

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SI BINDO PADA MATERI BAHASA INDONESIA SMP KELAS VII SEMESTER I

Ticha Anis Safitri¹ dan Ririn Setyorini²

Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Peradaban^{1,2}
Email: tichaanis11@gmail.com¹, ririnsetyorini91@gmail.com²

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk materi Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yaitu: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumen, dan angket. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Paguyangan dengan jumlah siswa kelas VII A semester 1 sebanyak 27 siswa. Terdapat empat hasil penelitian. Pertama, analisis kebutuhan dengan hasil penelitian bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa masih kurang memahami materi teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. Analisis kurikulum, diperoleh data bahwa kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum merdeka, dan analisis karakteristik siswa cenderung lebih tertarik dengan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Hasil penelitian Kedua, tahap desain dimulai dari penyusunan kerangka media pembelajaran, penentuan sistematika materi yang dikembangkan, kemudian perencanaan instrumen yang akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penelitian tahap ketiga, tahap pengembangan, tahap ini mengikuti rancangan yang telah dibuat. Tahap ini diperoleh hasil kevalidan dari total empat validator yaitu diperoleh nilai 90,8% yang artinya produk media pembelajaran masuk ke dalam kategori sangat valid. Hasil penelitian tahap keempat, melakukan uji kepraktisan yang dilakukan di SMPN 2 Paguyangan dan memperoleh skor 85,47% artinya produk media pembelajaran masuk ke dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil skor yang telah diperoleh dari uji validasi media pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh hasil sangat valid dan dari hasil uji kepraktisan memperoleh hasil sangat praktis, sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan media, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA APPLICATION BASED
SI BINDO MATERIALS INDONESIA JUNIOR HIGH SCHOOL
CLASS VII SEMESTER I**

Ticha Anis Safitri¹ dan Ririn Setyorini²

*Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Peradaban^{1 2}
Email: tichaanis11@gmail.com¹, ririnsetyorini91@gmail.com²*

This research aims to produce learning media, namely in the form of Android application-based learning media for Indonesian language material for class VII junior high school. The development of this learning medium uses the R&D research method with the ADDIE development model: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. Data collection techniques in this study are observation, interviews, documents, and questionnaires. This research was conducted at SMP Negeri 2 Paguyangan with a total of 27 students in class VII A, semester 1. There are four research results. First, it needs analysis with research results showing that in learning Indonesian, students still do not understand the material in descriptive texts, fantasy story texts, and procedural texts. curriculum analysis, data was obtained that the curriculum used was an independent curriculum, and analysis of the characteristics of students tended to be more interested in learning media using technology. The second research result is that the design stage starts with preparing the learning media framework, determining the systematics of the material being developed, and then planning instruments that will be validated by material experts, media experts, and language experts. The results of the third stage of research are the development stage; this stage follows the design that has been made. At this stage, validity results were obtained from a total of four validators, namely a value of 90.8%, which means that the learning media product was included in the very valid category. The fourth stage is to carry out a practicality test conducted at SMP Negeri 2 Paguyangan and obtain a score of 85. Based on the score results obtained from the validation test, the results were very valid, and from the practicality test results, the results were very practical, making it suitable for use as a learning medium.

Keywords: *Media development, Learning Media, Indonesian Language.*

PENDAHULUAN

Teknologi memberikan peran yang begitu besar pada era revolusi industri, kemudahan dalam mengakses berbagai informasi melalui teknologi membuat berbagai sektor memanfaatkan teknologi sebagai sistem, salah satunya dalam dunia pendidikan. Kurikulum Merdeka merupakan sebuah sistem pembelajaran baru yang diciptakan untuk membuat sistem pendidikan menjadi lebih baik. Fauzi (2022: 18) berpendapat bahwa kurikulum Merdeka merupakan sebuah sistem pendidikan yang memberikan kebebasan kepada elemen yang terlibat dalam dunia pendidikan, salah satu kebebasan

yang tertera pada Kurikulum Merdeka adalah dengan menciptakan pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat lulusan pendidikan harus bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, tapi sayangnya permasalahan yang masih marak ditemui dalam dunia pendidikan adalah masih lemahnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran hal itu seperti yang diungkapkan oleh Al-Kansa (2022: 12) bahwa proses penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih sangat kurang selain itu kegiatan pembelajaran masih difokuskan kepada hafalan teori dengan menggunakan buku, untuk memperbaiki sistem pendidikan maka diperlukan sebuah inovasi baru dalam pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi

Android merupakan sebuah sistem pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu dengan menghadirkan sebuah aplikasi pembelajaran, penggunaan gawai dengan sistem android bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang praktis dan inovatif. Era teknologi yang semakin canggih membuat siapa saja memiliki gawai bersistem android terutama pada siswa, media pembelajaran berbasis android dipilih karena penggunaannya yang tergolong praktis dan hemat biaya. Menurut Ruthdwina (2022: 82) penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran membuat akses pengetahuan menjadi lebih mudah dan mandiri terutama siswa SMP, peralihan dari masa SD ke SMP membuat mereka tertarik akan media pembelajaran baru.

