pembuatan File <i>Bundle</i> Berhasil	168
81. Tampilan File <i>Bundle</i>	168
82. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Pertama Ahli Materi Pembelajaran	191
83. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Kedua Ahli Materi Pembelajaran	191
84. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ketiga Ahli Materi Pembelajaran	192
85. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Keempat Ahli Materi Pembelajaran	192
86. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Kelima Ahli Materi Pembelajaran	193

87. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Keenam Ahli Materi Pembelajaran	194
88. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Pertama Ahli Media Pembelajaran pada Halaman Utama	195
89. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Kedua Ahli Media Pembelajaran Pada Halaman Pengisian Data Diri	196
90. Tampilan Hasil Perbaikan Kesalahan Penulisan Berdasarkan Saran Pendidik Bahasa Lampung.....	197
91. Tampilan Bagian Perbaikan Suara yang Sudah Diperbaiki Berdasarkan Saran Pendidik Bahasa Lampung.....	198
92. Hasil Uji Coba Awal oleh Lima Orang Teman Sejawat	200
93. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Teman Sejawat Pertama Pada Halaman Latihan Berbicara.....	205
94. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Pertama Teman Sejawat Kedua Pada Halaman Tujuan Pembelajaran	210
95. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Kedua Teman Sejawat Kedua Pada Halaman Rangkuman.....	210
96. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ketiga Teman Sejawat Kedua Pada Halaman Materi Pembelajaran.....	211
97. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Keempat Teman Sejawat Kedua Pada Halaman Materi Pembelajaran.....	212
98. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Teman Sejawat Ketiga Pada Halaman Latihan Soal HOTS.....	213
99. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Teman Sejawat Keempat Pada Halaman Latihan Soal HOTS.....	216
100. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Teman Sejawat Kelima Pada Halaman Latihan Berbicara.....	217
101. Tampilan Halaman <i>Google Play Console</i>	223
102. Tampilan Awal Pendaftaran Akun <i>Google Play Console</i>	223
103. Tampilan Pengisian Informasi Nama Pengembang	224
105. Tampilan Pengisian Informasi Data Diri dan Alamat Pengembang	225
106. Tampilan Berhasil Menautkan Profil Pembayaran Dengan Identitas Diri Pengembang	225
107. Tampilan Halaman Pertama Membuat Profil <i>Developer</i> Publik	226
108. Tampilan Pengisian Deskripsi Pengalaman Menggunakan <i>Google Play Console</i>	227
109. Tampilan Pengisian Alamat Email Yang Pernah Digunakan Untuk Mengakses <i>Google Play Console</i> dalam Kurun Waktu 6 Bulan Terakhir....	227
110. Tampilan Penautan Situs Web Peneliti	228
111. Tampilan Pengisian Rencana Jumlah Publikasi.....	228
112. Tampilan Pengisian Rencana Menghasilkan Uang Melalui <i>Google Play Console</i>	229

113. Tampilan Pengisian Kategori Aplikasi Yang Akan Dipublikasikan.....	229
114. Tampilan Pengisian Informasi Nama dan Email Pengembang.....	230
115. Tampilan Pengisian Informasi Nomor Telepon Kontak Pengembang	231
116. Tampilan Persetujuan.....	231
117. Tampilan <i>Virtual Credit Number (VCN)</i>	233
118. Tampilan Transaksi Menggunakan <i>Virtual Credit Number (VCN)</i>	233
119. Tampilan Pembayaran Akun <i>Google Play Console</i> Berhasil	234
120. Tampilan Akun <i>Developer</i> Selesai Dibuat.....	234
121. Tampilan Awal Akun <i>Google Play Console Developer</i>	236
122. Tampilan Informasi untuk Mulai Verifikasi Tanda Pengenal	236
123. Tampilan Verifikasi Identitas Pribadi Sebagai Tanda Pengenal.....	236
124. Tampilan Verifikasi Alamat.....	237
125. Tampilan Verifikasi Tanda Pengenal Tambahan.....	237
126. Tampilan Verifikasi Tanda Pengenal Berhasil Dikirimkan Kepihak <i>Google Play Console</i>	238
127. Tampilan Halaman Utama <i>Google Play Console</i> Setelah Berhasil Mengisi Informasi Identitas Diri.....	238
128. Tampilan <i>Email</i> Masuk Dari Pihak <i>Google Play Console</i> Tentang Identitas Sudah Berhasil Diverifikasi.....	239
129. Tampilan Awal <i>Google Play Console</i>	240
130. Tampilan Akun <i>Google Play Console Developer</i> Selesai Diverifikasi	240
131. Tampilan Pembuatan ID Aplikasi pada Bagian Detail Aplikasi.....	241
132. Tampilan Pembuatan ID Aplikasi pada Bagian Persetujuan	241
133. Tampilan Dasbor Aplikasi	242
134. Tampilan Sepuluh Langkah Menyiapkan Aplikasi.....	243
135. Tampilan Tiga Langkah Mempublikasikan Aplikasi di <i>Google Play</i>	254
136. Tampilan Ringkasan Publikasi.....	257
137. Tampilan Ringkasan Rilis	257
138. Tampilan Halaman Undangan dan Persetujuan Mengikuti Uji Coba Aplikasi Secara Tertutup.....	258
139. Tampilan Halaman Uji Coba Tertutup Aplikasi Belajar Bahasa Lampung.....	259
140. Tampilan Aplikasi Belajar Bahasa Lampung di <i>Google playstore</i>	259
141. Tampilan Proses Pengunduhan Aplikasi Belajar Bahasa Lampung	260
142. Tampilan Aplikasi Setelah Proses Pengunduhan Selesai.....	260
143. Tampilan Ikon Aplikasi BEBALAH pada Layar Beranda Gawai <i>Android</i>	261
144. Hasil Uji Coba Pemakaian oleh Peserta Didik di SMK Negeri 4 Bandarlampung	269
145. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Pertama Peserta Didik Pada Halaman Awal Latihan Soal.....	275
146. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Kedua Peserta Didik Pada Halaman Latihan Berbicara.....	275

147. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ketiga Peserta Didik Pada Pilihan Jawaban Halaman Latihan Soal	276
148. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Keempat Peserta Didik Pada Pilihan Jawaban Halaman Kirim Hasil Tes.....	277
149. Tampilan Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Kelima Peserta Didik Pada Halaman Latihan Soal	278
150. Proses Produksi Masal Akhir Media <i>Mobile learning</i>	279
151. Tampilan Aplikasi Belajar Bahasa Lampung di <i>Google playstore</i>	280
152. Perbandingan Nila Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Masing-masing Peserta Didik dalam Menggunakan Media <i>Mobile learning</i>	281
153. Perbandingan Nila Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Dalam Menggunakan Media <i>Mobile learning</i>	281

DAFTAR SKEMA

Skema	Halaman
1. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and development</i>	50
2. Sebelas Langkah Penggunaan Metode <i>Research and development</i> oleh Peneliti.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	293
2. Surat Balasan Izin Penelitian di SMKN 4 Bandarlampung	294
3. Wawancara Bersama Pendidik Bahasa Lampung.....	295
4. Angket Survei Peserta Didik terhadap Kebutuhan Media <i>Mobile learning</i> ..	298
5. Dokumentasi Survei Peserta Didik terhadap Kebutuhan Media <i>Mobile learning</i>	300
6. Hasil Survei Peserta Didik terhadap Kebutuhan Media <i>Mobile learning</i>	301
7. Dokumentasi Peneliti Bersama Pendidik Bahasa Lampung	302
8. Dokumentasi Peneliti Bersama Pengisi Suara Bahasa Lampung	302
9. Dokumentasi Peneliti Bersama Pengisi Suara Bahasa Jepang.....	303
10. Dokumentasi Uji Coba Pemakaian kepada Peserta Didik	303
11. Sampel Sub Menu Materi Pembelajaran.....	304
12. Sampel Teks Negosiasi Pada Sub Menu Latihan Berbicara	308
13. Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	309
14. Validasi Ahli Media Pembelajaran	311
15. Validasi Pendidik Bahasa Lampung di SMK N 4 Bandarlampung	313
16. Hasil Uji Coba Awal terhadap Lima Orang Pendidik Bahasa Lampung Lainnya.....	315
17. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	317
18. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	320
19. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	323
20. Rekapitulasi Uji Coba Pemakaian Produk kepada Peserta Didik	324
21. Rekapitulasi Uji Coba Pemakaian Produk kepada Peserta Didik	325
22. Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik	326
23. Hasil Uji Coba Pemakaian Produk kepada Peserta Didik.....	327
24. HKI Tesis	330
25. HKI Produk Tesis.....	332

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa daerah merupakan salah satu kekayaan yang harus dilestarikan, termasuk Bahasa Lampung sebagai identitas masyarakat provinsi Lampung. Dalam konteks pendidikan, pelestarian Bahasa Lampung direalisasikan melalui pembelajaran Bahasa Lampung disekolah sebagaimana diatur dalam Peraturan Gubernur nomor 39 Tahun 2014 bahwa Mata Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya masih banyak mengalami berbagai macam kendala, khususnya pada materi pelajaran teks percakapan di SMA Kelas X.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di SMK Negeri 4 Bandarlampung dan angket survei kebutuhan peserta didik terhadap kebutuhan media pembelajaran, ditemukan sejumlah kendala. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran. Pendidik menyatakan bahwa selama ini, sekolah menggunakan buku cetak bahasa dan aksara Lampung untuk SMA kelas X karya H. Sudihartono, S.Pd. Dan Drs. H. Fauzi Fattah, M.M. sebagai media pembelajaran utama dan hanya sesekali menggunakan power point yang ditampilkan melalui *LCD* proyektor sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton, kurang interaktif dan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara maksimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tidak konsisten juga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi secara utuh khususnya pada materi teks percakapan Bahasa

Lampung baik dalam pelafalan maupun arti dari percakapan Bahasa Lampung tersebut.

Permasalahan tersebut semakin memburuk dengan realitas dilapangan bahwa mayoritas peserta didik bukan berasal dari suku lampung, sehingga mereka tidak terbiasa menggunakan Bahasa Lampung dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidik menghadapi tantangan dalam menjelaskan materi secara menyeluruh tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai terutama dalam aspek pelafalan.

Pendidik juga menjelaskan 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 serta adanya keterbatasan materi yang terdapat dalam buku utama tersebut sehingga contoh-contoh teks percakapan juga menjadi salah satu kendala dalam 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.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, sekolah memiliki potensi yang sangat mendukung dalam penerapan media pembelajaran digital. Fasilitas seperti fasilitas akun *single sign-on (SSO)* untuk mendapatkan jaringan *wifi.id*, gawai *android* yang dimiliki oleh setiap guru dan peserta didik serta kebiasaan menggunakan gawai tersebut membuka peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran digital. Potensi yang dimiliki oleh sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal untuk pengembangan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh karena itu, pendidik membutuhkan adanya pengembangan media yang berbasis pada *mobile learning* yang memanfaatkan teknologi berbasis aplikasi *android* agar pembelajaran dapat lebih menarik dan terarah.

Sejalan dengan perkembangan pembelajaran abad 21 yang 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. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan Permendikbud nomor 87 tahun 2013 mengenai perangkat pembelajaran yang komprehensif, yaitu mencakup rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, evaluasi, dan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Pengembangan media pembelajaran juga didasarkan pada (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016, 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.

Perkembangan teknologi sepenuhnya merupakan jalur potensial bagi pemeliharaan dan pelestarian Bahasa Lampung (Ariyani, dkk., 2022). Media *mobile learning* memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Lampung, khususnya pada materi teks percakapan Bahasa Lampung karena dapat menyediakan fitur-fitur interaktif yang tidak tersedia dalam media pembelajaran yang konvensional. Oleh karena itu, Pendidik dapat merancang media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* dengan tampilan yang menarik, gaya kekinian, dan memadukan warna dan desain sesuai jenjang SMA.

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).

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 (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, dkk., 2020).

Mobile learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi *mobile device* seperti gawai, tablet, laptop, dan lainnya. *Mobile learning* memberikan perubahan terhadap pemakaian media pembelajaran yang kini tidak hanya dalam bentuk cetak saja, namun dapat dikembangkan menjadi

media pembelajaran 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 *mobie learning* memberikan berbagai manfaat, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik. Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Afriyani, dkk., 2025) media pembelajaran guru di dalam interaksi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* juga dapat mempermudah peserta didik yang kehabisan buku paket diperpustakaan dan membantu peserta didik dalam memahami teks percakapan Bahasa Lampung karena terdapat materi pembelajaran, video pembelajaran, rangkuman dan kuis akhir.

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 percakapan Bahasa Lampung. Media video animasi ini sangat membantu pembelajaran karna memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan video animasi karena siswa tidak hanya sekedar melihat atau tidak hanya sekedar mendengarkan. Dengan adanya video pembelajaran peserta didik dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru (Andrasari, dkk., 2022).

Pada halaman beranda, terdapat lima tombol menu utama yaitu kompetensi, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, dan latihan soal yang apabila ditekan akan masuk kedalam 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.

Pada menu latihan soal, hasil berupa nilai dapat segera langsung dikirimkan kepada pendidik via *whatsapp* atau *email* sehingga pendidik dengan sangat mudah bisa mengetahui secara langsung hasil belajar peserta didiknya. Nilai yang dikirimkan akan otomatis berubah bentuknya menjadi gambar atau berformat *.jpg* yang berisikan data diri peserta didik, waktu pengerjaan, durasi pengerjaan dan nilai yang dicapai. Selain itu terdapat menu tambahan yaitu menu tentang aplikasi. Pada menu ini terdapat informasi mengenai aplikasi dan pengembang.

Menu materi pembelajaran menyediakan tiga kanal yaitu materi pembelajaran yang berbentuk teks, video pembelajaran yang berasal dari situs *youtube.com*, dan rangkuman yang berisi butir-butir penting materi pembelajaran. Media pembelajaran Bahasa Lampung yang ditampilkan pada setiap kanal akan dikemas dengan desain yang menarik agar dapat menarik perhatian 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.

Kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa menggunakan teks sebagai sarana dalam pembelajaran. Teks dalam pembelajaran bahasa sesungguhnya bukan hal baru, hal itu sudah menjadi bagian dari komponen pembelajaran bahasa secara teintegrasi (Agustina, 2017). Pembelajaran Bahasa Lampung

Kurikulum 2013 pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) juga menggunakan pembelajaran berbasis teks, contohnya teks percakapan, teks pidato, teks biografi, *sesikun*, *wawancara* dan lainnya. Teks percakapan Bahasa Lampung ialah salah satu teks yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Lampung.

Interaksi sosial yang terjalin antara manusia yang satu dan yang lainnya dikenal dengan peristiwa komunikasi (Sumarta, dkk., 2015). Percakapan adalah pembicaraan; berbincangan, perihal bercakap-cakap; satuan interaksi bahasa antara dua pembicara atau lebih (Depdiknas, 2008).

