

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING* BERBASIS APLIKASI
APPYPPIE PADA PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS
VIII SMP NEGERI 2 GAMPING SLEMAN
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Riki Idianto

Universitas PGRI Yogyakarta

Email : rikiidianto1603@gmail.com

Abstract. *The aims of this research to find out how to develop mobile learning media based on appypie application on exposition text learning, to find out the quality of mobile learning media based on appypie application on exposition text learning, to find out the interest of students toward mobile learning media based on appypie application on exposition text learning. The aim of developing mobile learning media to find out the learning effectiveness by using appypie application on exposition text in the eighth grade of SMPN 2 Gamping, Sleman.*

This research is the kind of research and development (R&D) by using Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) model. This research is conducted to the eighth grade that involve 6 students. The data is obtained through interview sheets, questionnaire and test. The researcher use students' responses and the result of the test as the data analysis.

The result show that there is the developing of mobile learning media based on appypie application on exposition text learning in the eighth grade students of SMPN 2 Gamping, Sleman; The quality of mobile learning media based on appypie application on exposition text learning in the eighth grade students of SMPN 2 Gamping, Sleman is valid based on the assessment from the expert of media gets score 61 in average 3,58 on excellent criteria and the assessment from the expert of material gets score 59 in average 4,92 on excellent criteria: The developing of mobile learning media based on appypie application draw the students' interest get score 57 with percentage about 95% in excellent criteria. The effectiveness test in this study was only conducted on a small group of respondents with 6 students having an average of 45 for the pretest and 95 for the posttest. Then for the t-test significance count level has 0.000 ($0.000 < 0.05$) so it can be concluded that the appypie application-based mobile learning media used as exposition text learning is effective. It can be concluded that the result of students' test have the difference of averages and the result is significant with the excellent criteria.

Keywords: *R&D, Mobile Learning, Appypie, Exposition Text, Indonesian*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk : mengetahui cara mengembangkan media *mobile learning* berbasis aplikasi *appypie* pada pembelajaran teks eksposisi, 2; mengetahui kualitas media *mobile learning* berbasis aplikasi *appypie* pada pembelajaran teks eksposisi, 3; mengetahui daya tarik siswa terhadap media *mobile learning* berbasis aplikasi *appypie* pada pembelajaran teks eksposisi, 4; mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan aplikasi *appypie* pada pembelajaran teks eksposisi kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping, Sleman.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Uji coba dalam penelitian ini dilakukan terbatas dikarenakan adanya kebijakan pandemi *Covid-19*. Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII berjumlah 6 Siswa. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui lembar wawancara, instrument angket dan tes. Analisis data menggunakan analisis respon siswa dan hasil olah data soal tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) pengembangan media *mobile learning* berbasis aplikasi *appypie* pada pembelajaran teks eksposisi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman; 2) kualitas media pembelajaran dengan *mobile learning* berbasis aplikasi *appypie* pada pembelajaran teks eksposisi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman dikatakan valid berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan skor 61 dengan rata-rata 3,58 pada kriteria sangat baik, penilaian ahli materi menapat skor 59 dengan rata-rata 4,92 berpredikat sangat baik; 3) pengembangan media *mobile learning* berbasis aplikasi *appypie* menarik minat siswa dengan nilai 57, persentase 95% pada kualifikasi sangat baik, 4) Uji efektivitas pada penelitian ini hanya dilakukan terhadap kelompok kecil dengan jumlah responden 6 siswa memiliki rata-rata 45 untuk *pretest* dan 95 untuk *posttest*. Kemudian untuk taraf hitung signifikansi t-test memiliki 0,000 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* berbasis aplikasi *appypie* yang digunakan sebagai pembelajaran teks eksposisi adalah efektif.