SMP Negeri Paguyangan merupakan sekolah dengan pembelajaran masih menggunakan media konvensional, Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia didapatkan fakta bahwa media ceramah tentunya tidak bisa dihilangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi dengan adanya Kurikulum Merdeka guru dan siswa dituntut untuk menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah dengan penggunaan teknologi gawai. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi dengan kelas VII A, diperoleh fakta bahwa ketika melaksanakan proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang inovatif,

yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media buku dan LKS. Oleh karena itu untuk membantu proses pembelajaran di SMPN 2 Paguyangan terutama pembelajaran bahasa Indonesia di ciptakanlah sebuah media pembelajaran berbasis android.

Si Bindo merupakan sebuah aplikasi pembelajaran bersistem android yang dihadirkan untuk menunjang sistem pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia. Si Bindo merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang dilengkapi dengan materi penjelasan, video penjelasan dan juga terdapat latihan soal Aplikasi Si Bindo merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang bisa dioperasikan dalam perangkat ponsel bersistem android, dengan hadirnya inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran terutama dalam belajar materi bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia SMP kelas VII.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian R&D merupakan jenis penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, menurut Hamzah (2019: 1) penelitian (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yaitu merupakan model pengembangan yang berorientasi kelas yaitu memiliki sistem yang berurutan, terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, develop, implement, evaluate*. Namun penelitian ini hanya akan sampai pada tahap keempat yaitu tahap implementasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan sedangkan objek dalam penelitian adalah materi bahasa Indonesia SMP kelas VII,

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket, sementara untuk instrumen pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli dan angket respon peserta didik sementara itu untuk teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data

kualitatif dan kuantitatif perhitungan presentasi (%) data yang diperoleh menggunakan rumus:

$$T \quad K = \frac{J_u \quad h \quad s_i \quad y \quad d \quad h}{J_u \quad h \quad s_i \quad m} \times 100$$

Penilaian untuk menentukan kevalidan produk dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kevalidan Data Produk

Skor	Keterangan
90%-100%	Sangat Valid
70%-89%	Valid
50%-69%	Cukup
30%-49%	Kurang Valid
20%-29%	Sangat Tidak Valid

Sugiyono, (dalam Sari & Revita, 2022:660)

Sementara itu untuk menentukan kepraktisan produk dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kepraktisan Data Produk

Skor	Keterangan
76%-100%	Sangat Praktis
51%-75%	Praktis
26%-50%	Tidak Praktis
0%-25%	Sangat tidak Praktis

Rima & Hardyanto (2019:928)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi *android* dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyisi*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap untuk menentukan jenis media yang cocok digunakan dalam pembelajaran, tahap analisis dibagi menjadi tiga yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan diperoleh data proses pembelajaran yang guru gunakan menggunakan sistem ceramah yaitu guru menjelaskan materi kemudian siswa diberi soal untuk dikerjakan, Buku yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan dua jenis buku yaitu buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka dan buku LKS Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas VII A memuat enam bab penjelasan materi yaitu teks deskripsi, teks prosedur, teks cerita fantasi, teks berita, teks surat dan teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan data angket diperoleh data bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran terutama pada materi teks deskripsi, teks cerita fantasi dan teks prosedur hal itu berdasarkan kepada LHA dari 27 siswa sebanyak tujuh siswa masih kurang memahami teks deskripsi, tujuh siswa masih kurang memahami materi teks cerita fantasi, dan lima siswa masih kurang dalam memahami materi teks prosedur. Oleh karena itu analisis kebutuhan diperoleh data bahwa siswa masih kesulitan memahami teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. Setelah melakukan analisis kebutuhan maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII menggunakan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Profil pelajar pancasila dalam pembelajaran tidak terikat dengan materi pembelajaran karena profil pelajar pancasila merupakan suatu proyek penguatan nilai-nilai

pancasila, berdasarkan hasil analisis kurikulum materi Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan memuat 6 materi yaitu teks deskripsi, teks cerita fantasi, teks prosedur, teks berita, teks surat, dan teks laporan hasil observasi.