Percakapan dapat berjalan dengan baik, apabila penutur dan mitra tutur saling memahami makna tuturan. Percakapan sering diartikan sebagai pertukaran informasi antara satu pihak dengan pihak lain. Selain itu, menurut (Widyantoro, 2013) percakapan merupakan pembicaraan yang terjadi antara orang yang berbicara (penutur) dengan orang yang diajak bicara (mitra tutur) yang membahas suatu hal dalam satu waktu. Selanjutnya, percakapan juga dirumuskan juga oleh (Rustono, 1998) bahwa percakapan adalah interaksi verbal yang berlangsung secara tertib dan teratur yang melibatkan dua pihak atau lebih guna mencapai tujuan tertentu.

Prinsip percakapan adalah pengetahuan penutur dan penutur, dalam hal ini para politisi, dan kemampuannya dalam mengelola tuturan (Sumarta, dkk., 2022). Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa percakapan merupakan interaksi bahasa verbal antara penutur dan mitra tutur yang membahas suatu topik dalam satu waktu guna mencapai tujuan komunikasi.

Bahasa merupakan ungkapan pikiran dan perasaan yang dikemas dalam sebuah tuturan (Sumarta, dkk., 2022). Bahasa tidak terlepas dari konteks dan teks. Teks merupakan wujud nyata dari wacana yang mencakup semua bentuk ekspresi komunikasi, sedangkan konteks merupakan kondisi terbentuknya

sebuah teks. Teks merupakan bahasa yang berfungsi atau bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi.

Menurut (Mahsun, 2014) dalam implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa, teks tidak diartikan sebagai bentuk bahasa tulis saja, teks juga merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap di dalamnya ada situasi dan konteksnya. Konteks tidak hanya berkenaan dengan pengetahuan, tetapi juga merupakan suatu rangkaian lingkungan di mana tuturan dimunculkan dan diinterpretasikan sebagai realisasi yang didasarkan pada aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat pemakai bahasa (Rusminto, 2020). Selain itu, menurut (Ariyani, 2014) bahasa yang muncul berdasarkan konteks situasi inilah yang menghasilkan register atau bahasa sebagai teks. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teks terbentuk karena adanya konteks, kedua teks dan konteks tidak dapat dipisahkan antara satu dan yang lain untuk memahami dan menghasilkan makna.

Selaras dengan hal tersebut, setiap teks merupakan wujud dari proses sosial yang berlangsung dalam konteks situasi tertentu yang memiliki nilai-nilai atau norma-norma kultural. Salah satu nilai dan norma kultural yang berlaku dalam masyarakat pemakai bahasa yaitu dalam tuturan pelaku pada acara canggot agung. Bahasa Lampung merupakan salah satu bahasa yang terdapat di nusantara. Bahasa Lampung juga merupakan identitas daerah yang dimiliki oleh masyarakat Lampung. Inventarisasi sangat diperlukan untuk melestarikan eksistensi bahasa daerah yang menjadi simbol peradaban dunia. Bukti eksistensi Bahasa Lampung masih yang sering kita temui salah satunya kegiatan dalam adat. Keberadaan adat budaya dan Bahasa Lampung masih dituturkan dan masih dilakukan oleh masyarakat adat Lampung. Oleh karena itu, peserta didik harus menguasai pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung yang menjadi salah satu materi sekaligus keterampilan di SMA. Hal tersebut bertujuan untuk melatih peserta didik agar dapat cakap menggunakan dan melestarikan bahasa daerahnya.

Penelitian terkait pengembangan media *mobile learning* juga pernah dilakukan oleh (Sinta, dkk., 2019) mahasiswa didik 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 didik 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 didik 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.

Namun, belum ada peneliti lain yang melakukan pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung. Maka dilakukan pengembangan media *mobile learning* sebagai alternatif media pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMKN 4 Bandarlampung pada kompetensi dasar 10.3.1. mengidentifikasi, menganalisis dan memahami teks percakapan sesuai dengan kaidah-kaidahnya dan 10.4.1. menanggapi dan mampu mengekspresikan teks percakapan sesuai dengan kaidahnya, dengan mempertimbangkan kepraktisannya, yaitu dapat digunakan dimana 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 percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X?
2. Bagaimanakah kelayakan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X?
3. Bagaimanakah efektivitas media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada subbab sebelumnya, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X.
2. Mendeskripsikan kelayakan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X.
3. Mendeskripsikan efektivitas media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis bagi pembaca.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini menggunakan teori *research and development* dalam mengembangkan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung sebagai inovasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Lampung yang menarik dan interaktif serta mendukung pembelajaran mandiri dijenjang SMA.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk Peserta didik, yaitu 1) Peserta didik memperoleh pengalaman belajar mandiri sesuai dengan kecepatan belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran pada materi teks percakapan Bahasa Lampung. 2) Tersedianya media *mobile learning* pada materi teks percakapan Bahasa Lampung untuk peserta didik kelas X SMA yang menarik dan bervariasi sehingga peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan.
- b. Manfaat untuk Pendidik, yaitu 1) Tersedianya inovasi media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran pada materi teks percakapan Bahasa Lampung untuk peserta didik kelas X sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Lampung di jenjang SMA. 2) Dapat dijadikan rujukan untuk pendidik Bahasa Lampung dalam menggunakan media *mobile learning* khususnya pada materi teks percakapan Bahasa Lampung.
- c. Manfaat untuk peneliti lain, yaitu pembaca yang mengadakan penelitian sejenis dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dan acuan dasar untuk penelitian yang relevan terkait inovasi di bidang media pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

1. Pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X berisikan materi pembelajaran berupa teks, gambar dan video pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Media yang dikembangkan juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Selain itu, media yang dikembangkan juga dapat membantu peserta didik untuk memahami

penerapan materi melalui video pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami kemajuan belajar melalui fitur kuis yang disediakan.

2. Fitur kuis yang disediakan merupakan salah satu keunggulan dari media *mobile learning* yang dikembangkan. Keunggulan fitur kuis, yaitu 1) Memberikan *score* akhir secara otomatis setelah peserta didik mengerjakan soal. 2) *Score* yang dimunculkan dihitung dari jumlah pertanyaan yang berhasil dijawab. 3) Dalam *Score* akhir akan otomatis berbentuk gambar dan berformat *.jpg* yang dapat dikirim atau dikumpul langsung kepada pendidik sesuai kebutuhan (melalui *whatsapp*, *email*, *google drive* dan lain lain) sehingga memudahkan pendidik mengevaluasi hasil belajar peserta didik. 4) Dalam gambar tersebut terdapat informasi berupa waktu pengerjaan, sehingga pendidik dapat melihat berapa durasi pengerjaan dan kapan peserta didik mengerjakan kuis tersebut. Selain itu, dalam gambar juga terdapat identitas peserta didik berupa nama, kelas, asal sekolah peserta didik yang diisi sebelum memulai kuis.
3. Media *mobile learning* menyediakan sub menu “Latihan Berbicara”, menyediakan sepuluh jenis teks percakapan dalam konteks bernegosiasi yang berbeda disetiap teksnya. Sub menu tersebut disertai dengan pengucapan dalam Bahasa Lampung.
4. Media *mobile learning* menyediakan sub menu “Percakapan Multibahasa” berdasarkan masukan dari peserta didik. Pada sub menu tersebut, tersedia percakapan dengan empat bahasa (Lampung, Indonesia, Inggris dan Jepang) untuk level pemula disertai dengan pengucapan disetiap percakapannya.
5. Media *mobile learning* dikembangkan menggunakan *android studio Meerkat* sebagai *software* utamanya dan *google play console developer* untuk produksi masal. Selain itu, peneliti menggunakan *software* pendukung lainnya seperti *canva pro* yang *login* menggunakan akun belajar.id, *kinemaster pro*, *Microsoft Power Point 2019*.

6. Hasil akhir dari pengembangan media *mobile learning* berupa aplikasi yang dapat diunduh di *google playstore* melalui gawai *android* dan dapat diakses dimana pun dan kapan pun.
7. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandarlampung kepada 26 peserta didik kelas X atau sebanyak satu kelas.
8. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman oleh Edgar Dale (dalam Sanjaya, 2006) yang mengemukakan bahwa untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media yang sesuai untuk memperoleh pengalaman belajar secara mudah.



1. *Direct Purposeful Experience*, ialah pengalaman yang didapatkan secara sengaja/ nyata/ langsung.
2. *Contrived Experience*, ialah pengalaman yang diperoleh melalui benda/ visualisasi/ dibuat-dibuat.

3. *Dramatized Experience*, ialah pengalaman yang diperoleh melalui partisipasi dramatis.
4. *Demonstrations*, ialah demonstrasi atau pertunjukan.
5. *Field Trips*, ialah *study trips* atau kunjungan lapangan.
6. *Exhibition*, ialah pengalaman yang diperoleh melalui pameran.
7. *Televisions*, ialah pengalaman dari TV Pendidikan.
8. *Motion Picture*, ialah gambar bergerak/slide.
9. *Recording- Radio Still Pictures*, ialah rekaman radio atau gambar diam.
10. *Visual Symbols*, ialah simbol visual. Pengalaman yang didapatkan pada tahap ini melalui grafik, bagan dan simbol.
11. *Verbal Symbol*, ialah simbol verbal. Pengalaman yang didapat melalui penuturan kata-kata.

Berdasarkan uraian diatas, *verbal symbol* atau labang kata menempati posisi yang sangat rendah. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret kita mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh. Sebaliknya, semakin abstrak kita memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh (Sanjaya, 2006).

2.2 Media Pembelajaran

Secara etimologi, media adalah bentuk jamak dari kata “medium” dalam bahasa latin yang bisa didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjalannya komunikasi antara pengirim dan penerima (Muhson, 2010). Sejalan dengan pendapat Muhson, (Suryani, 2018) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, pendidik menggunakan media pembelajaran yang meliputi sarana penunjang pendidik dalam mengajar dan sebagai alat pembawa

informasi dari sumber belajar ke peserta didik yang berperan sebagai penerima pesan. Secara garis besar apabila dipahami, yang termasuk ke dalam media antara lain manusia, materi atau kejadian yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan (Haryoko, 2009).

Pendidik dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran secara kreatif (Arda, 2015). Selaras dengan pendapat Arda, Musfiqon (dalam Suryani, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan seluruh atau sebagian materi pembelajaran yang sukar dijelaskan secara lisan. Dengan demikian, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai media utama atau sebagai pelengkap saja.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian media pembelajaran dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang pendidik gunakan dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

2.1.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Dalam mencirikan media pembelajaran, Gerlach & Ely (dalam Azhar, 2014) mengklasifikasikan ciri media pembelajaran menjadi tiga bagian. Pengklasifikasian tersebut didasarkan pada alasan penggunaan media pembelajaran dan ketidakmampuan pendidik atau kurangnya efisiensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. *Fixative property* (ciri fiksatif), ialah ciri yang memberikan gambaran tentang kemampuan media dalam merekam, menyimpan, mengembangkan dan menyusun ulang suatu peristiwa atau objek.

- b. *Manipulative property* (ciri manipulatif), ialah kemampuan yang memungkinkan terjadinya transformasi atau perubahan suatu objek atau kejadian karena memiliki ciri manipulatif.
- c. *Distributive property* (ciri distributif), ialah kemampuan yang memungkinkan transportasi suatu objek atau kejadian melalui ruang. Dalam ciri ini, objek atau kejadian tersebut dapat disajikan secara bersamaan kepada peserta didik dalam jumlah besar dengan rangsangan pengalaman yang relatif sama berkaitan dengan objek atau kejadian tersebut.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Suryani & Agung (dalam Suryani, 2018) berfungsi sebagai sarana mengajar yang ikut memengaruhi lingkungan dan kondisi yang telah pendidik tata dan ciptakan. Selaras dengan pendapat tersebut, Sanaky (dalam Suryani, 2018) berpendapat 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 hambatan jumlah, tempat, waktu, dan jarak.
- f. Konsisten dalam penyajian ulang materi pembelajaran.
- g. Menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

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 ialah ketika berada didepan computer pribadi mereka.

Namun, proses belajar menggunakan *mobile learning* atau gawai memberikan peluang kepada peserta didik sehingga dapat belajar setiap waktu dan dimana saja seperti di kereta, di taman, dan lainnya (Miangah dan Amin, 2012)

Berdasarkan uraian mengenai fungsi media pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwa belajar menggunakan media *mobile learning* memberikan variasi pembelajaran baru yang dekat dengan peserta didik. Peserta didik dapat memanfaatkan gawai *android* untuk mengakses materi pelajaran kapanpun dan dimanapun yang mereka inginkan.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Suryani, 2018) mengemukakan 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 untuk perkembangan belajar.
- d. Memberikan pengalaman yang konkret 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.

Selaras dengan pendapat Hamaik, Rivai (dalam Suryani, 2018) mengemukakan media dapat menjadikan peserta didik lebih simpatik dalam belajar sehingga dapat memotivasi, mempermudah pemahaman belajar, membuat metode pembelajaran menjadi lebih beragam dengan mengombinaasikan komunikasi lisan dari pendidik dan media lainnya. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi tidak bosan karena lebih banyak terlibat dalam proses belajar seperti mendemonstrasikan, mengamati,

mempresentasikan, dan sebagainya. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan hal-hal berikut.

- a. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik antara lain sebagai berikut.
 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 antara lain sebagai berikut.
 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 fokus pada pembelajaran; dan
 5. Memberikan kesadaran peserta didik untuk memilih media pembelajaran yang paling relevan lewat penyajian media yang beragam untuk belajar.

2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menentukan media pembelajaran, pendidik tidak boleh serta merta memilih hanya karena alasan suka 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 dalam 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

Pemilihan media diharapkan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Secara umum tujuan pembelajaran yang pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif, 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.

d. Situasi Peserta Didik

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

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

e. 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.

f. Minimalisasi Biaya

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

g. 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.

h. 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.

2.3 *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 dibebagai bidang kehidupan manusia, misalnya dalam aspek pendidikan. Teknologi yang dikembangkan dalam aspek pembelajaran sangat bervariasi, salah satunya ialah *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, dkk., 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, *PDA* atau *personal digital assistants*, *tablet* dan lainnya. Pembelajaran *mobile* adalah pembelajaran yang menggunakan peralatan komputer dan berbasis pada jaringan nirkabel atau kurikulum yang berbasis teknologi seperti yang dikatakan oleh (Siraj, dkk., 2004). Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Lehner, Nosekable dan Lehmann (dalam Siraj dkk., 2004) keunggulan *mobile learning* yaitu “*anytime, anywhere learning and teaching while doing*” yang bermakna bahwa seseorang dapat belajar dan mengajar sambil melakukan berbagai hal kapan saja dan di mana saja.