Kata kunci : R&D, *Mobile Learning*, *Appypie*, Teks Eksposisi, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bentuk tindakan untuk mewujudkan cita-cita kurikulum. Pelaksanaan pembelajaran di suatu lembaga pendidikan dituntut untuk profesional dan efektif. Suatu proses belajar-mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat tujuh komponen pembelajaran yang mencakup guru, siswa, media, tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Aunurrahman (2012: 34) menyatakan, seorang guru harus mampu mengajar dan mengaplikasikan semua komponen pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran dengan media yang menarik merupakan komponen pembelajaran yang masih bisa diusahakan secara maksimal oleh guru ketika proses kegiatan

belajar-mengajar berlangsung untuk keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, pada khususnya pembelajaran teks eksposisi.

Pada pembelajaran teks eksposisi penulis mengajak pembaca untuk melakukan tindakan apa yang telah dituliskan. Dalam teks eksposisi siswa dapat banyak belajar bagaimana siswa menyampaikan informasi atau gagasan kedalam tulisan terutama bagaimana cara mengidentifikasi teks eksposisi yang benar. Penelitian ini terfokuskan bagaimana siswa mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel dengan media yang menarik. Teks eksposisi memiliki ciri yaitu singkat, padat, menjelaskan informasi mengenai pengetahuan dengan fakta yang akurat, bersifat objektif dan netral, serta digunakan sebagai penjawab pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana. Oleh karena itu, Pembendaharaan kosa kata dan pengetahuan mengenai susunan kalimat sangat dibutuhkan siswa dalam menulis teks eksposisi. Bagian-bagian teks eksposisi yaitu judul, pernyataan umum, argumentasi dan penegasan ulang atau kesimpulan. Namun sayangnya dalam hal menulis siswa memiliki kendala dalam imajinasi dan gagasan pikiran. Guru sebagai fasilitator harus menyiapkan media pembelajaran sebagai jembatan menyampaikan materi kepada siswa agar tujuan dari teks eksposisi terlaksana dengan baik.

Seiring dengan berjalannya waktu, pendidikan juga berkembang dengan diikutioleh perkembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menyebabkan hampir semua aktivitas manusia dapat dikendalikan oleh aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal tersebut tentunya menyebabkan kurikulum pendidikan di Indonesia juga ikut berkembang setara dengan perkembangan ilmupengetahuandan teknologi. Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan belajar siswa, diperlukan penggunaan media teknologi dan aplikasi sebagai bentuk media dalam proses belajar mengajar.

Hamalik (Arsyad, 2017: 15) bahwa penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi. Pembuatan media pembelajaran juga lebih mudah, dengan adanya dukungan dari *software* yang tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dengan adanya dukungan *software* ini tentunya membuat media belajar menjadi sangat menarik, inovatif, kreatif, dan dapat dengan mudah diproduksi. Selain itu dengan adanya perkembangan teknologi, media belajar juga mudah diakses lewat genggam dan mudah dibawa kemana-mana melalui *smartphone*.

Mobile Learning adalah salah satu kecanggihan teknologi yang ada pada *smartphone*. Contoh aplikasi *Mobile Learning* yang sering digunakan adalah *Whatsapp*, *Instagram* dan *Youtube*. Holzinger dkk (Muhammad Minan Chusnani, 2018: 12) *Mobile learning* dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar bagi peserta didik dan memungkinkan lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi secara informal diantara pembelajaran.

Kecanggihan yang ada di dalam *smartphone* dapat di jadikan sebuah media pembelajaran yang menarik. *Software* yang sangat jarang digunakan oleh

guru adalah *appypie*. *Appypie* memiliki sistem pada *smartphone* yang bersifat *open source* (sumber terbuka) yaitu sistem yang memiliki kode terbuka yang dapat di lihat dan di modifikasi di dalam *appypie* terdapat *template* dalam pembuatan aplikasi android secara gratis dan ukuran *file* tidak terlalu besar sehingga mudah dioperasikan oleh *smartphone* yang memudahkan penggunaan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile learning*.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk meneliti sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis *appypie* yang ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran teks eksposisi pada siswa Sekolah Menengah Pertama dengan judul “Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis Aplikasi *Appypie* Pada Pembelajaran Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman”.