Setelah melakukan analisis kurikulum maka selanjutnya adalah analisis karakteristik siswa. Untuk melakukan analisis karakteristik siswa maka ada beberapa karakteristik yang perlu dipahami yaitu etnik, kultur, status sosial, minat, perkembangan kognitif, gaya belajar, dan motivasi. Analisis karakteristik siswa berdasarkan etnik yaitu berdasarkan LHAO/2 SMP Negeri 2 Paguyangan merupakan sekolah yang berada di desa Pandansari kecamatan Paguyangan, kebanyakan hampir seluruh siswanya merupakan masyarakat asli suku Jawa. Sehingga pada proses pembelajaran terutama dalam menjelaskan materi Bahasa Indonesia, analisis karakteristik siswa selanjutnya adalah mengenai minat berdasarkan hasil angket siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya membahas soal, tetapi siswa akan lebih tertarik jika proses pembelajaran terlebih dahulu dijelaskan kemudian diberikan soal.

Analisis selanjutnya adalah perkembangan kognitif, jika melihat dari LHAO siswa SMP Negeri 2 Paguyangan kelas VII A pada umumnya berusia rentang 11-12 tahun, pada usia tersebut siswa dikategorikan pada tahap operasional formal, pada tahap ini siswa sudah bisa berpikir logis, rasional, dan sudah mulai dapat berfikir abstrak. Selain itu, siswa sudah mampu menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya untuk mengetahui pengetahuan baru. Gaya belajar berdasarkan LHA dari total 27 siswa yang berada di kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan maka diperoleh data bahwa 17 siswa lebih memilih gaya belajar visual dan 15 siswa lebih tertarik dengan gaya belajar auditori. berdasarkan gaya belajar tersebut maka perlu adanya alat yang bisa digunakan dengan gaya belajar visual dan auditori yaitu dengan membuat media pembelajaran berbasis android dan media sosial. Analisis karakteristik siswa selanjutnya adalah motivasi bahwa 20 siswa menyatakan dalam proses pembelajaran siswa akan lebih termotivasi jika menggunakan media pembelajaran dan media sosial.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap dimana membuat perencanaan mengenai media pembelajaran, dalam tahap desain mulai menyusun komponen apa saja yang ingin dimasukkan dalam media pembelajaran. Langkah pertama yaitu melakukan penyusunan kerangka media pembelajaran, penyusunan pembelajaran dilakukan supaya mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dilakukan. Penyusunan kerangka media pembelajaran ini dilakukan dengan melakukan pengkajian alur dan tujuan pembelajaran kerangka media pembelajaran berisi menu materi pembelajaran, menu video penjelasan, menu quiz, dan menu soal latihan.

Tahap desain juga melakukan penentuan sistematika penyajian materi materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ada pada sumber referensi modul ajar. Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa materi teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. Tahap ini melakukan rancangan media sesuai dengan analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil wawancara, angket, observasi, dan dokumen. Tahap ini mulai memilih materi apa saja yang ingin dikembangkan. Selain melakukan tahap perancangan media pada tahap ini juga melakukan penyusunan instrumen validasi untuk mengevaluasi media pembelajaran Si Bindo, instrumen tersebut diantaranya angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media pembelajaran

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan sebuah tahap menghadirkan media menjadi bentuk yang nyata yang bisa diakses siapa saja dan kapan saja, selain itu juga pada tahap pengembang akan dilakukan uji coba untuk menguji kelayakan media yang dibuat, media akan diuji oleh validator yaitu validator ahli media dan ahli materi. secara tampilan media dapat dilihat pada gambar berikut.

- a. Membuat Halaman Login, halaman dibuat untuk memasukan email pengguna dalam mengakses materi, sebelum masuk pada halaman beranda proses yang perlu dilakukan untuk bisa mengakses media pembelajaran adalah dengan

memasukan email pengguna. Tahap yang perlu dilakukan untuk bisa mengakses media pembelajaran adalah dengan memasukan email kemudian, memasukan kata sandi email, setelah itu media pembelajaran bisa diakses dengan mudah, seperti pada gambar berikut



Gambar 1 Halaman *Login*

b. Membuat Halaman Beranda

Halaman beranda aplikasi dibuat sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengakses materi dengan mudah. Halaman beranda terdapat panduan tata cara penggunaan aplikasi yang memuat menu materi yang di dalamnya terdapat tiga materi yaitu materi teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. Sementara pada menu video memuat video penjelasan teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. Sementara itu, pada soal terdapat dua jenis soal yaitu soal quiz dan soal analisis, halaman beranda seperti gambar di bawah ini