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 percakapan Bahasa Lampung 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 Lampung.

2.3.1 Fungsi dan Manfaat *Mobile learning*

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

- a. Tambahan atau suplemen ialah kebebasan peserta didik dalam memilih untuk memanfaatkan materi *mobile learning*.
- b. Kelengkap atau komplemen ialah pendidik memprogramkan materi agar peserta didik dapat menerima materi tersebut sebagai pelengkap materi pembelajaran di dalam pembelajaran formal.
- c. Pengganti atau substitusi ialah *mobile learning* dapat membantu menyediakan keperluan peserta didik yang tidak dapat hadir didalam 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. Kita dapat melihat manfaat tersebut berdasarkan sudut pandang pendidik dan sudut pandang peserta didik. Berdasarkan sudut pandang peserta didik, *mobile learning* memberikan manfaat antara lain 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 antara lain 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.

2.3.2 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, yaitu 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.

Langkah-langkah penting dalam *mobile learning* menurut (Crompton & Burke, 2018) antara lain sebagai berikut.

1. Identifikasi tujuan, ialah menentukan apa yang ingin dicapai menggunakan *mobile learning*.
2. Pengembangan konten, ialah membuat materi pembelajaran yang sesuai untuk format *mobile*. Materi dibuat ringkas dan menarik agar nyaman saat diakses menggunakan perangkat *mobile*.
3. Pemilihan *platform*, ialah memilih aplikasi atau sistem yang tepat untuk mengakses materi *mobile learning*. *Platform* bisa berupa aplikasi *mobile* khusus, LMS yang *mobile friendly*, media sosial dan grup *whatsapp*.
4. Implementasi dan evaluasi, ialah mengimplementasikan media *mobile learning* dalam proses pembelajaran dan mengukur keberhasilannya.

2.4 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media *Mobile learning*

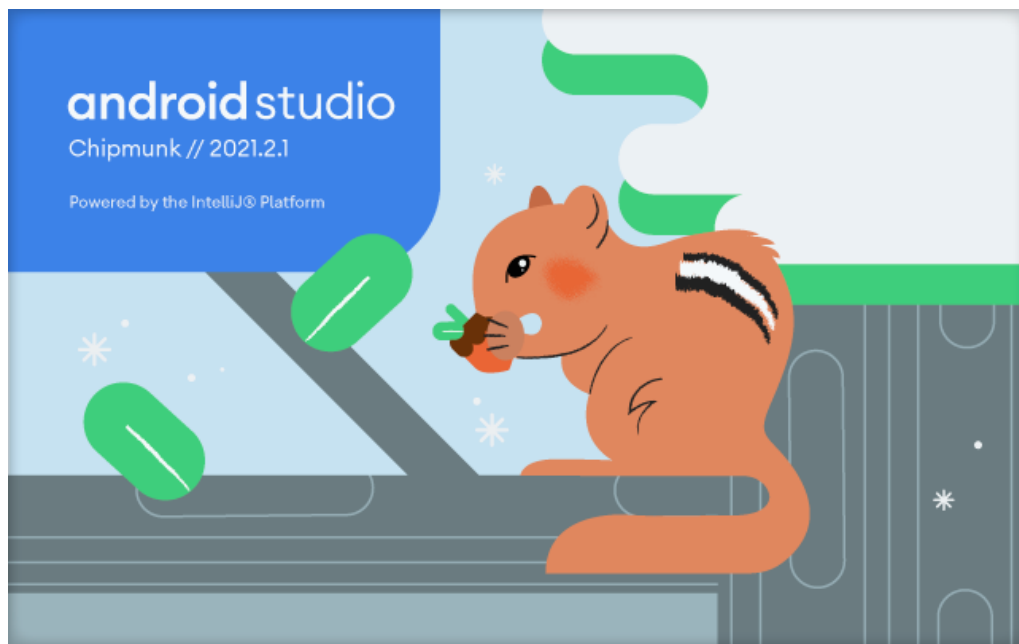
Perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pengembangan media *mobile learning* dalam penelitian ini, ialah *Android Studio Meerkat*, *canva pro*, *kinemaster pro*, dan *google play console developer*.

2.4.1 *Android Studio Meerkat*

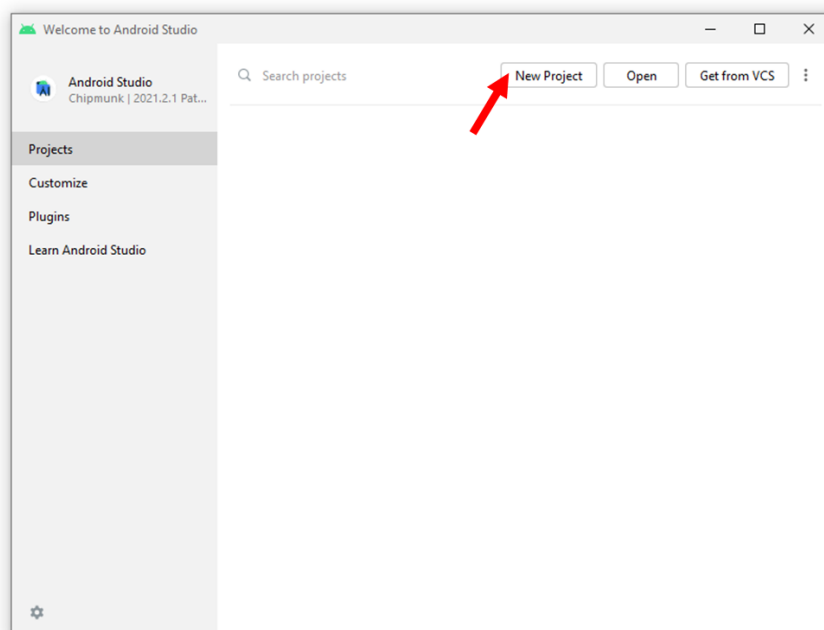
Android Studio Meerkat merupakan versi *android studio* terbaru yang rilis pada tahun 2022. Menurut (Developers, 2022) *android studio meerkat* adalah *Integrated Development Environment (IDE)* atau lingkungan pengembangan

terintegrasi resmi untuk mengembangkan aplikasi *Android* berdasarkan *IntelliJ IDEA* yang dilengkapi fitur-fitur baru. 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 *link*. 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 flatform* sehingga *App Engine* dan *Google Cloud Messaging* dapat diintegrasikan dengan mudah.



Gambar 1. Tampilan *Android Studio Meerkat*



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal *Android Studio Meerkat*

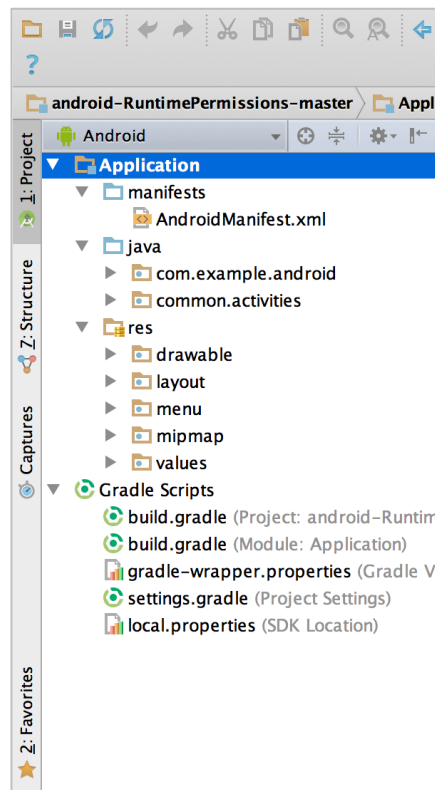
Android studio berisi beberapa modul yang memiliki berkas kode sumber dan *file resource* dalam setiap projeknya. Pengembang dapat menggunakan jenis modul antara lain:

- a. Modul Aplikasi *Android*;
- b. Modul *Library*; Dan
- 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 menekan tombol *project* pada menu *drop-down project* sehingga tampilan akan tampak seperti berikut.



Gambar 3. Tampilan File Project *Android Studio* Meerkat

Dalam mengembangkan aplikasi *Android* yang kompatibel dan dapat diunggah ke *Google Play Console*, developer perlu mengunduh dan menginstal *android studio* dari sumber resmi dan mengikuti praktik terbaik yang direkomendasikan oleh *Google*. berdasarkan informasi dari situs resmi *android developers* persyaratan hardware minimal yang digunakan antara lain sebagai berikut.

a. Sistem Operasi

- 1) *Windows: 64-bit Microsoft® Windows® 8/10/11*
- 2) *MacOS: macOS® 10.14 (Mojave) atau lebih tinggi*
- 3) *Linux: Distribusi Linux 64-bit apa pun yang mendukung GNOME, KDE, atau Unity DE; GNU C Library (glibc) 2.31 atau lebih baru*
- 4) *ChromeOS: Versi 64-bit*

b. *Prosesor*

- 1) *Windows: Arsitektur CPU x86_64; Intel Core generasi ke-2 atau yang lebih baru, atau CPU AMD dengan dukungan untuk Windows Hypervisor.*
- 2) *MacOS: Chip berbasis ARM, atau Intel Core generasi ke-2 atau yang lebih baru dengan dukungan untuk Hypervisor Framework.*
- 3) *Linux: Arsitektur CPU x86_64; Intel Core generasi ke-2 atau yang lebih baru, atau prosesor AMD dengan dukungan untuk AMD Virtualization (AMD-V) dan SSSE3.*

c. *RAM*

8 GB RAM atau lebih.

d. *Ruang Disk*

8 GB ruang disk tersedia minimum (*IDE + Android SDK + Android Emulator*)

e. *Resolusi Layar*

Resolusi layar minimum 1280 x 800

Catatan Tambahan:

1. Untuk performa yang lebih baik terutama saat menggunakan emulator, disarankan untuk memiliki RAM 16 GB atau lebih dan *SSD (Solid State Drive)*.
2. Pastikan virtualisasi (*Intel VT-x atau AMD-V*) diaktifkan di *BIOS* komputer karena hal tersebut diperlukan untuk menjalankan *emulator*.

2.4.2 *Canva Pro*

Canva merupakan *software design* digital yang dapat digunakan dengan mudah menggunakan *smartphone* atau komputer. *Canva* didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Menurut (Lembang, dkk., 2021) *Canva* merupakan *tools* aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membantu

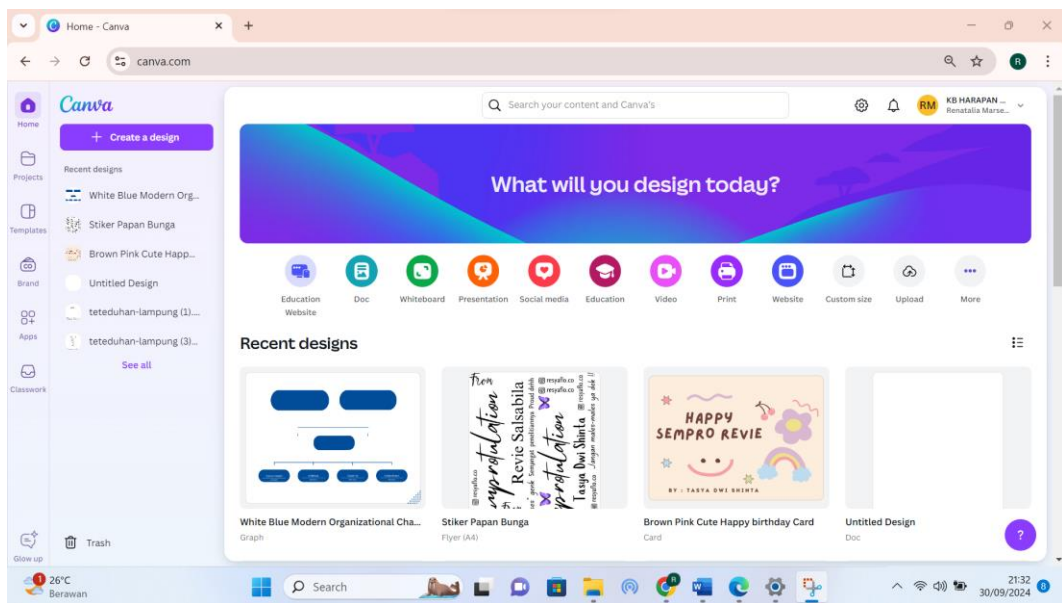
dalam membuat, mengedit, dan merancang desain bagi pemula secara *online*. Penggunaan *Canva* sebagai aplikasi *online* khusus yang digunakan untuk membuat desain grafis untuk, berbagai keperluan seperti poster, infografik, *banner*, *flyer*, sertifikat, presentasi, video, dan lain-lain. Sejalan dengan pendapat tersebut (Fahminnansih, dkk., 2021) menjelaskan bahwa aplikasi *Canva* menyediakan fitur-fitur yang menarik untuk membuat konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi dengan bebas sesuai dengan desain yang akan mereka buat.

Menurut (Fahminnansih, dkk., 2021) *Canva* merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop dan dapat mengakses fitur-fitur yang telah disediakan misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan. *Canva* adalah *platform* desain grafis dengan penggunaan yang sangat mudah dan cepat jika dibandingkan dengan *software* desain grafis lainnya. Terdapat dua pilihan bagi pengguna untuk menggunakan *Canva* versi gratis atau versi berbayar dengan fitur yang lebih banyak dan tidak terbatas. Dalam menggunakan aplikasi *Canva*, seorang pengguna tidak harus ahli secara bidangnya untuk menggunakan aplikasi ini sehingga *Canva* sangat cocok digunakan bagi pendidik untuk mendesain bahan ajar dalam bidang pendidikan khususnya.