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Gafur (2012: 17) menyatakan media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur peralatan perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawahnya (*message/software*). Ada beberapa jenis media pembelajaran, yang dapat diketahui diantaranya :

- 1) Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun dan komik.
- 2) Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa dan sejenisnya.
- 3) *Projected still* media : *slide*, *over head projector* (OHP) *in focus*, dan sejenisnya.
- 4) *Projected motion* media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR) komputer dan Sejenisnya.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Untuk itu, dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk proses penyampaian pesan perlu memperhatikan ketiga faktor tersebut. Arsyad (2017:15) mengemukakan bahwa “penggunaan media pembelajaran pada tahap pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan proses penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”.

Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Ada beberapa fungsi media pembelajaran yang dijelaskan berdasarkan pada media dan pada penggunaannya menurut Munadi (2013:36) ialah :

1. Fungsi yang didasarkan pada media.
 - a) Media pembelajaran digunakan sebagai penyalur, sebagai sumber belajar, sebagai penghubung, sebagai penyampai pesan dan lain sebagainya.

- b) Media belajar didasarkan sebagai fungsi semantik, ialah kemampuan suatu media sebagai penambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang maksud dan maknanya dimengerti dan dipahami penerima pesan (non-verbalistik).
 - c) Media pembelajaran yang didasarkan sebagai fungsi manipulatif. Ciri-ciri fungsi ini adalah berdasarkan karakteristik umum yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta keterbatasan panca inderawi.
2. Fungsi yang dianalisis berdasarkan pada penerima pesan atau peserta didik.
- a) Fungsi Psikologis. Fungsi ini terbagi menjadi beberapa dasar, diantaranya :
 - 1) Fungsi atensi, yaitu penggunaannya dapat meningkatkan materi siswa terhadap materi ajar.
 - 2) Fungsi afektif, penggunaannya dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan dan penolakan siswa terhadap suatu hal.
 - b) Fungsi kognitif, ialah suatu fungsi bagi penerima pesan yang semakin banyak menerima atau dihadapkan pada objek-objek, semakin banyak pula pengetahuan yang luas dimilikinya atau alam kognitifnya semakin banyak pengetahuan.
 - c) Fungsi imajinatif, maksudnya fungsi ini dapat membangunkan imajinasi penerima pesan.
 - d) Fungsi motivasi, maksudnya agar mendorong siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dan pesan tersampaikan dengan baik.
 - e) Fungsi Sosio-kultural. Fungsi ini memandang dari segi sosio-kultural, maksudnya pembelajaran dengan melihat batasan untuk mengatasi hambatan sosio-kultural antar penerima pesan dan komunikasi pembelajaran

Putra Sumberhardjo, dkk, (dalam TalizaoTafuano 2018:7-8) ada beberapa peranan media dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a) Pembelajar memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik karena penggunaan media dikelas merupakan sebuah kebutuhan dan sumber belajar secara luas yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan memperoleh pengetahuan keterampilan ataupun sikap (Mudhofir, 2013).
- b) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, bukan hanya itu penggunaan media juga dapat membawa pengaruh positif bagi psikologis si pembelajar, sebab media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik.
- c) Media memiliki kemampuan untuk menyampaikan objek atau kejadian dengan berbagai macam cara yang disesuaikan dengan keperluan dan penuh makna.

Ciri-ciri media pembelajaran yang baik

Selain memiliki kriteria, media pembelajaran tentunya juga harus memiliki ciri bagaimana suatu media bisa dikatakan baik. Santyasa (2011:11-12) mengemukakan ada lima macam ciri suatu media pembelajaran yang baik, yaitu :

- 1) Kualitas tampilan yang menarik, pengaruh yang paling utama dalam ciri media pembelajaran ialah dengan kualitas tampilan yang menarik. Siswa

akan tertarik jika media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sangat memberikan kesan terhadap siswa dan dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

- 2) Memberikan pengalaman belajar kepada siswa. seorang guru atau pengajar ketika sudah memikirkan untuk menyampaikan materi dengan media yang menarik, tentunya juga harus memikirkan bahwa media tersebut dapat memberikan suatu pengalaman terhadap peserta didiknya.
- 3) Memiliki ciri khas. Maksudnya media pembelajaran yang sudah dibuat harus mempunyai keunikan dan memiliki nilai tambah tersendiri.
- 4) Mudah dalam penggunaannya. Tentunya media pembelajaran yang sudah dibuat harus dapat digunakan dengan sangat mudah. Media pembelajaran tidak akan dikatakan baik jika penggunaannya teramat susah.