Gambar 2 Halaman Beranda Aplikasi

c. Membuat Menu Sidebar Sebagai Menu Untuk Mengakses Aplikasi Pembelajaran dengan Mudah

Menu bar pada aplikasi digunakan untuk memudahkan siswa dalam membuka fitur yang siswa inginkan. Menu bar pada aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai penunjuk untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran. Dengan adanya menu bar siswa bisa menjelajah mengenai materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang ingin dipelajari, seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 4 Menu Sidebar

d. Membuat Menu Materi

Menu materi menjadi komponen yang sangat penting, pada awalnya materi yang ditampilkan adalah berbentuk pdf. Kemudian setelah aplikasi dikembangkan file materi Bahasa Indonesia berbentuk pdf tersebut mulai memasukan satu persatu berdasarkan klasifikasi materi yang telah dibuat pada menu bar, pada aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia materi memuat tiga bab yaitu teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. Halaman menu materi seperti gambar di bawah ini



Sebelum Dibuka

Setelah Dibuka

Gambar 5 Halaman Menu Materi

e. Membuat Menu Video Penjelasan

Pengembangan aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia selain memuat materi pembelajaran juga memuat video penjelasan. Video yang tersedia dalam aplikasi media pembelajaran merupakan video yang diunggah melalui akun Youtube. Media pembelajaran didistribusikan melalui akun Youtube dilakukan untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi video dengan cara yang mudah, halaman menu video bisa dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 6 Halaman Menu Video

f. Membuat Quiz

Aplikasi media pembelajaran dilengkapi dengan quiz yang terhubung langsung dengan Google Form. Quiz disusun sedemikian rupa yang

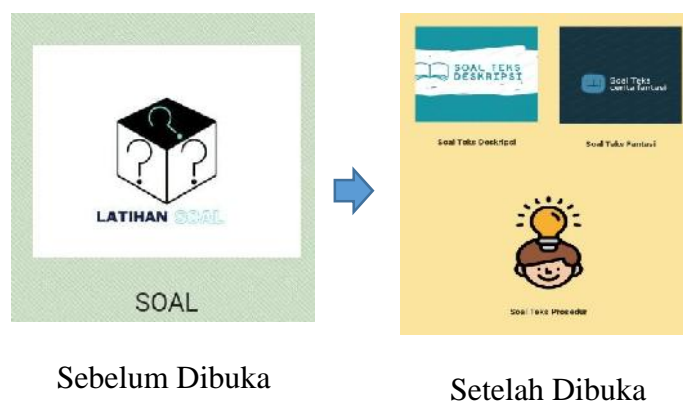
berbentuk pilihan ganda. Quiz terdiri dari materi Bahasa Indonesia yang memuat akan quiz teks deskripsi, teks cerita fantasi dan teks prosedur, quiz terhubung langsung dengan Google Form sehingga ketika peserta didik mengerjakan quiz maka siswa akan mengetahui skor yang diperoleh dalam pengerjaan quiz tersebut, gambar halaman quiz dapat dilihat sebagai berikut



Gambar 6 Halaman Menu Quiz

g. Membuat Menu Soal Latihan

Aplikasi media pembelajaran Bahasa Indonesia selain memuat akan materi dan video penjelasan juga dilengkapi dengan fitur soal. Terdapat soal pertama merupakan bentuk soal analisis teks, dan soal kedua merupakan soal bentuk siswa diminta untuk membuat teks yang telah dipelajari. Penyusunan soal disusun sedemikian rupa dengan tingkat berpikir siswa agar proses pembelajaran siswa menjadi lebih mudah. Penyusunan soal dalam media pembelajaran disusun sesuai dengan perkembangan siswa terutama kepada perkembangan kognitif siswa SMP kelas VII.



Gambar 7 Halaman Menu Soal Latihan

Tahap pengembangan telah selesai dilakukan langkah selanjutnya adalah melakukan uji validasi, validasi para produk ini dilakukan oleh empat validator yaitu tiga orang dosen dari pendidikan bahasa Indonesia, dosen ilmu komunikasi dan satu dosen teknik informatika, sementara satu validator berasal dari guru pendidikan bahasa Indonesia, tahap validasi dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Si Bindo*, pada tahap ini validator mengisi lembar validasi untuk menilai kevalidan aplikasi media pembelajaran, hasil dari penilaian validator terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Si Bindo* yang peneliti kembangkan sebagai berikut.