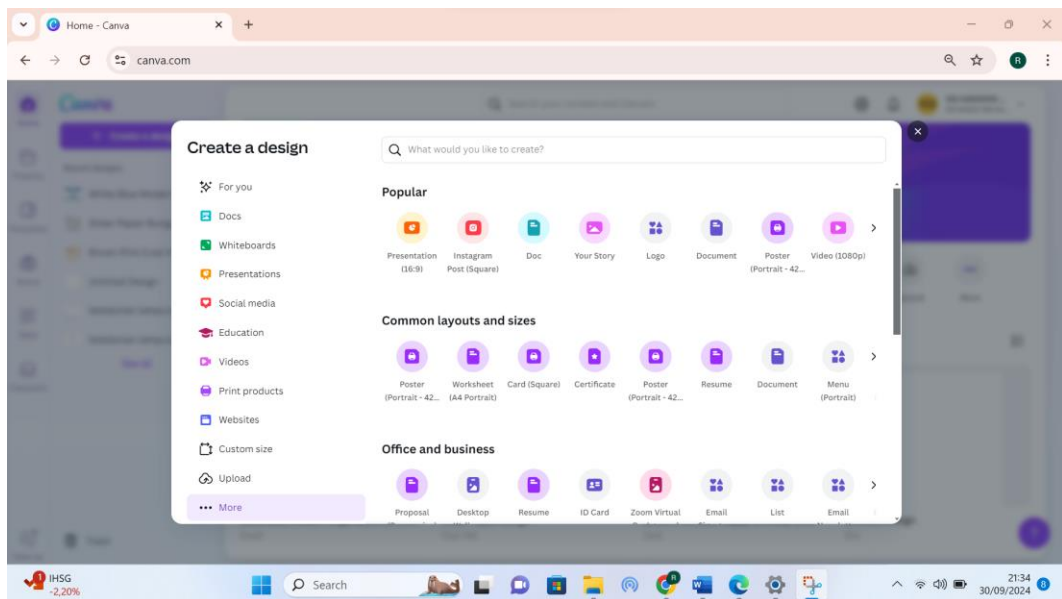
Dalam dunia pendidikan yang harus selaras dengan perkembangan zaman, pendidik dituntut untuk cakap dalam penggunaan teknologi untuk pembaharuan proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya penggunaan bahan ajar dengan desain terbaru yang dibuat langsung oleh pendidik dengan desain yang menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi *Canva* yang menyediakan fitur dan *tools* yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna awam sangat dianjurkan untuk digunakan oleh pendidik di sekolah. (Siahaan, dkk., 2020) mengatakan bahwa pendidik di sekolah dapat menggunakan *Canva* sebagai media alternatif penyampaian pengetahuan dan media pembelajaran *online* untuk mengatasi masalah kurangnya alokasi waktu belajar konvensional di kelas.

Aplikasi *Canva* sangat mendukung dalam pembuatan bahan ajar secara digital yang akan digunakan oleh pendidik nantinya. Tidak hanya untuk membuat desain grafis saja tetapi pendidik juga dapat membuat bahan ajar lainnya seperti powerpoint, video animasi, dan masih banyak template yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai referensi pembuatan bahan ajar. *Canva* juga dapat digunakan untuk membuat konten *audio visual* yang menjadi bagian penting sehingga presentasi menjadi lebih menarik. Menurut (Rahmatullah dkk., 2020) penggunaan *Canva* juga terbilang sangat mudah yaitu membuat akun *Canva*, membuat desain, memilih *background*, mengedit *background*, menambahkan teks, menambahkan gambar, mengunduh atau membagikan desain dapat dilakukan menggunakan *software Canva* dengan sangat mudah.

Keistimewaan aplikasi *Canva* adalah banyak disukai oleh pengguna, termasuk pengguna yang masih pada tahap belajar atau baru mengenal menggunakan aplikasi tersebut. Menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat diyakini mempermudah pengguna khususnya pendidik untuk menciptakan berbagai elektronik media pembelajaran. Dengan demikian, *Canva* merupakan *platform* desain grafis yang dilengkapi dengan fitur dan *tools* yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar untuk membuat sebuah desain grafis seperti poster, presentasi, grafik, banner, editing foto, video animasi, dan masih banyak lagi yang dapat dibuat pada *platform Canva* ini.



Gambar 4. Tampilan Halaman Awal *Canva*



Gambar 5. Tampilan Berbagai Macam Jenis *Design Canva*

Aplikasi *Canva* menyediakan berbagai fitur dan *tools* yang dapat digunakan oleh pengguna secara gratis ataupun berbayar. Dengan kemudahan yang diberikan dalam membuat desain grafis yang menarik untuk membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran, *software* ini tidak terlepas dari

kelebihan dan kekurangan di dalamnya. Kelebihan dan kekurangan *Canva* antara lain sebagai berikut.

1. Kelebihan *Canva*

Canva dengan fitur-fitur yang mendukung sebagai *software* pendukung dalam membuat bahan ajar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan di dalamnya. Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) kelebihan *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. Terdapat berbagai desain yang menarik.
- b. Meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain bahan pembelajaran dengan banyaknya fitur yang telah disediakan.
- c. Menghemat waktu dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran secara praktis.
- d. Perangkat yang digunakan tidak hanya menggunakan gawai saja tetapi juga dapat menggunakan komputer.
- e. Dalam penggunaannya dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lainnya.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Menurut (Wulandari & Suparman, 2020) pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dengan menggunakan *Canva* seorang bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi dan template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik untuk pendidik ataupun peserta didik dalam membuat desain yang menarik dapat digunakan sebagai bahan presentasi, mind mapping, berupa slide, dan poster. Sejalan dengan pendapat diatas, (Pelangi, 2020) menyatakan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Canva* terdapat kelebihan antara lain sebagai berikut.

- a. Tersedia desain yang menarik dan beragam.
- b. Meningkatkan kreativitas baik untuk pendidik ataupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia.

- c. Hemat waktu dan praktis digunakan untuk membuat desain media pembelajaran.
- d. Membuat desain dapat digunakan dengan menggunakan laptop atau gawai.

Menurut (Yuliana, dkk., 2023) kelebihan dengan penggunaan *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik.
- b. Meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop.
- c. Menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
- d. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *Canva* yang telah diberikan oleh pendidik.
- e. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media *Canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
- f. Melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *Canva* untuk saling berbagi media pembelajaran.
- g. Mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

2. Kekurangan *Canva*

Canva memiliki kekurangan yang perlu penggunaanya ketahui. Menurut (Pelangi, 2020) kekurangan *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
- b. Beberapa fitur-fitur yang disediakan oleh *Canva* berbayar.
- c. Kadang kala desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan desain orang lain.

Menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) terdapat kekurangan pada aplikasi *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. Aplikasi *Canva* menggunakan jaringan internet yang cukup dan stabil, jika tidak maka *Canva* tidak akan dapat mendukung dalam proses mendesain.
- b. Terdapat fitur template, stiker, font, ilustrasi, yang berbayar sehingga tidak dapat digunakan. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena masih banyak desain yang disediakan untuk dapat digunakan sesuai kreativitas pengguna.
- c. Terkadang terdapat desain yang dipilih memiliki kesamaan dengan desain orang lain. Sehingga, pengguna harus memiliki ide yang lebih untuk membuat desain menjadi lebih kreatif.

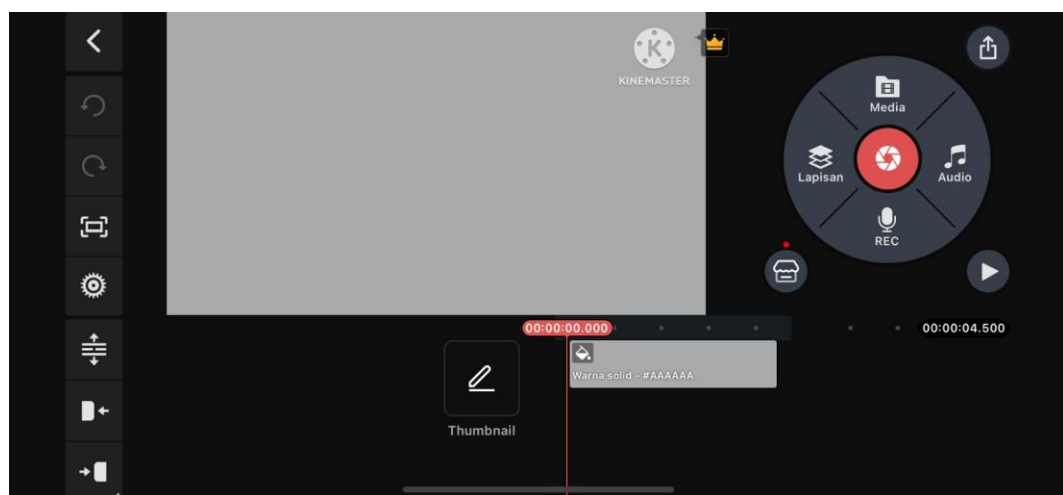
Sejalan dengan pendapat diatas, (Isnaini, dkk., 2021) menjelaskan kekurangan pada aplikasi *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. *Canva* hanya dapat diakses menggunakan internet.
- b. Dari banyaknya fitur dan template yang tersedia, fitur baru atau yang memiliki keunikan hanya dapat diakses oleh pengguna premium atau regular mode.
- c. Belum adanya fitur insert tabel pada *Canva*.
- d. Dalam pembuatan video banyak memakan waktu yang cukup lama dalam proses maupun pengunduhan

2.4.3 *Kinemaster Pro*

Kinemaster merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna *Android* dan *iOS* untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik (Fitri & Ardipal, 2021). *Kinemaster* diluncurkan oleh sebuah perusahaan yang cukup besar bernama *NexStreaming*, bermarkas di Seoul, Korea dan memiliki beberapa cabang di seluruh dunia, seperti di Amerika Serikat, Spanyol, Tiongkok dan Taiwan (Rosalina & Andriana, 2021)

Dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dalam mengelola dan membuat materi pembelajaran yang akan diberikan oleh guru terhadap peserta didik yang diajarkan guru dalam proses pembelajaran yang dapat dalam bentuk video animasi sehingga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi dan penerimaan materi dan menerima dan menyampaikan informasi secara efektif dan efisien oleh pendidik dengan peserta didik sesuai dengan yang diharapkan yaitu dengan penyampaian materi pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan dengan menggunakan media seperti audio visual, video, gambar-gambar penuh warna dan animasi yang menarik (Wastriami & Mudinillah, 2022).



Gambar 6. Tampilan Halaman Awal *Kinemaster Pro*

Menurut (Rosalina & Andriana, 2021) *Kinemaster* memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan untuk membuat tampilan video animasi menjadi lebih menarik dan berkualitas, diantaranya ialah : a) *Multiple Layer*, yaitu fasilitas yang dapat mempermudah urutan penempatan *clip video* dalam sumbu Z. Dengan demikian *clip video* dapat diurutkan penempatannya baik didepan atau dibelakang *clip video* lainnya. Fasilitas ini juga memudahkan dalam pemberian efek transisi antar *clip video*. b) *Multi Track Audio*, yaitu fasilitas yang memungkinkan user untuk memasukkan beberapa file audio yang disusun secara *overlapping*. Fasilitas ini juga memudahkan

user dalam mengatur volume tiap file audio. c) *Chroma Key*, yaitu fasilitas yang digunakan untuk menghilangkan warna latar (umumnya hijau) sehingga latar belakang sebuah *clip video* dapat diganti dengan gambar atau *clip video* lainnya. d) *Voice Recording*, yaitu fasilitas yang memungkinkan user untuk merekam suara di perangkat bergerak dan hasilnya langsung di masukkan ke aplikasi. e) *Speed Control*, yaitu fasilitas yang dapat digunakan untuk mengatur kecepatan frame rate video. dengan fasilitas ini, kecepatan frame rate tiap clip video dapat di sesuaikan.

Sejalan dengan pendapat diatas, (Wastriami & Mudinillah, 2022), *kinemaster* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *kinemaster* antara lain sebagai berikut.

1. aplikasinya mudah untuk didapatkan, aplikasi kinemaster ini dapat di download di *playstore* atau *Appstore* yang ada di perangkat smartphone.
2. Aplikasinya gartis atau tidak berbayar, selain aplikasi ini mudah di dapatkan aplikasi ini juga tidak mengeluarkan biaya alias gratis selama proses pemakaiannya.
3. Selain gratis aplikasi kinemaster ini juga ada yang berbayar jika memakai aplikasi yang premium dan bisa berlangganan bulanan dengan kelebihan tidakada iklan pada saat penggunaannya.
4. Aplikasi yang selalu update, maksudnya yaitu aplikasi ini selalu mengikuti perkembangan zaman selalu update terhadap fitu-fitur terbaru segingga saat menggunakannya pengguna lebih kreatif dan berkreasi.
5. Aset dan fitur dalam aplikasi lengkap, walaupun aplikasi kinemaster ini merupakan aplikasi editing di smartphone tetapi aset dan fitur nya juga lengkap hampir sama dengan mengedit di pc, mulai dari efek, animasi, stiker, musik dan lain-lain.
6. Aplikasi yang mudah dioperasikan, walau seseorang bukan seorang editing yang profesional tetapi tetap bisa membuat suatu tampilan yang bagus karena tampilan kerjanya mudah dipahami.

7. Mudah dibawa kemana mana, karena aplikasi ini di simpan di smartphone jadi mudah untuk dibawa kemana saja dan dapat mengedit vidio kapan saja kita butuh dan ingin mengerjakannya sedang di perjalanan, atau di suatu tempat dimana kita berada, tidak sama dengan dengan mengedit di laptop yang harus di bawa dengan cara disengaja.
8. Vidio yang di hasilkan oleh aplikasi ini berkalitas, walaupun dengan menggunakan aplikasi berbasis smartphone, tetapi vidio yang dihasilkan juga berkualitas, karena kita dapat mengatur resolusinya sesuai dengan yang di inginkan, sehingga hasil yang di dapatkan tidak kalah dengan hasil membuat vidio dengan menggunakan aplikasi editing vidio yang profesional.

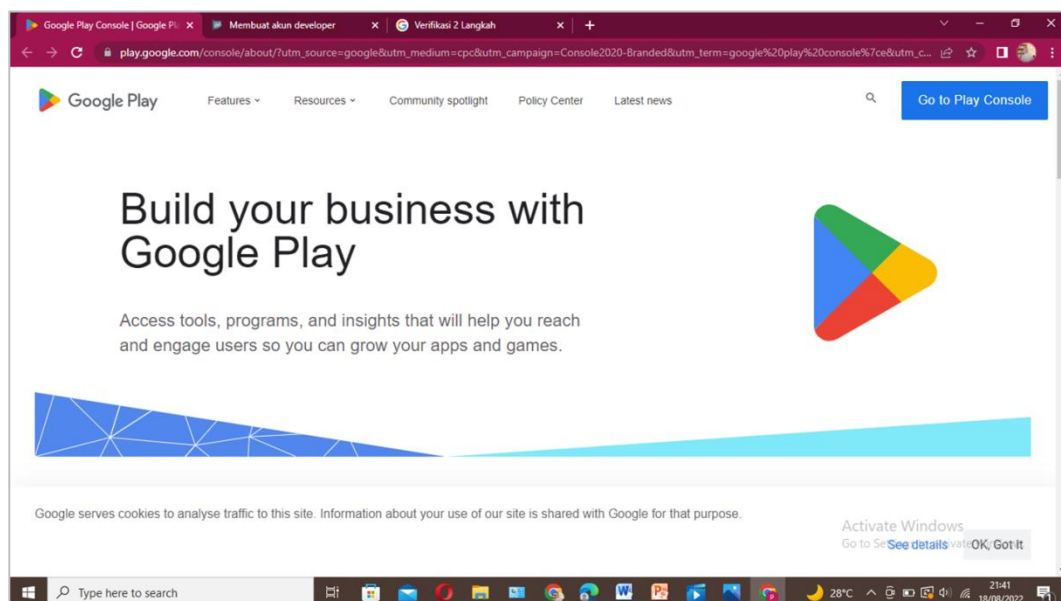
Selain memiliki kelebihan seperti yang diuraikan diatas, *kinemaster* kinemaster juga memiliki kekurangan antara lain sebagai berikut.