Hasil belajar meningkat. Tentunya ini menjadi ciri yang termasuk tujuan dari dibuatnya suatu media. Suatu media dikatakan baik yaitu untuk menopang guru sebagai tenaga pengajar agar bisa meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Pembelajaran Mobile Learning

Holzinger dkk (dalam Minan, 2018) *Mobile learning* dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar bagi peserta didik dan memungkinkan lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi secara informal diantara pembelajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* sangat dibutuhkan dalam mendukung beberapa kemampuan terkait dengan analisis kurikulum mulai dari kompetensi dasar, bahan ajar, analisis konten dan lain-lain. Istilah *mobile learning* mengacu kepada penggunaan perangkat IT genggam dan bergerak seperti PDA, Telepon genggam, laptop, *tablet* atau PC (Minan 2018: 12).

Georgiev dkk, (dalam Minan 2018: 13) meski memiliki beberapa kelebihan *mobile learning* tidak akan sepenuhnya menggantikan pembelajaran tradisional dengan keterbatasan tidak dapat menyediakan dan atau mengakses sumber daya pembelajaran yang sama dengan sumber daya yang ada pada pembelajaran tradisional. *Mobile learning* dapat dikelompokkan dalam beberapa klasifikasi tergantung dari beberapa sudut pandang. *Mobile learning* dapat diklasifikasi berdasarkan indikator utama yaitu tipe perangkat yang didukung *wireless* dan tipe komunikasi nirkabel yang digunakan untuk mengakses materi pembelajaran maupun informasi administratif.

Contoh aplikasi *mobile learning* yang sering digunakan antara lain *SMS message service* suatu aplikasi yang digunakan untuk mengirim pesan singkat. *Youtube* situs web yang memuat berbagai video dan film atau tutorial, *Google translate* memberikan banyak manfaat berupa fitur penerjemahan berbagai bahasa secara otomatis, atau *email electronic mail* yang merupakan sarana untuk mengirim dan menerima surat melalui jaringan internet atau yang disebut juga surat dengan format digital.

Selain itu media pembelajaran dapat juga memanfaatkan web. Web akan memiliki banyak manfaat bagi penggunanya yaitu memiliki unsur interaktivitas

yang tinggi dan meningkatkan daya ingat bagi peserta didik. Pembuatan aplikasi *Android* tanpa menggunakan coding dapat dilakukan dengan mengakses online *app builder* yaitu *website* yang menyediakan layanan pembuatan aplikasi *Android* sehingga dengan mengakses *website* tersebut pengguna dapat dengan mudah mengembangkan aplikasi yang mereka inginkan sesuai dengan kebutuhan.

C. Aplikasi Appypie

(Ardi Handoko, 2018:25-26) *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan dan *tablet* yang bersifat *open source* (sumber terbuka). Maksudnya *android* memiliki *source code* (kode sumber) sistem operasi yang dapat dilihat, di *download* dan dimodifikasi secara bebas. Paradigma *open source* ini memudahkan pengembang teknologi *android* karena semua pihak yang tertarik dapat memberikan kontribusi, baik pada pengembangan sistem operasi maupun aplikasi.

Minun (2018: 20) *Appypie* Merupakan salah satu *online UP builder* yang tersedia di internet dalam pengoperasiannya dapat mendukung pembuatan aplikasi berbasis *Android mac OS, iOS, BlackBerry dan HTML5. Online apps builder* hanya dengan proses *drag and drop*. Pembuatan aplikasi dengan *online apps builder* didukung fitur-fitur seperti *layout, icon, template dan button* yang sudah tersedia pada *builder* dengan banyak pilihan dan variasi.