1. Layar kerjanya yang kecil, karena kita mengedit vidionya menggunakan hp atau smartphone, jadi layar yang ditampilkan sangat terbatas atau terlihat lebih kecil di bandingkan dengan kita mengedit vidio di laptop yang layarnya lebih besar, sehingga akan kelihatan agak rumit.
2. Sering menampilkan iklan, karena aplikasi ini merupakan aplikasi yang gratis sehingga membutuhkan waktu dan kuota lebih banyak untuk menonton vidio iklan yang berbeda dengan versi premium yang tidak menampilkan iklan karena menggunakan aplikasi premium yang haris berlangganan berbayar perbulan atau pertahun

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, *kinemaster pro* memiliki banyak kelebihan dan terdapat kekurangannya bergantung pemakaian pengguna dalam mengembangkan video yang dibuatnya.

2.4.4 Google Play Console Developer

Akun *google play console developer* adalah sebuah akun yang dimiliki oleh orang yang mengetahui bahasa pemrograman. Peneliti menggunakan akun ini untuk mengunggah aplikasi sehingga tersedia di *playstore*. Pembuatan akun ini biasanya menggunakan *gmail*. Pengembang hanya bisa mendaftarkan satu akun *google play console developer* untuk satu akun *gmail* tetapi pengembang dapat mengunggah aplikasi sebanyak mungkin selama mematuhi persyaratan *google*. Setelah media yang dikembangkan menjadi file *bundle* dengan ekstensi *.aab* dan dikunci dengan ekstensi *.jks*, langkah selanjutnya ialah mengunggah file tersebut ke *playstore* menggunakan akun *google play console developer* yang sudah dibuat, sehingga pengguna mudah dalam mengunduh aplikasi tersebut. Proses pembuatan akun dimulai dengan masuk ke dalam akun *google* lalu buka situs *google play console* (<https://play.google.com/console/about/>), ketuk opsi “go to play console” yang berwarna biru dan terletak di kanan atas untuk memulai pendaftaran akun. Setelah masuk ke dalam halaman pendaftaran *google play console* kemudian ketuk “mulai” pada kolom “anda sendiri” untuk mulai mengisi informasi data diri pengembang.



Gambar 7. Tampilan Halaman Awal *Google Play Console Developer*

2.5 Teks Percakapan

Percakapan merupakan pergantian peran peserta percakapan menjadi penutur dan mitra tutur untuk melakukan pembicaraan sampai selesai (Rusminto, 2020). Senada dengan hal tersebut, menurut (Widyantoro, 2013) percakapan merupakan pembicaraan yang terjadi antara orang yang berbicara (penutur) dengan orang yang diajak bicara (mitra tutur) yang membahas suatu hal dalam satu waktu.

Menurut Cook (dalam Rusminto, 2020) Percakapan memiliki lima ciri antara lain (1) pembicaraan dilakukan bukan dalam tugas praktis; (2) tidak adanya unsur pemaksaan antara peserta percakapan; (3) jumlah peserta percakapan berupa kelompok kecil; (4) waktu pergantian tuturan terjadi secara singkat; dan (5) penutur membicarakan sesuatu kepada penutur berdasarkan topik pembicaraan, bukan orang lain di luar kelompoknya. Percakapan melibatkan tiga kemampuan antara lain (1) kemampuan mental berupa menguasai sejumlah kosa kata, menyusun menjadi kalimat yang gramatikal, dan menghilangkan unsur yang berlebihan. Kemampuan mental diperlukan untuk memilih strategi komunikasi dalam percakapan; (2) kemampuan sosial berupa kemampuan individu menyesuaikan diri dengan kaidah-kaidah sosial yang berlaku (menyesuaikan diri dengan orang lain, menghargai orang lain, bekerja sama, rasa kekeluargaan, dan sebagainya), sehingga hubungan antarpeserta percakapan berlangsung dengan baik; (3) dan kemampuan fisik.

Percakapan adalah pembicaraan; berbincangan, perihal bercakap-cakap; satuan interaksi bahasa antara dua pembicara atau lebih (Depdiknas, 2008). Sementara itu, percakapan juga dirumuskan oleh (Nugroho, 2008), yakni sebagai peristiwa berbahasa berbentuk lisan yang dilakukan oleh dua atau lebih partisipan yang umumnya dilaksanakan dalam suasana santai. Percakapan dapat berjalan dengan baik, apabila penutur dan mitra tutur saling memahami makna tuturan.

Berdasarkan segi peran pesertanya, wacana percakapan termasuk wacana respirokakal. Artinya, wacana tersebut dihasilkan dari interaksi para peserta percakapan secara timbal balik. Berdasarkan hal tersebut, mitra tutur dapat memberikan tanggapan terhadap ujaran yang disampaikan penutur secara langsung. Bahkan, peran penutur dan mitra tutur dapat berlangsung secara bergantian.

2.5.1 Analisis Wacana Percakapan

Mei (dalam Rusminto, 2020) menjelaskan bahwa percakapan merupakan interaksi antara dua orang atau lebih dengan menggunakan bahasa yang bersangkutan paut dengan isi percakapan dan fungsi percakapan. Isi percakapan berkaitan dengan topik pembicaraan, sedangkan fungsi percakapan berkaitan dengan maksud dan tujuan yang hendak dicapai oleh penutur. Berdasarkan hal tersebut, percakapan memiliki kaidah dan mekanisme, sehingga dapat berjalan dengan baik. Kaidah dan mekanisme tersebut berkaitan dengan tiga aktivitas, yaitu membuka, melibatkan diri, dan menutup percakapan (Rusminto, 2020). Senada dengan hal tersebut, (Ariyani & Rahmansyah, 2015) dalam bukunya mengungkapkan bahwa percakapan berisi interaksi antara individu dengan individu lainnya atau kelompok mengenai percakapan yang sering terjadi dan diperlukan dalam berkomunikasi. Prinsip percakapan adalah pengetahuan penutur dan mitra tutur, dalam hal ini para penutur dan kemampuannya dalam mengelola tuturan (Sumarta, dkk., 2022). Oleh sebab itu, penutur harus menaati dan memperhatikan prinsip-prinsip percakapan yang terdiri atas prinsip kerja sama, prinsip sopan santun, dan prinsip ironi agar dapat berlangsung dengan baik.

2.5.2 Prinsip Kerja Sama

Saat berkomunikasi terdapat kendala-kendala yang mengakibatkan komunikasi tidak berlangsung dengan baik. Dalam menghadapi kendala tersebut, diperlukan pola-pola yang mengatur hak dan kewajiban penutur dan mitra tutur dalam kegiatan komunikasi. Artinya, orang-orang yang terlibat

dalam suatu percakapan akan bekerja sama satu sama lain (Yule, 2018). Berdasarkan hal tersebut, Grice (dalam Rusminto, 2020) merumuskan pola-pola untuk menciptakan kerja sama antara penutur dan mitra tutur yang disebut prinsip kerja sama. Prinsip tersebut berbunyi, "Buatlah tuturan sedemikian rupa sebagaimana diharapkan. Buatlah percakapan yang sesuai tujuan percakapan yang disepakati.". Prinsip kerja sama dibagi menjadi empat maksim, yaitu maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relasi, dan maksim cara.

2. Maksim Kuantitas

Maksim kuantitas merupakan maksim yang menyatakan, "Usahakanlah untuk memberikan informasi dalam jumlah yang tepat atau jangan berbicara apabila tidak terdapat informasi yang perlu disampaikan." Maksim ini tidak menganjurkan kepada penutur untuk memberikan informasi lebih dari yang diperlukan. Hal tersebut dilakukan agar penutur tidak membuang-buang waktu dan tenaga. Bahkan, bisa menimbulkan salah pengertian. Perhatikan contoh berikut.

Mouli: Apakah kamu sudah mengerjakan tugas, Sin?

Sindy: Sudah, Mouli

Berdasarkan contoh tersebut, Sindy menaati prinsip kerja sama dengan maksim kuantitas karena menjawab pertanyaan Mouli dalam jumlah yang tepat.

3. Maksim Kualitas

Maksim kualitas merupakan maksim yang menyatakan, "Usahakanlah untuk memberikan informasi yang benar dengan bukti kebenaran yang meyakinkan." Misalnya, Mouli memberikan informasi kepada Angela bahwa salah satu program studi pascasarjana di Universitas Lampung ialah Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.

4. Maksim Relasi

Maksim relasi merupakan maksim yang menyatakan, “Usahakanlah untuk memberikan informasi yang ada relevansinya.” Misalnya, prinsip sopan santun dan prinsip kerja sama memiliki hubungan karena termasuk prinsip-prinsip percakapan.

5. Maksim Cara

Maksim cara merupakan maksim yang menyatakan, “Usahakanlah untuk berbicara yang teratur, ringkas, dan jelas.”

Fita: Dit, kamu mau pergi ke mana?

Dita: Yogyakarta

Berdasarkan contoh tersebut, Dita menaati prinsip kerja sama dengan maksim cara karena menjawab pertanyaan Mouli dengan teratur, ringkas, dan jelas.

2.5.3 Konteks

Konteks adalah sesuatu yang menyertai atau yang bersama teks. (Halliday, 1992) menandai konteks bahasa sebagai konteks internal wacana (*internal discourse context*) sedangkan segala yang sesuatu melingkupi wacana, baik konteks situasi maupun konteks budaya sebagai konteks eksternal wacana (*external discourse context*). Senada dengan uraian di atas, (Saragih, 2004) juga memaparkan bahwa konteks merupakan wahana terbentuknya teks, tidak ada teks tanpa konteks. Konteks merupakan segala sesuatu yang mendampingi teks. Pandangan tersebut sejalan dengan pandangan Sperber dan Wilson (dalam Rusminto, 2020) yang menyatakan bahwa konteks berperan penting dalam kajian terhadap penggunaan bahasa. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan berbahasa tidak dapat terlepas dari konteks yang melatarinya dalam memperoleh relevansi secara maksimal. Artinya, semakin besar dampak kontekstual sebuah percakapan, semakin besar pula relevansinya (Rusminto, 2020).

Selain itu, konteks juga merupakan situasi atau latar terjadinya suatu komunikasi. Konteks dapat dianggap sebagai sebab dan alasan terjadinya suatu pembicaraan atau dialog (Widodo & Sumarta, 2016). Segala sesuatu yang berhubungan dengan tuturan, baik itu berkaitan dengan arti, maksud, maupun informasinya sangat bergantung pada konteks yang melatarbelakangi peristiwa tuturan itu (Mulyana, 2005). Konteks sebagai suatu pengetahuan latar belakang yang sama-sama dimiliki oleh penutur, mitra tutur dan yang membantu mitra tutur menafsirkan makna tuturan (Leech, 1993).

Hymes (dalam Djadjasudarma, 2017) menjelaskan bahwa konteks memiliki unsur-unsur sebagai syarat terjadinya peristiwa tutur sebagai berikut.

1. Latar (*Setting and scene*)

Latar merupakan unsur konteks yang mengacu pada tempat dan waktu saat peristiwa tutur berlangsung. Misalnya, percakapan di Universitas Lampung pada pukul 13.00 WIB berikut.

Nalan: Selamat siang, Deta.

Deta : Selamat siang, Nalan.

Nalan: Kamu sudah mengerjakan tugas belum, Det?

Deta : Sudah, Kamu?

Nalan: Sudah juga.

2. Peserta Percakapan (*Participants*)

Peserta percakapan merupakan penutur (penyapa) dan mitra tutur (pesapa) dalam peristiwa tutur. Misalnya, Nalan dan Deta adalah peserta percakapan dalam peristiwa tutur. Nalan sebagai penutur, sedangkan Deta sebagai mitra tutur.

4. Hasil (*Ends*)

Hasil merupakan unsur konteks yang mengacu pada hasil dan tujuan percakapan. Misalnya, pendidik menjelaskan materi secara runut agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.

5. Amanat (*Act Sequences*)

Amanat merupakan bentuk dan isi amanat dalam peristiwa tutur. Bentuk amanat dapat berupa esai, iklan pemberitahuan, pengumuman, surat, dan sebagainya.

Perhatikan contoh berikut.

Mouli berdoa, “Tuhan, lancarkan dan berkahilah urusan hamba.”

Mouli berdoa memohon kepada Tuhan agar melancarkan dan memberkahi urusannya.

Berdasarkan contoh tersebut, contoh (1) termasuk bentuk amanat, sedangkan contoh (2) termasuk isi amanat.

6. Cara (*Key*)

Cara merupakan unsur konteks yang mengacu pada cara atau semangat dalam melaksanakan percakapan. Misalnya, Mouli menyampaikan pesan kepada Sinta dengan cara bersemangat. Contoh lainnya, seperti „*menyalanya*“, „*dengan cara santai*“, dan „*tenang meyakinkan*“.

7. Sarana (*Instrument*)

Sarana merupakan unsur konteks yang mengacu pada variasi bahasa yang digunakan, baik lisan, maupun tulisan.

8. Norma (*Norms*)

Norma merupakan unsur konteks yang mengacu pada perilaku peserta percakapan. Misalnya, norma saat “diskusi” cenderung dua arah, sedangkan norma saat “kuliah” cenderung satu arah. Selain itu, norma bisa berkaitan dengan santun atau tidaknya bahasa yang digunakan.

9. Jenis (*Genre*)

Jenis merupakan unsur konteks yang mengacu pada kategori. Misalnya, doa, sajak, teka-teki, pantun, formal, nonformal, dan sebagainya.

Berdasarkan hal tersebut, peristiwa tutur tidak dapat terjadi pada semua tempat karena setiap komunikasi yang terjadi dalam suatu situasi tutur belum tentu memenuhi syarat-syarat terjadinya peristiwa tutur (Rohmadi, 2017).

2.5.4 Bahasa Lampung

Bahasa Lampung merupakan bahasa yang masih dipertuturkan oleh masyarakat adat Lampung dan juga masyarakat Lampung pada umumnya. Menurut (Ariyani & Megaria, 2017). Lampung adalah sebuah provinsi yang terletak di ujung paling selatan Pulau Sumatera, Indonesia. Provinsi ini multietnis dan multibahasa, dihuni oleh berbagai suku bangsa (Sunarti, dkk., 2019).

Pembelajaran bahasa Lampung di sekolah telah diatur oleh pemerintah Provinsi Lampung melalui Peraturan Gubernur nomor 39 Tahun 2014 terkait mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Secara umum, pengajaran bahasa Lampung bertujuan agar peserta didik mempunyai pengetahuan dan keterampilan dasar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Lampung yang baik dan benar serta dapat digunakan sesuai dengan jenjang Pendidikan (Agustina, 2005).

Pembelajaran Bahasa Lampung merupakan salah satu pembelajaran yang dimuat dalam muatan lokal. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Lampung ialah teks percakapan. Setiap teks merupakan wujud dari proses sosial yang berlangsung dalam konteks situasi tertentu yang memiliki nilai-nilai atau norma-norma kultural. Salah satu nilai dan norma kultural yang berlaku

dalam masyarakat pemakai bahasa yaitu dalam tuturan pelaku pada acara canggot agung. Keberadaan adat budaya dan Bahasa Lampung masih dituturkan dan masih dilakukan oleh masyarakat adat Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

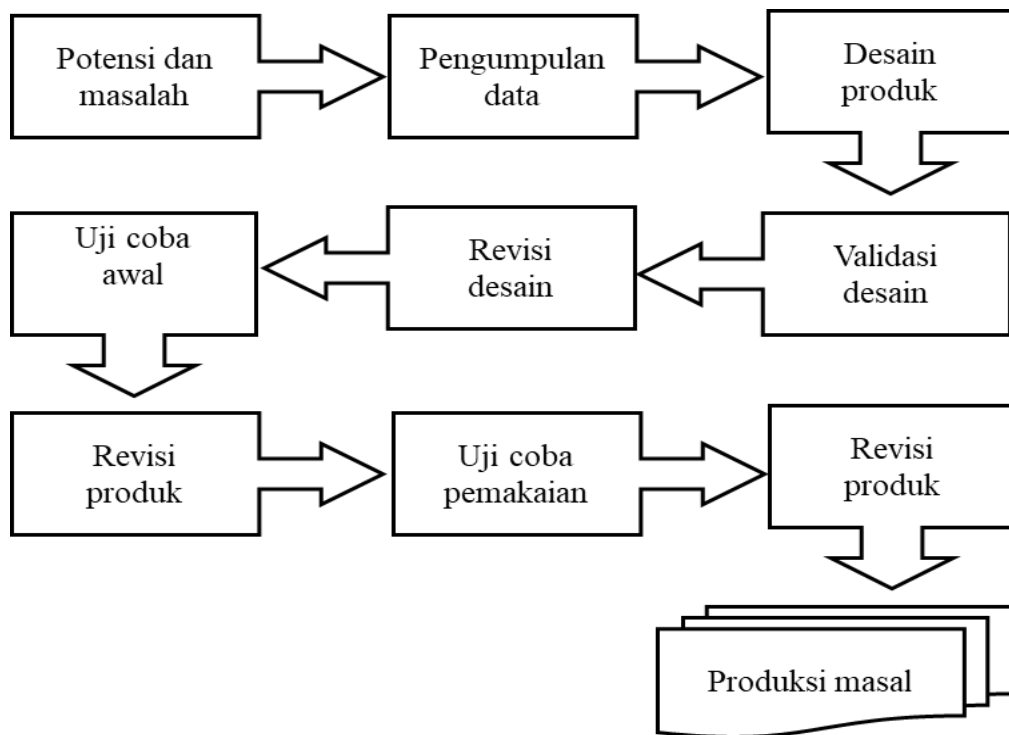
Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena prinsip pengembangan adalah menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019) Penelitian pengembangan atau *Research and development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan hal tersebut, produk penelitian dan pengembangan ini berupa aplikasi yang dapat diunduh di *google playstore* dan diinstal di gawai *android* sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) pada pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung dilakukan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan metode penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019). (Sugiyono, 2019) menjelaskan bahwa prosedur

penelitian pengembangan terdiri atas sepuluh langkah atau tahapan antara lain sebagai berikut.

Skema 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and development*



(Sumber: Sugiyono, 2019: 404-418)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sepuluh tahapan metode penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti menjadi sebelas tahapan. Hal tersebut bertujuan agar penelitian dan pengembangan yang dilakukan menjadi lebih efisien dalam mengatasi masalah yang peneliti temukan selama pra penelitian. Tahapan yang akan peneliti laksanakan antara lain sebagai berikut.

Skema 2. Sebelas Langkah Penggunaan Metode *Research and development* oleh Peneliti



(Sumber: Marselinda, 2025)

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

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap pertama, data yang diperoleh pada tahap prapenelitian menghasilkan sebuah detesis potensi dan masalah yang ada di lapangan. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara pendidik Bahasa Lampung di SMKN 4 Bandarlampung maupun dari kondisi terkini, maka dirancang pengembangan media *mobile learning* berupa aplikasi *android* di *google playstore* sebagai media pembelajaran Bahasa Lampung khususnya teks percakapan Bahasa Lampung. Wawancara juga dilakukan untuk mengecek ketersediaan sarana pembelajaran dan dilakukan dengan melihat perangkat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

2. Pengumpulan Data

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

3. Desain Produk

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

a. Pengembangan Materi Media *Mobile learning*

1) Penyusunan Materi

Peneliti menggunakan materi yang bersumber dari buku cetak bahasa dan aksara lampung untuk SMA kelas X karya H. Sudihartono, S.Pd. Dan Drs. H. Fauzi Fattah, M.M. 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 *software Android Studio Meerkat* sebagai *software* utama dan empat *software*

pendukung seperti *canva pro*, *kinemaster pro*, dan *google play console developer*.

3) Perancangan Gambar, Teks, Video, dan Audio

Pada penelitian ini gambar dan teks yang digunakan di *design* menggunakan *software canva pro*. Sedangkan video dan audio yang digunakan dalam media *mobile learning* diedit menggunakan *software kinemaster pro*. Gambar, teks, video dan audio digunakan sebagai konten secara visual maupun audio yang nantinya akan disusun berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat.

b. Pengembangan 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 setiap *icon* selama proses pengembangan produk.

2) Pengembangan Aplikasi *Android*

Peneliti mengembangkan aplikasi pada materi teks percakapan Bahasa Lampung berpedoman dengan *storyboard* dan diagram alir yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan produk sampai menjadi aplikasi *android* terdiri atas tujuh belas Langkah.

4. Validasi Desain

Tahap keempat, yaitu validasi desain. Setelah produksi masal, peneliti akan melakukan validasi desain produk. Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang telah dibuat akan divalidasi oleh dosen ahli materi pembelajaran dan dosen ahli media pembelajaran serta pendidik Bahasa

Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung dengan cara berdiskusi dan penilaian melalui angket atau instrumen penilaian kelayakan produk. Hasil dari validasi tersebut peneliti mendapatkan saran, kritik, komentar, serta penilaian yang berupa skor terhadap produk yang akan dikembangkan.

5. Revisi Desain

Tahap kelima, yaitu revisi desain. Setelah validasi desain, peneliti akan melaksanakan revisi desain pada *design media mobile learning* yang sudah dikembangkan berdasarkan pemberian kritik dan saran oleh dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli pembelajaran dan pendidik Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung sebelum dilakukan uji coba awal pada tahap selanjutnya.

6. Uji Coba Awal

Tahap keenam, yaitu uji coba awal. Setelah revisi desain dilakukan, peneliti melakukan uji coba awal kepada empat orang teman sejawat atau pendidik lainnya. Kelima orang pendidik Bahasa Lampung tersebut akan menginstalnya di gawai *android* masing-masing lalu memberikan penilaian terhadap produk. Penilaian berupa angket respon pendidik sebagai sarana uji kelayakan media *mobile learning* dari sisi pengguna sehingga dapat diketahui apakah media *mobile learning* yang sudah dikembangkan layak untuk diuji coba pemakaian kepada peserta didik atau masih membutuhkan revisi produk. Dalam angket respon pendidik ini juga terdapat ruang untuk memberikan rivi, kritik dan saran sehingga dapat menyempurnakan produk yang sudah dibuat.

7. Revisi Produk

Tahap ketujuh, yaitu revisi produk. Setelah uji coba awal, peneliti akan melaksanakan revisi produk. Tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap media *mobile learning* yang sudah dikembangkan berdasarkan rivi,

kritik dan saran yang didapatkan pada lembar angket respon pendidik pada tahap uji coba awal sebelum diuji coba pemakaian pada tahap selanjutnya.

8. Produksi Masal Awal

Tahap kedelapan, yaitu produksi masal. Setelah melakukan dua kali revisi produk pada tahap validasi desain dan uji coba awal, peneliti akan memproduksi media *mobile learning* yang sudah dikembangkan dalam bentuk aplikasi *android* secara masal sehingga dapat diakses oleh banyak pengguna gawai *android* dimana pun dan kapan pun. Aplikasi yang sudah berformat *.apk* dengan ekstensi *.aab* dan dikunci dengan ekstensi *.jks* diunggah oleh peneliti melalui *platform google play console developer* sehingga dapat ditemukan di *google playstore*.

9. Uji Coba Pemakaian

Tahap kesembilan, yaitu uji coba pemakaian. Setelah revisi produk, peneliti akan melakukan uji coba pemakaian kepada peserta didik di SMK Negeri 4 Bandarlampung sebanyak 26 orang peserta didik atau satu kelas. Sosialisasi dilakukan didalam kelas guna mengenalkan media *mobile learning* yang sudah dikembangkan.

Pada tahap ini peserta didik tidak hanya diminta untuk mengunduh media *mobile learning* yang sudah tersedia di *google playstore* dan menginstalnya di gawai *android* masing-masing, tetapi peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk menggunakan angket respon dan mengisi *pretest* dan *posttest*. Penilaian berupa angket respon peserta didik sebagai sarana uji kelayakan media *mobile learning* dari sisi pengguna. Dalam angket respon peserta didik ini juga terdapat ruang untuk memberikan rivi, kritik dan saran sehingga dapat menyempurnakan produk yang sudah dibuat. *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur tingkat keefektifitasan media *mobile learning* yang sudah dikembangkan. Peneliti dapat mengetahui apakah media *mobile learning* yang sudah dikembangkan layak dan efektif

untuk digunakan secara masal oleh banyak pendidik dan peserta didik atau tidak pada tahap ini.

10. Revisi Produk Akhir

Tahap kesepuluh, yaitu revisi produk akhir. Setelah uji coba pemakaian peneliti melakukan revisi produk akhir. Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan. Peneliti akan melakukan revisi produk akhir berdasarkan riviui, kritik dan saran yang terdapat dilembar angket respon peserta didik. Selain itu, peneliti juga akan melakukan analisis kelayakan dan keefektifitasan media *mobile learning* dengan tujuan untuk menghasilkan media terbaik dan layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

11. Produksi Masal Akhir

Tahap kesebelas, yaitu produksi masal akhir. Setelah produk revisi produk akhir, peneliti akan kembali memproduksi media *mobile learning* yang sudah direvisi dalam bentuk aplikasi *android* secara masal sehingga final produk dapat diakses oleh banyak pengguna gawai *android* dimana pun dan kapan pun. Aplikasi yang sudah berformat *.apk* dengan ekstensi *.aab* dan dikunci dengan kestensi *.jks* diunggah kembali oleh peneliti melalui *flatfrom google play console developer* sehingga pembaharuan aplikasi dapat ditemukan di *google playstore*.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian dan Pengembangan

Pada pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung untuk siswa kelas X SMA akan dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandarlampung. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil. Adapun spesifikasi tempat penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tempat Penelitian

No.	Sekolah	Alamat
1.	SMK Negeri 4 Bandarlampung	Jalan Hos Cokroaminoto No. 102, Kelurahan Enggal, Kecamatan Enggal, Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung. Kodepos 35118. Email: smkn4bl@yahoo.co.id. Nomor Telepon: (0721) 261637

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Bandarlampung dikarenakan di sekolah tersebut media pembelajaran yang pendidik gunakan masih terbatas dan kurang bervariasi serta kurang menarik perhatian peserta didik seperti teks percakapan yang ada di buku paket. Maka dari itu perlu adanya inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan dekat dengan peserta didik seperti *mobile learning*.

3.4 Data dan Sumber Data Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan pendidik Bahasa Lampung di SMKN 4 Bandarlampung guna menggali kebutuhan pembelajaran dan konteks penggunaan media. Hasil wawancara ini menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan media *mobile learning* yang sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Selain itu, data kuantitatif diperoleh melalui proses validasi produk oleh ahli pembelajaran, ahli media, pendidik Bahasa Lampung. Uji coba awal oleh lima pendidik bahasa lampung dan uji coba oleh peserta didik. Data tersebut dikumpulkan melalui penyebaran lembar angket/kuisisioner yang digunakan untuk menilai kelayakan dan mengukur respons terhadap produk. Selain itu, peneliti juga mengukur efektivitas pada tahap uji coba pemakaian dari media *mobile learning* yang dikembangkan.

Sumber data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa data sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui wawancara dan angket kebutuhan media *mobile learning*. Sumber data sekunder diperoleh dari berbagai referensi yang mendukung pengembangan materi dalam media *mobile learning*. Materi utama bersumber dari buku cetak Bahasa dan Aksara Lampung untuk SMA Kelas X (Sudihartono & Fattah, 2016). Selain itu, peneliti juga merujuk pada buku saku Percakapan Sehari-hari (Ariyani, 2015) yang memuat percakapan untuk pemula lalu ditambahkan dengan dua bahasa asing Inggris, dan Jepang. Terjemahan bahasa Inggris disusun melalui kolaborasi dengan alumni Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Lampung angkatan 2017, sedangkan terjemahan Bahasa Lampung dikembangkan bersama mahasiswa internasional asal *Keio University Shonan Fujisawa Campus (SFC)*, Jepang yang sedang mengikuti program pertukaran pelajar di Universitas Lampung. Selain itu, peneliti juga menggunakan sumber referensi lain yang relevan serta membuat contoh teks percakapan dari kehidupan sehari-hari guna menciptakan situasi yang kontekstual dalam penggunaan Bahasa Lampung.

3.5 Instrumen Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, digunakan angket berbentuk Skala *Likert* untuk menilai kelayakan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X. Angket validasi diberikan kepada dosen ahli pembelajaran, dosen ahli media pembelajaran dan pendidik Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung. Angket respon diberikan kepada lima orang pendidik Bahasa Lampung dan peserta didik sebagai sarana uji kelayakan media *mobile learning* dari sisi pengguna. Instrumen penelitian berbentuk checklist.

Angket validasi para ahli dan angket respon pengguna pada lembar tersebut 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 tidak layak, kotak yang bertanda "STL" akan dicentang (√); 2) bobot nilai 2 jika produk dinilai tidak layak, kotak yang bertanda "TL" akan dicentang (√); 3) bobot nilai 3 jika produk dinilai cukup layak, kotak yang bertanda "CL" akan dicentang (√); 4) bobot nilai 4 jika produk dinilai layak kotak yang bertanda "L" akan dicentang (√); dan 5) bobot nilai 5 jika produk dinilai sangat layak kotak yang bertanda "SL" akan dicentang (√). Penilaian dilakukan dengan mengisi kotak yang paling sesuai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan rivi, kritik dan saran perbaikan untuk menyempurnakan media *mobile learning* pada materi teks percakapan Bahasa Lampung yang sudah dikembangkan. Tabel instrumen validasi dosen ahli pembelajaran, dosen ahli media pembelajaran, pendidik Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung, serta tabel instrumen respon pendidik dan peserta didik sebagai pengguna media *mobile learning* antara lain sebagai berikut.