Sebagai *website* yang melayani *online UP builder* dapat dinikmati secara gratis karena pada TV juga menyediakan layanan *open source* atau versi gratis dan juga versi premium atau berbayar hanya saja pengguna harus terkoneksi internet untuk dapat membuat aplikasi melalui FTP. Fitur yang disediakan juga tergolong banyak dan beragam sehingga dapat digunakan oleh kalangan manapun.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *appypie* ialah suatu *web maker* *website* yang ditunjukkan untuk para pengguna *android*, yang sistemnya bisa dimodifikasi secara bebas. Dalam pembuatan dengan *appypie* harus terkoneksi langsung dengan internet yaitu secara online. Didalam *Appypie* juga terdapat berbagai macam *template* yang memudahkan pengguna dalam pembuatan aplikasi berbasis *android* dengan sistem operasi bagi *smartphone*.

D. Pembelajaran Teks Eksposisi

Pembelajaran

Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik, Warsita (Pribadi 2012:25) Arti lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik, Sadiman dkk (Pribadi 2012:27). Sedangkan menurut Depdiknas "Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."

Teks Eksposisi

Hari Wibowo (2020: 14-16) Menjelaskan bahwa teks eksposisi adalah suatu paragraf atau karangan yang terkandung sejumlah informasi dan pengetahuan yang disajikan secara singkat, padat serta akurat. Secara umum teks

eksposisi memiliki ciri-ciri yang berisi tentang uraian tentang pendapat, gagasan, yang dilengkapi dengan data akurat untuk menjelaskan informasi mengenai pengetahuan dibuat secara singkat, padat dan jelas serta bersifat objektif dan netral.

Teks eksposisi adalah teks yang menyajikan gagasan berdasarkan sudut pandang tertentu yang disertakan alasan logis serta memiliki ciri sebagai berikut :

1. Teks eksposisi mengemukakan sejumlah pendapat disertai fakta.
2. Teks eksposisi memuat penilaian dengan gaya informasi yang mengajak.
3. Biasanya menjawab pertanyaan 5W+1H
4. Berusaha Menjelaskan tentang sesuatu
5. Gaya bahasa bersifat informatif, singkat, padat dan akurat
6. Penyampaian secara lugas serta menggunakan kalimat dan bahasa yang baku.
7. Tak memihak, artinya tidak memaksakan kemauan penulis pada pembaca.

Teks eksposisi dalam hal penulisan tentunya juga memiliki unsur dan struktur. Adapun struktur beserta fungsi teks eksposisi diantaranya yaitu:

1. Judul, berfungsi mengarahkan perhatian dan memaparkan isi teks secara singkat kepada pembaca.
2. Tesis (pembukaan), berfungsi sebagai pemaparan pernyataan atau gagasan penulis sesuai dengan topik yang dibahas.
3. Argumen (bagian isi) berisi beberapa alasan pendukung untuk memperkuat pernyataan atau gagasan penulis yang biasanya disertai dengan gambar, grafik, diagram, atau fakta berupa data statistik dari sumber terpercaya.
4. Kesimpulan, berfungsi sebagai pemaparan dengan penegasan ulang dari inti sari teks pembahasan.

Selain memiliki struktur dan ciri, teks eksposisi juga memiliki tujuan. Ada beberapa tujuan karangan eksposisi, yaitu:

1. Memberi informasi atau keterangan yang sejelas-jelasnya tentang objek, meskipun pembaca belum pernah mengalami atau mengamati sendiri, tanpa memaksa orang lain untuk menerima gagasan atau informasi.
2. Memberi tahu, mengupas, menguraikan, atau menerangkan sesuatu.
3. Menyajikan fakta dengan gagasan yang disusun sebaik-baiknya, sehingga mudah dipahami oleh pembaca.
4. Digunakan untuk menjelaskan hakikat sesuatu, memberi petunjuk mencapai atau mengerjakan sesuatu, menguraikan proses dan menerangkan pertalian antara satu hal dengan hal yang lain (Dalman, 2012: 120).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berkomunikasi secara tidak langsung yang didalam tulisan tersebut mengandung produktifitas dan ekspresif. Teks eksposisi merupakan satu contoh karangan yang bersifat objektif dan netral di mana berisi gagasan, informasi serta pengetahuan dan ditulis secara singkat, padat didukung