Tabel 2. Instrumen Validasi Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung untuk Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			STL	TL	CL	L	SL
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	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 sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum					
		5 Materi yang disajikan mudah dipahami					

		6	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan budaya, adat istiadat, agama, serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, Ras dan Antargolongan)					
		7	Materi yang disajikan mencakup bermacam konteks social dan konteks kebudayaan local					
		8	Materi yang disajikan dapat merangsang keterampilan berbicara peserta didik untuk dapat berbicara menggunakan bahasalampung					
		9	Materi yang disajikan mencerminkan situasi kehidupan sehari-hari dan budaya masyarakat lampung					
2	Kebahasaan	10	Kelaziman istilah yang digunakan					
		11	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan					
		12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami					
		13	Penggunaan bahasa yang menimbulkan penimbunan ganda atau multitafsir					
		14	Kejelasan cara penggunaan media <i>mobile learning</i>					
3	Sajian	15	Keruntutan materi teks percakapan bahasalampung					
		16	Kejelasan tujuan pembelajaran					

		17	Keruntutan tingkat kesulitan materi dan kemampuan siswa					
		18	Kelengkapan materi <i>teteduhan</i> yang disajikan					
		19	Kekomunikatifitas belajar siswa dengan media <i>mobile learning</i>					
		20	Materi yang disajikan benar, faktual dan tidak usang					
4	Kegrafikan	21	Ketepatan tata letak media <i>mobile learning</i>					
		22	Ketepatan ilustrasi, gambar, dan video pembelajaran					
		23	Kejelasan ilustrasi					
		24	Kesesuaian desain tampilan media <i>mobile learning</i>					
		25	Ketepatan memilih ukuran huruf media <i>mobile learning</i>					
		26	Kemenarikan tampilan media <i>mobile learning</i>					
	Total							

Keterangan:

SL (Sangat Layak) : Sangat Layak jika produk mendapatkan skor 81-100%.

L (Layak) : Layak jika produk mendapatkan skor 61-80%.

CL (Cukup Layak) : Cukup Layak jika produk mendapatkan skor 41-60%.

TL (Tidak Layak) : Tidak Layak jika produk mendapatkan skor 21-40%.

STL (Sangat Tidak Layak) : Sangat Tidak Layak jika produk mendapatkan skor $\leq 21\%$.

Simpulan: Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung di SMA Kelas X ini dinyatakan:

1.	Layak untuk digunakan tanpa perbaikan	
2.	Layak untuk digunakan dengan perbaikan	
3.	Tidak layak digunakan	

(Sumber: Marselinda, 2025)

Dalam penilaian oleh ahli media pembelajaran, ahli memberikan tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Skor diberikan berdasarkan tingkat kelayakan sebagai berikut: 1) bobot nilai 1 jika produk dinilai sangat tidak layak, kotak yang bertanda "STL" akan dicentang (√); 2) bobot nilai 2 jika produk dinilai tidak layak, kotak yang bertanda "TL" akan dicentang (√); 3) bobot nilai 3 jika produk dinilai cukup layak, kotak yang bertanda "CL" akan dicentang (√); 4) bobot nilai 4 jika produk dinilai layak kotak yang bertanda "L" akan dicentang (√); dan 5) bobot nilai 5 jika produk dinilai sangat layak kotak yang bertanda "SL" akan dicentang (√). Selain memberikan penilaian, ahli media pembelajaran juga memberikan rivi, kritik dan saran perbaikan untuk menyempurnakan media *mobile learning* agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Instrumen Validasi Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung untuk Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator Penilaian		Skala Penilaian				
				STL	TL	CL	L	SL
				1	2	3	4	5
1	Aspek rekayasa dan piranti lunak	1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)					
		2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					
		3	<i>Kompabilitas</i> (media pembelajaran dapat diinstalasi)					
		4	<i>Reusable</i> (sebagian/seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali)					

			untuk pengembangan media pembelajaran lain)					
		5	Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran					
2	Aspek komunikasi <i>audio visual</i>	6	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)					
		7	Tampilan aplikasi sederhana dan menarik					
		8	Audio (<i>effect, backsound, musik</i>)					
		9	Visual (<i>Layout desain, typography, dan kesesuaian warna</i>)					
		10	Kejelasan suara					
		11	Media bergerak (animasi)					
		12	<i>Layout interactive</i> (ikon navigasi)					
		13	<i>Link</i> menghubungkan sesuai dengan tombol navigasi					
		14	Jenis huruf/teks yang digunakan					
3	Aspek lainnya	15	Tampilan aplikasi sesuai dengan resolusi layar hp					
		16	Petunjuk penggunaan media					
		17	Pengoperasian mudah dan <i>user friendly</i>					
		18	Dapat digunakan oleh siapa saja baik pendidik maupun peserta didik					
		19	Tidak ada gangguan system pada aplikasi					
		20	Aplikasi tidak berhenti tiba-tiba saat dijalankan					
	Total							

Keterangan:

SL (Sangat Layak) : Sangat Layak jika produk mendapatkan skor 81-100%.

L (Layak) : Layak jika produk mendapatkan skor 61-80%.

CL (Cukup Layak) : Cukup Layak jika produk mendapatkan skor 41-60%.

TL (Tidak Layak) : Tidak Layak jika produk mendapatkan skor 21-40%.

STL (Sangat Tidak Layak) : Sangat Tidak Layak jika produk mendapatkan skor $\leq 21\%$.

Simpulan: Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung di SMA Kelas X ini dinyatakan:

1.	Layak untuk digunakan tanpa perbaikan	
2.	Layak untuk digunakan dengan perbaikan	
3.	Tidak layak digunakan	

(Sumber: Marselinda, 2025)

Dalam penilaian oleh pendidik Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung, pendidik memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Skor diberikan berdasarkan tingkat kelayakan sebagai berikut: 1) bobot nilai 1 jika produk dinilai sangat tidak layak, kotak yang bertanda "STL" akan dicentang (✓); 2) bobot nilai 2 jika produk dinilai tidak layak, kotak yang bertanda "TL" akan dicentang (✓); 3) bobot nilai 3 jika produk dinilai cukup layak, kotak yang bertanda "CL" akan dicentang (✓); 4) bobot nilai 4 jika produk dinilai layak kotak yang bertanda "L" akan dicentang (✓); dan 5) bobot nilai 5 jika produk dinilai sangat layak kotak yang bertanda "SL" akan dicentang (✓). Selain memberikan penilaian, pendidik juga memberikan rivi, kritik dan saran perbaikan untuk menyempurnakan media *mobile learning* agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Instrumen Validasi Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung untuk Pendidik Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung

No	Aspek	Indikator Penilaian		Skala Penilaian				
				STL	TL	CL	L	SL
				1	2	3	4	5
1	Tampilan media	1	Kesesuaian warna latar					
		2	Kesesuaian warna tulisan					
		3	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan					
		4	Tingkat keterbacaan teks					
		5	Kesesuaian gambar					
		6	Kesesuaian animasi					
		7	Kesesuaian video					
		8	Kejelasan suara					
2	Isi	9	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					
		10	Bahasa mudah dipahami					
		11	Teks percakapan bahasalampung mencerminkan situasi kehidupan sehari-hari					
		12	Teks percakapan bahasalampung mencerminkan situasi budaya masyarakat lampung					
		13	Media <i>mobile learning</i> menyediakan contoh teks percakapan bahasalampung yang beragam untuk melihat variasi penggunaan bahasa					
3	Kemudahan	14	Kemudahan penggunaan media					
		15	Kemudahan berpindah dari satu menu/sub menu lainnya					
		16	Terdapat petunjuk penggunaan media					
		17	Memudahkan guru dalam mengajar					
		18	Memudahkan siswa belajar secara mandiri					

Keterangan:

SL (Sangat Layak) : Sangat Layak jika produk mendapatkan skor 81-100%.

L (Layak) : Layak jika produk mendapatkan skor 61-80%.

CL (Cukup Layak) : Cukup Layak jika produk mendapatkan skor 41-60%.

TL (Tidak Layak) : Tidak Layak jika produk mendapatkan skor 21-40%.

STL (Sangat Tidak Layak) : Sangat Tidak Layak jika produk mendapatkan skor $\leq 21\%$.

Simpulan: Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung di SMA Kelas X ini dinyatakan:

1.	Layak untuk digunakan tanpa perbaikan	
2.	Layak untuk digunakan dengan perbaikan	
3.	Tidak layak digunakan	

(Sumber: Marselinda, 2025)

Dalam rangka memperoleh pandangan pendidik dari sekolah lain pada tahap uji coba awal dan peserta didik pada uji coba pemakaian terhadap Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung yang sudah dikembangkan, peneliti menyebarkan angket respon dari sisi pengguna. Tanggapan dan pandangan pendidik bahasalampung lainnya dan peserta didik dianggap sebagai masukan yang berharga bagi peneliti. Mereka akan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Skor diberikan berdasarkan tingkat kelayakan sebagai berikut: 1) bobot nilai 1 jika produk dinilai sangat tidak layak, kotak yang bertanda "STL" akan dicentang (✓); 2) bobot nilai 2 jika produk dinilai tidak layak, kotak yang bertanda "TL" akan dicentang (✓); 3) bobot nilai 3 jika produk dinilai cukup layak, kotak yang bertanda "CL" akan dicentang (✓); 4) bobot nilai 4 jika produk dinilai layak kotak yang bertanda "L" akan dicentang

(√); dan 5) bobot nilai 5 jika produk dinilai sangat layak kotak yang bertanda "SL" akan dicentang (√).

Tabel 5. Instrumen Respon Pendidik Bahasa Lampung sebagai Pengguna Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung

No	Aspek	Indikator Penilaian		Skala Penilaian				
				STL	TL	CL	L	SL
				1	2	3	4	5
1	Tampilan program	1	Kesesuaian warna latar pada program					
		2	Kesesuaian warna tulisan					
		3	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan					
		4	Huruf mudah dibaca					
		5	Kesesuaian gambar					
		6	Kesesuaian animasi					
		7	Kesesuaian video pembelajaran					
		8	Kejelasan suara					
		9	Teks percakapan bahasalampung mencerminkan situasi kehidupan sehari-hari					
		10	Teks percakapan bahasalampung mencerminkan situasi budaya masyarakat lampung					
		11	Media <i>mobile learning</i> menyediakan contoh teks percakapan bahasalampung yang beragam untuk melihat variasi penggunaan bahasa					
2	Interaktivitas	12	Respons dari program					
		13	Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes/latihan pada program					
3	Kemudahan program	14	Bahasa mudah dipahami					
		15	Pengoperasian mudah dan <i>user friendly</i>					

		16	Kemudahan dalam bernavigasi (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)					
		17	Petunjuk penggunaan program					
		18	Memudahkan guru dalam mengajar					

Sumber: modifikasi dari (Anita, 2016)

Tabel 6. Instrumen Respon Peserta Didik sebagai Pengguna Media *Mobile learning* Materi Teks Percakapan Bahasa Lampung

No	Aspek	Indikator Penilaian		Skala Penilaian				
				STL	TL	CL	L	SL
				1	2	3	4	5
1	Tampilan program	1	Kesesuaian warna latar pada program					
		2	Kesesuaian warna tulisan					
		3	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan					
		4	Huruf mudah dibaca					
		5	Kesesuaian gambar					
		6	Kesesuaian animasi					
		7	Kesesuaian video pembelajaran					
		8	Kejelasan suara					
		9	Teks percakapan bahasalampung mencerminkan situasi kehidupan sehari-hari					
2	Interaktivitas	11	Contoh teks percakapan bahasalampung yang disediakan mudah dipahami					
		12	Respons dari program					
3	Kemudahan program	13	Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes/latihan pada program					
		14	Bahasa mudah dipahami					
		15	Pengoperasian mudah dan <i>user friendly</i>					

		16	Kemudahan dalam bernavigasi (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)					
		17	Petunjuk penggunaan program					
		18	Memudahkan siswa belajar secara mandiri					

Sumber: modifikasi dari (Anita, 2016)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan angket atau kuisioner dengan penjelasan sebagai berikut.

1) Wawancara

Dalam pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan bahasalampung untuk peserta didik kelas X SMA, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik Bahasa Lampung disekolah tersebut. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan dan potensi yang dapat dikembangkan serta mengetahui respons, anggapan, dan masukan pendidik terhadap penyusunan produk. Dengan memahami perspektif para pengguna, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Wawancara Pendidik Bahasa Lampung terhadap Kebutuhan Media *Mobile learning*

No.	Pertanyaan
1.	Sebelum memulai pelajaran apa yang ibu lakukan?
2.	Apakah dalam mengajar ibu membuat silabus dan RPP?
3.	Metode apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran Bahasa Lampung di kelas?
4.	Kendala apa yang ibu hadapi Ketika mengajar Bahasa Lampung?
5.	Media apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran Bahasa Lampung?

6.	Sumber belajar apa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Lampung?
7.	Bagaimana respon peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Lampung, khususnya materi teks percakapan?-
8.	Hambatan apa yang ibu alami saat pembelajaran Bahasa Lampung khususnya pada materi pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung?
9.	Bagaimana gambaran deskriptif prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Lampung khususnya teks percakapan?
10.	Apakah peserta didik khususnya kelas X di sekolah SMK Negeri 4 Bandarlampung memiliki <i>smartphone android</i> ?
11.	Apakah disekolah menyediakan fasilitas teknologi yang mendukung proses pembelajaran dikelas khususnya pelajaran Bahasa Lampung?
12.	Pernahkan ibu memanfaatkan teknologi seperti menggunakan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbentuk aplikasi pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Lampung?
13.	Apakah yang ibu ketahui tentang media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbentuk aplikasi pembelajaran?
14.	Bagaimana pendapat ibu tentang media pembelajaran menggunakan <i>mobile learning</i> berbentuk aplikasi pembelajaran
15.	Apakah ibu tertarik menghubungkan antara <i>smartphone android</i> yang dimiliki peserta didik dengan perkembangan teknologi informasi khususnya aplikasi <i>android</i> sebagai media pembelajaran utama atau suplemen pada proses pembelajaran?
16.	Apakah ibu setuju apabila <i>smartphone android (Mobile learning)</i> peserta didik dikembangkan dengan sebuah aplikasi <i>online</i> ?