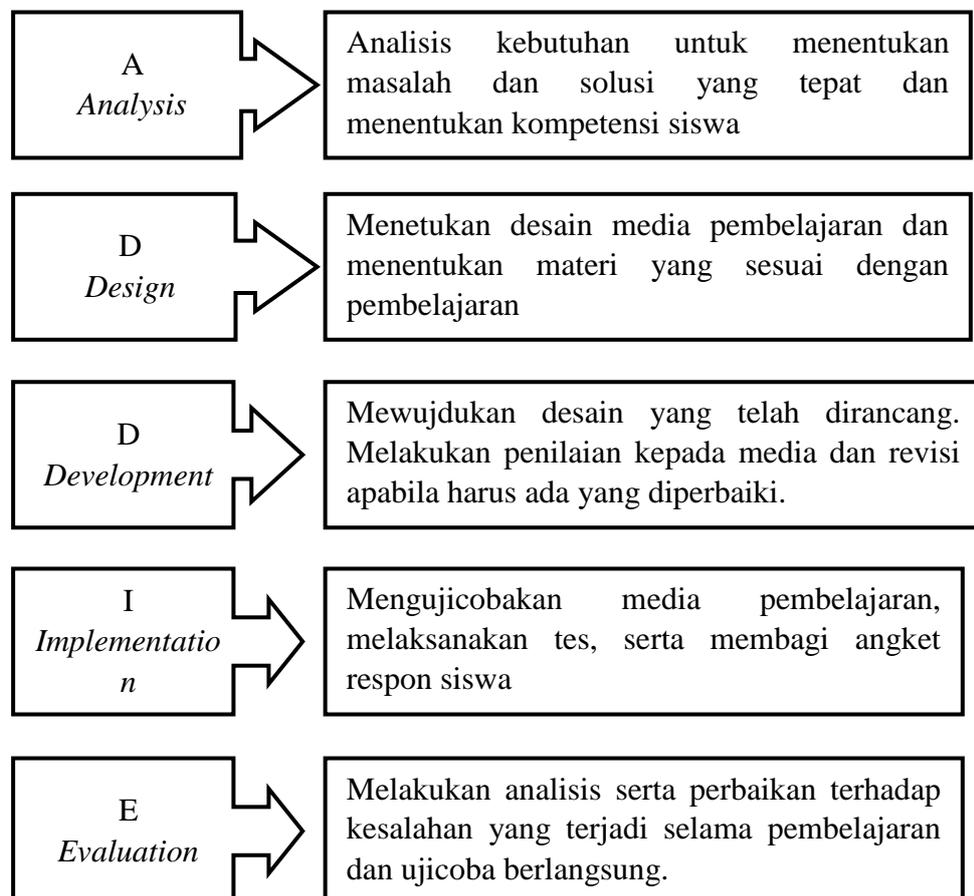
dengan data yang relevan guna memberi tahu pembaca apa yang disampaikan penulis di dalam bacaan eksposisi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Kristian eko (2019:34-35) menjelaskan bahwa Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar.

Endang Mulyatiningsih (2012: 183) menggambarkan tahapan desain pengembangan ADDIE sebagai berikut:

desain pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1.1: Tahapan *Design* Model ADDIE

Tahap *Analysis* merupakan menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan kelayakan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter peserta didik. Pada tahap *design* peneliti akan memulai merancang media pembelajaran yang

akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang telah didapatkan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk mengembangkan materi dalam media pembelajaran. Tahap *development* merupakan tahap penilaian produk media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Sebelum di implementasikan kepada peserta didik, peneliti menguji kelayakan media berdasarkan instrument yang telah dirancang. Peneliti akan menghadirkan 1 ahli materi dan 1 ahli media sebagai validator. Tahap ini adalah tahap nyata dari semua rancangan. Rancangan media akan di implementasikan kepada peserta didik sesuai dengan peran dan fungsinya media pembelajaran. Pada tahap *implementation* peneliti akan melakukan penyebaran angket respon siswa kepada siswa yang telah mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Hasil dari respon siswa tersebut akan dianalisis untuk mengetahui daya Tarik siswa terhadap media pembelajaran. Terakhir tahap evaluasi, yaitu proses untuk melihat apakah system pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi berdasarkan angket respon dari guru dan siswa dengan mempertimbangkan arahan dari ahli materi dan model pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media *Mobile Learning* berbasis aplikasi *Appypie* yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran pada materi teks eksposisi kelas VIII di SMP Negeri 2 Gamping Sleman. Pengembangan media *mobile learning* ini mengalami kenaikan jika ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan jumlah nilai yang diperoleh dari 270 meningkat menjadi 570 dan dikatakan valid. Penelitian ini dilakukan dengan kelompok kecil dengan jumlah siswa 6 orang saja mengingat karena adanya larangan pemerintah tentang pandemi covid-19.

Minat dan daya tarik siswa berdasarkan angket tersebut memperoleh skor 57 berdasarkan angket respon siswa yang telah dilakukan pada uji coba kelompok kecil dengan presentase 95% pada rentang 85% - 100%. Hasil ini dianalisis melalui angket respon siswa dan mendapat predikat sangat baik. Berdasarkan nilai rata-rata *pre test* 45 dan *post test* 95 yang memiliki perbedaan pada hasil tes dengan menggunakan modul dan menggunakan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* dan memiliki taraf signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada keterampilan teks eksposisi adalah efektif.

B. Pembahasan

Jenis model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam merancang sistem pembelajaran

(Endang Mulyatiningsih, 2012: 183) yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*.

Pada tahap pertama dalam penelitian ini yaitu analisis proses pembelajaran dengan melakukan observasi di SMP Negeri 2 Gamping Sleman untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik siswa tentang perlunya pengembangan media *Mobile Learning* berbasis aplikasi *Appypie* untuk keterampilan teks eksposisi. Hasil analisis yang akan digunakan sebagai acuan pengembangan media *Mobile Learning* berbasis aplikasi *Appypie* yaitu analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Dari analisis kurikulum yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gamping Sleman menggunakan kurikulum 2013. Bagian dari Kurikulum 2013 pada sekolah tersebut yaitu Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi dari materi teks eksposisi. Setelah analisis kurikulum yaitu analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti mengetahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan terasa menjenuhkan karena masih menggunakan metode ceramah pada setiap pembelajaran menyimak sehingga menimbulkan siswa menjadi jenuh pada saat pembelajaran di kelas sedangkan sarana dan prasarana sudah terdapat di kelas tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang bervariasi walaupun potensi yang digunakan dalam pembelajaran cukup baik. Berdasarkan analisis ini peneliti mengembangkan media *Mobile Learning* berbasis aplikasi *Appypie* untuk digunakan pada proses pembelajaran teks eksposisi.

Tahap perencanaan atau *design* tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap perancangan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* terdiri dari empat langkah, yaitu: a) pembuatan *storyboard*; b) mempersiapkan skrip; c) memproduksi slide; d) menyiapkan komponen pendukung.

Tahap pengembangan atau *development* ini peneliti mulai mengembangkan instrument penilaian dan media pembelajaran. Instrumen penilaian yang sudah jadi kemudian diajukan kepada validator untuk proses validasi dan instrument dinyatakan layak untuk digunakan. Selanjutnya tahap pengembangan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie*. Pada pembuatan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* menggunakan halaman *website* untuk mengedit kemudian diajukan kepada ahli materi dan ahli media untuk diberikan penilaian. Hasil dari penilaian ahli materi memperoleh nilai 53 dengan kriteria baik, dan untuk hasil penilaian ahli media memperoleh nilai 51 dan 53 dengan kriteria sangat baik. Dengan hasil tersebut maka pengembangan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* dinyatakan valid.