(Sumber: Marselinda, 2025)

2) Observasi

Dalam pengembangan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan bahasalampung untuk peserta didik kelas X SMA, peneliti juga menggunakan teknik observasi. Observasi ini dilakukan disekolah. Observasi disekolah bertujuan untuk memperoleh informasi tentang proses pengembangan produk, khususnya pembuatan media *mobile learning*. Selama observasi, peneliti juga mengamati pelaksanaan pembelajaran Bahasa Lampung disekolah tersebut. Dengan memahami situasi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, peneliti dapat

merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada pencatatan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya, yang bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental yang dihasilkan oleh individu. Dalam penelitian ini, dokumentasi sangat penting untuk meningkatkan akurasi dan keandalan hasil observasi dan wawancara. Penggunaan bukti-bukti yang dapat direkam dalam bentuk video atau gambar memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap dan mendalam.

4) Kuesioner/Angket

Pada tahap selanjutnya, pengumpulan data menggunakan lembar kuisisioner atau angket. Peneliti menggunakan angket survei peserta didik guna mengetahui kebutuhan media *mobile learning* disekolah tersebut.

Tabel 8. Kisi-kisi Angket Survei Peserta Didik terhadap Kebutuhan Media *Mobile learning*

No.	Pertanyaan
1.	Apakah kamu memiliki Smartphone <i>Android</i>
2.	Seberapa sering kamu menggunakan perangkat tersebut?
3.	Apakah kamu mengenal <i>google play store</i> ?
4.	Fasilitas apa saja yang paling dominan, kamu gunakan pada perangkat tersebut?
5.	Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran dalam bentuk aplikasi <i>android/mobile learning (online/offline)</i> ?
6.	Dalam pembelajaran di sekolah, mata pelajaran bahasa apakah yang memerlukan media lain (diluar media yang disiapkan pihak sekolah)?
7.	Masih berkaitan dengan nomor 5. Apa alasan anda memilih mata pelajaran tersebut?
8.	Bagaimana tanggapan kamu jika disediakan aplikasi media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Lampung berbasis <i>mobile learning</i> untuk materi tertentu?
9.	Apakah kamu tertarik jika materi teks percakapan Bahasa Lampung disediakan didalam bentuk teks dan video pembelajaran? Mengapa?

(Sumber: Marselinda, 2025)

Peneliti juga menyebarkan angket disebarkan kepada ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran dan pendidik Bahasa Lampung di SMK Negeri 4 Bandarlampung. Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan penilaian objektif tentang kelayakan media *mobile learning* yang akan dikembangkan serta mengevaluasi daya Tarik penggunaannya dengan harapan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya materi teks percakapan Bahasa Lampung. Angket ini merupakan sebuah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan. Validasi oleh para ahli melalui angket dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Sedangkan lembar angket respon oleh lima orang pendidik dan peserta didik sebagai pengguna digunakan sebagai revisi tahap akhir guna menyempurnakan produk yang telah dikembangkan.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis data dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis data melibatkan kajian terhadap lembar validasi dari uji ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket pendidik. Langkah-langkah yang akan peneliti tempuh dalam analisis data antara lain sebagai berikut.

1. Evaluasi oleh Ahli Media Pembelajaran, Ahli Materi Pembelajaran dan Pendidik Bahasa Lampung

Lembar yang telah dievaluasi oleh ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran dan pendidik Bahasa Lampung akan diubah dari pendekatan deskriptif menjadi pendekatan berbasis angka. Ini memungkinkan kita untuk mengukur dan menggambarkan kualitas media *mobile learning* yang telah dikembangkan secara lebih terukur.

2. Perhitungan Skor Rata-rata

Setelah data terkumpul, 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 variabel. 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 9. Alternatif Jawaban dengan Skala *Likert*

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
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/hamper tidak pernah/negative/kurang mampu/kurang baik	2
5.	Sangat tidak setuju/tidak pernah/sangat negative/tidak mampu/tidak baik	1

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Setelah memperoleh total skor penilaian, peneliti akan memasukkan nilai tersebut ke dalam tingkat kategori skala *Likert* dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

Pk = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor ideal

Tabel 10. Skala Kelayakan Produk

No.	Rentang Skor	Kriteria
1.	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2.	21%—40%	Tidak Layak
3.	41%—60%	Cukup Layak
4.	61%—80%	Layak
5.	81%—100%	Sangat Layak

Sumber: (Sugiyono, 2019)

3. Uji Efektivitas Produk

Tingkat efektivitas media *mobile learning* dalam pembelajaran teks percakapan Bahasa Lampung di SMA kelas X diketahui dengan cara membandingkan antara nilai *pretest* dan *posttest* melalui analisis *N-Gain*. Rumus yang digunakan untuk *uji N-Gain* menurut (Lestari, Yudhanegara, & Ridwan, 2017) adalah sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi Hake. Tingkat efektivitas berdasarkan rata-rata nilai *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Nilai Rata-rata N-Gain dan Klasifikasinya

No.	Nilai	Klasifikasi
1.	$g \geq 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3.	$g \leq 0,3$	Rendah

sSumber: (Lestari, dkk., 2017).

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 Lampung dan angket survei peserta didik terhadap kebutuhan media pembelajaran di SMKN 4 Bandarlampung. (2) pengumpulan data, yaitu melakukan *pretest* dan studi pustaka materi teks percakapan Bahasa Lampung (3) desain produk, yaitu pembuatan produk yang terdiri dari dua tahap. Tahap pertama pengembangan materi media *mobile learning* terdiri dari tiga langkah, yaitu menyusun materi, menyusun *storyboard*, dan merancang gambar, teks, video dan audio. Tahap kedua pengembangan media *mobile learning* terdiri dari dua langkah, yaitu menyusun diagram alir dan mengembangkan aplikasi berbasis *android*. Proses mengembangkan aplikasi berbasis *android* terdiri dari delapan belas langkah, yaitu mengatur ukuran halaman pada *software canva pro*, membuat *design* tampilan menggunakan *software canva pro*, mengunduh *icon-icon* media *mobile learning* menggunakan *software canva pro*, membuat *opening* video pembelajaran lalu mengunduhnya menggunakan *software canva pro*, membuat logo aplikasi *android* menggunakan *software canva pro*, mengatur ukuran halaman pada *software kinemaster pro*, mengedit video pembelajaran menggunakan *software kinemaster pro*, mengunduh video pembelajaran yang sudah diedit menggunakan *software kinemaster pro*, mengunggah video pembelajaran kehalaman *youtube.com*, menyiapkan *Layout* pada *Android Studio Meerkat* untuk tampilan media *mobile learning*,

menyiapkan *Software Development Kit (SDK)*, mengatur layar pada *Android Studio Meerkat*, menyisipkan gambar pada *Android Studio Meerkat*, memasukkan dan mengatur teks pada *Android Studio Meerkat*, memberikan perintah atau *programming* pada *Android Studio Meerkat*, membuat kuis akhir menggunakan *Android Studio Meerkat*, memasukkan ikon aplikasi, proses pembuatan file *bundle* dengan ekstensi *.aab* dan pembuatan file kunci pendaftaran dengan ekstensi *.jks*. (4) validasi desain, yaitu melakukan pengujian kelayakan produk kepada dosen ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan pendidik Bahasa Lampung. (5) revisi desain, yaitu melakukan perbaikan berdasarkan penilaian, masukan serta saran dosen ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan pendidik Bahasa Lampung. (6) uji coba awal, yaitu melakukan uji coba yang dilakukan kepada empat orang teman sejawat atau pendidik. (7) revisi produk, yaitu melakukan perbaikan berdasarkan rivi, kritik dan saran yang didapatkan dari empat orang teman sejawat atau pendidik. (8) produksi awal, yaitu memproduksi media *mobile learning* secara awal di *google playstore*. Tahap ini terdiri atas lima Langkah, yaitu membuat halaman blog, membuat *privacy policy*, membuat akun *google play console developer*, proses mengunggah aplikasi ke *playstore*, dan proses instalasi aplikasi di gawai *android*. (9) uji coba pemakaian, yaitu melakukan uji coba pada satu kelas terhadap 26 orang peserta didik. (10) revisi produk akhir, yaitu melakukan perbaikan berdasarkan rivi, kritik dan saran yang terdapat dilembar angket respon peserta didik. (11) produksi akhir, yaitu memproduksi kembali media *mobile learning* yang sudah melewati tahap revisi produk akhir agar pembaharuan dapat ditemukan di *google playstore*.

2. Media *mobile learning* yang dikembangkan sangat layak sebagai media pembelajaran Bahasa Lampung berdasarkan hasil validasi. Validasi ahli materi pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 4,80 atau 96% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media pembelajaran nilai rata-rata 4,93 atau 98,66% dengan kategori sangat layak. Validasi pendidik Bahasa Lampung nilai rata-rata 4,88 atau 97,7% dengan kategori sangat layak. Uji coba awal dengan lima orang teman sejawat nilai rata-rata 4,66 atau 93,3% dengan kategori sangat layak. Uji

coba produk terhadap satu kelas (26 orang) peserta didik SMA nilai rata-rata 4,65 atau 92,94% dengan kategori sangat layak.

3. Media *mobile learning* yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Lampung berdasarkan hasil uji coba pemakaian peserta didik sebagai pengguna dengan kriteria nilai 0,866 berada pada rentang $g \geq 0,7$ yang termasuk dalam kategori tinggi.

5.2 Saran

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

1. Para pendidik sebaiknya dapat memanfaatkan media *mobile learning* untuk pembelajaran Bahasa Lampung dan turut berkontribusi terhadap pengembangan konten materi pada media *mobile learning* yang dikembangkan untuk jenjang pendidikan lainnya.
2. Peneliti selanjutnya sebaiknya dapat menambahkan tema percakapan atau bahasa asing lainnya pada sub materi "percakapan multibahasa" sehingga materi yang disajikan dapat lebih luas.
3. Pengembang selanjutnya sebaiknya dapat menciptakan inovasi media pembelajaran Bahasa Lampung lainnya sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti pembelajaran Bahasa Lampung menggunakan empat keterampilan berbahasa, kamus digital, pembuatan mesin penerjemah bahasa dan aksara lampung dan lain-lainnya.
4. Peserta didik sebaiknya memberikan rating bintang lima di *google playstore* dan riviui positif sebagai bentuk dukungan terhadap pengembangan media *mobile learning* dan pelestarian Bahasa Lampung di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, Q., Munaris, & Firdaus, R. (2025). Pengembangan Game Kahoot! Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 250–284. Diambil dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=TgAbg4oAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=TgAbg4oAAAAJ:OR75R8vi5nAC
- Agustina, E. S. (2005). *Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Lampung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44. Diambil dari <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/781/589>
- Anita, R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Peserta didik Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. Lampung: 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.
- Ariyani, F., & Megaria. (2017). *Pengantar Morfologi Bahasa Lampung: Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Textium.
- Ariyani, F., Putrawan, G. E., Riyanda, A. R., Idris, A. R., Misliani, L., & Perdana, R. (2022). Technology and minority language: an Android-based dictionary development for the Lampung language maintenance in Indonesia. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 5(1). <https://doi.org/10.1080/25729861.2021.2015088>
- Ariyani, F., & Rahmansyah, S. (2015). *Percakapan Sehari-Hari Bahasa Lampung*. Bandung: PT Granesia.

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in higher education: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 53–64.
Diambil dari
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131518300873?via%3Dihub>
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Developers. (2022). Android Studio. Google Developers. Diambil dari
<https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>
- Djadjasudarma, F. (2017). *Wacana dan Pragmatik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58.
<https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- 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.
- Halliday. (1992). *Lingustic Studies Of Text and Discourse*. NewYork: Continuum.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(December), 1–6.
- 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.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*,

[g.br/revista/index.php/ae/article/view/269](http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269)<http://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*, 13.
- Rahmat, R. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital, 6(2), 116–126.
- Rizal, H., Satrio, A., & Wirawan, P. W. (2013). Mobile Learning Interaktif Berbasis Android Dengan Metode, 1–7.
- Rohmadi, M. (2017). *Pragmatik: Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Rosalina, E., & Andriana, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Kinemaster bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus 10 Kecamatan Lubuklinggau Utara II. *Jurnal Bakti Nusantara Linggau*, 2(1), 13–19.
- Rusminto, N. E. (2020). *Analisis Wacana: Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandarlampung: Universitas Lampung.
- Rustono. (1998). Implikatur Pecakapan sebagai Penunjang Pengungkapan Humor di dalam Wacana Humor Verbal Lisan Berbahasa Indonesia. In *Disertasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- 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.
- Siahaan, S. M., Sudirman, S., Ariska, M., Desti, M. A., & Sari, M. (2020). Analisis Pendampingan Pembelajaran Inspiratif Secara Online Melalui Media Presentasi Canva Untuk Guru-Guru Mgmp Fisika Kab. Musi Rawas. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(2), 29. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i2.4948>
- 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*, 6(2), 224–231. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.8713>
- Siraj, S., Saleh, M., & Saedah, S. (2004). Pembelajaran Mobile dalam kurikulum masa depan. *Jurnal Pendidikan, Journal on Issues of Education*, 27(July), 129–141.

- Sudihartono, & Fattah, F. (2016). *bahasa dan aksara lampung untuk SMA kelas X*. Bandar Lampung: Gunung Pesagi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarta, I. W. A., Rusminto, N. E., Widodo, M., & Tarmini, W. (2015). Kesantunan Berbahasa Dalam Naskah Drama dan Implikasinya. *J-Symbol (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*.
- Sumarta, I. W. A., Simpen, I. W., Laksana, I. K. D., & Artawa, K. (2022). Turn-taking and Cooperation Principles on “ Catatan Demokrasi Kita ” and Its Implications in Indonesian Language Learning. *The International Journal Of Language and Cultural*, 4(1), 77–85. Diambil dari <https://www.growingscholar.org/journal/index.php/TIJOLAC/article/view/237>
- Sunarti, I., Sumarti, Riadi, B., & Putrawan, G. E. (2019). Istilah Sapaan dalam Dialek Pubian Lampung (Indonesia). *Kervan*, 23(2), 237–264.
- Suryani, N. dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- 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>
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Widodo, M., & Sumarta, I. W. A. (2016). *Prinsip Percakapan (Pengantar Pemahaman Santun Berbahasa)*. Yogyakarta: Textium.
- Widyantoro, D. (2013). Implikatur Percakapan dalam Wacana Pojok Pada Djaka Lodong Edisi Januari-Juni-Tahun 2013. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 03, 47.
- Wulandari, H., & Suparman, S. (2020). Analisis Kebutuhan E-LKPD untuk Menstimulus Kemampuan Berfikir Kritis. *Science, Technology, Engineering, Economics, Education, and Mathematics*, 1(1), 23–31. Diambil dari <https://www.semanticscholar.org/paper/Analisis-kebutuhan-E-LKPD-untuk-menstimulus-kritis-Subekti->

Suparman/3d249f1ce9dfb2d5b1b0c434a808e220993fb5ca

Yule, G. (2018). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>