Tahap implementasi atau *implementation* ini memiliki beberapa tahapan yaitu uji coba produk, penyebaran angket respon siswa, dan pelaksanaan tes. Tahap uji coba ini peneliti hanya melakukan uji coba terhadap satu kelompok saja karena adanya pembatasan ruang belajar akibat covid-19, yaitu menggunakan 6 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman. Setelah uji coba dan penerapan media pembelajaran dilakukan penyebaran angket respon siswa. Pada uji coba ini menunjukkan bahwa hasil dari angket ketertarikan siswa mencapai nilai

presentase 95% dengan kriteria *sangat baik*. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* siswa memiliki ketertarikan yang tinggi.

Implementasi dengan melalui tahapan yaitu dengan *pre test*, uji coba produk, *post test* dan pengisian angket respon siswa. Dalam uji ini bertujuan untuk melihat respon daya tarik siswa, dan untuk hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie*. Berdasarkan nilai rata-rata *pre test* 45 dan *post test* 95 yang memiliki perbedaan pada hasil tes dengan menggunakan modul dan menggunakan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* dan memiliki taraf signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada keterampilan teks eksposisi adalah *efektif*.

Tahap terakhir dari ADDIE yaitu tahap evaluasi atau *evaluation*. Pada tahap ini menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif diperoleh penilaian, masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi untuk penyempurnaan produk, dan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* terhadap hasil belajar pada keterampilan teks eksposisi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* sebagai media pembelajaran keterampilan teks eksposisi berdasarkan penilaian para ahli bahwa media yang dikembangkan valid. Media *mobile learning* berbasis aplikasi *Appypie* sebagai media keterampilan teks eksposisi juga memiliki daya tarik tinggi berdasarkan angket respon siswa, dan dikatakan efektif berdasarkan hasil tes yang diujikan kepada siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa khususnya materi teks eksposisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman yang dihasilkan dalam bentuk digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung pembelajaran teks eksposisi. Produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan, dilengkapi dengan konten teks, gambar, animasi dan video. Selain itu, produk media ajar interaktif terdiri atas komponen-komponen yang didalamnya mencakup: tampilan awal, profil pengembang, materi teks eksposisi, tab video pembelajaran, laman kuis dan tampilan e-book bahasa Indonesia. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar pembelajaran teks eksposisi. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil penilaian uji ahli materi dan ahli media dan uji respon siswa sebagai berikut:

- a. Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 4,08 (baik)
- b. Uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 4,4 (sangat baik)

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman teks eksposisi siswa dilihat dari nilai keberhasilan *pretest* sebesar 45% meningkat pada *posttest* sebesar 95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, dkk, *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android*, Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI. 2016
- Darmawan, Deni, *Mobile Learning*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2016
- Dewi Ambarwati. 2011. "Peningkatan PembelajaranEksposisi Dengan Media Iklan Advertorial Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Prembun". Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta
- Endang, M. (2012). *metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung : Alfabeta .
- Ernawati, N.A, "Media Pembelajaran *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Praktikum Mahasiswa STIKES Karsa Husada Garut", *Pedagogi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 16 No 8, 2016
- Ghafur, A. (2012). *Design Pmebelajaran; Konsep, Media dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksaan Pembelajaran*. Yogyakarta : CV Ombak .
- Kosasih, H. W. (2020). *Matrei Utama Bahasa Indonesia*. Bandung : UPI Press.
- Kristian Eko Rahardityo. 2019. "Pengembangan Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching Berbasis Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Berita Kelas VIII SMP NEGERI 4 Gamping Sleman". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Yogyakarta
- Muhammad Minan Chusnani, d. (2018:). *Appypie Untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta : Media Akademik.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta : Referensi .
- Munirah. (2019). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: CV Budi Utama Deepubish.
- Nurul Fany Syarisma. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Berbantu Aplikasi *Appypie* Pembelajaran Fluida di SMAN 3 BONTANG". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Alanudin Makasar
- Sardila, V. (2015). Atrategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Pembelajaran Biografi dan Autobiografi . *Jurnal Pemikiran Islam* , 115.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta. 2012
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa . *Komunikasi Pendidikan* , 7-8.