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Rata-rata Persentase (%)
1.	Validator 1	130	140	92,3 %
2.	Validator 2	70	90	76,6 %
3.	Validator 3	134	140	95 %
4.	Validator 4	93	100	93%
Validator gabungan		421	470	90.8%
Kualitas				Sangat valid

Merujuk pada data di atas maka diperoleh hasil validasi ahli materi dari dosen pendidikan Bahasa Indonesia diperoleh skor 130 dengan persentase 92,3% dengan merujuk pada data skor maka produk dikatakan sangat valid. Hasil validasi dari guru Bahasa Indonesia VII diperoleh skor 134 dengan persentase 95% artinya produk masuk ke dalam kategori sangat valid. Validasi materi telah dilakukan maka selanjutnya adalah melakukan validasi Media. Validasi media dilakukan kepada Dosen Teknik informatika diperoleh skor 70 dengan persentase 76,6% artinya produk masuk ke dalam kategori valid. Setelah melakukan validasi media maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi bahasa, Validasi bahasa dilakukan kepada dosen Ilmu komunikasi maka diperoleh skor 93 dengan persentase 93% artinya produk

masuk ke dalam kategori sangat valid. Kemudian skor kevalidan dihitung secara keseluruhan dengan peroleh skor sebanyak 421 dengan persentase 90,8% dengan kategori sangat valid atau dapat digunakan di lapangan.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan, tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan pada uji skala kecil yaitu terdiri dari (10-15). Tahap implementasi dilakukan dengan membagikan media pembelajaran kepada 27 siswa kelas VII A SMP Negeri 2 paguyangan, berikut ini adalah hasil uji kepraktisan terhadap peserta didik media pembelajaran aplikasi *si Bindo*.

Jumlah Responden	Total Nilai yang Didapat	Total Nilai Keseluruhan	Presentase Nilai yang Didapat	Hasil Uji Kepraktisan
27	2031	2376	85.47%	Sangat Praktis

Setelah menyebarkan angket kepada peserta didik untuk menguji kepraktisan media pembelajaran tahap selanjutnya adalah menghitung total keseluruhan skor yang diperoleh. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan pada kelas VII A dengan jumlah 27 siswa diperoleh nilai 2031 dari total nilai 2376 kemudian nilai tersebut dihitung untuk mengetahui persentasinya maka diperoleh persentase sebesar 85,47% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Penilaian tersebut meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas teknik dan kualitas pembelajaran. Sehingga, dilihat dari respon siswa terhadap media pembelajaran *Si Bindo*, media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Produk akhir yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberi nama *Si Bindo*. Media pembelajaran yang dihasilkan memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. pengembangan media pembelajaran *Si Bindo* merupakan sebuah inovasi untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran bahasa Indonesia, pada pembuatan media pembelajaran *Si Bindo* tentunya melewati beberapa tahap, pada pembuatan media pembelajaran

Si Bindo dilakukan dengan menggunakan teori ADDIE tetapi hanya sampai tahap ke 4 yaitu implementasi yaitu sebuah langkah untuk mengetahui kepraktisan suatu produk.

Aplikasi *Si Bindo* menyediakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia selama satu semester yang dalam aplikasi tersebut sudah memuat materi penjelasan, video penjelasan, dan soal latihan. Materi pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi *Si Bindo* memuat tiga materi penjelasan yaitu mengenai teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur, materi tersebut disusun sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, materi juga dilengkapi dengan video penjelasan siswa dapat mengakses video penjelasan dengan mudah, dan fitur lain yang tersedia dalam media pembelajaran *Si Bindo* adalah menyediakan soal dan quiz penjelasan, sehingga siswa dapat mengerjakan soal latihan dengan mudah.

Tahap analisis melewati tiga tahap yang pertama adalah analisis kebutuhan, diperoleh data materi pembelajaran yang masih membuat siswa merasa kesulitan terdiri dari tiga bab pembelajaran yaitu teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. Hal itu diperoleh dari data LHA bahwa 25,9% siswa masih kesulitan dalam memahami materi teks deskripsi, 22,2% siswa masih kesulitan dalam memahami materi teks cerita fantasi, dan 18,51% siswa masih kesulitan dalam memahami materi teks prosedur.

Analisis kebutuhan telah dilakukan maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 paguyangan menggunakan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran materi Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka tidak terikat dengan profil pelajar pancasila. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan tugas proyek, guru memberikan soal yang tertera pada buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka dan buku LKS bahasa Indonesia. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dikembangkan memuat akan indikator pada teks deskripsi berada pada indikator 4.1 sedangkan teks cerita fantasi berada pada indikator 4.2 dan teks prosedur berada pada indikator 4.3 materi tersebut akan dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik maka dapat ditarik kesimpulan dalam proses pembelajaran bahasa yang digunakan menggunakan Bahasa Indonesia. Sementara itu, untuk pemahaman contoh teks masih ada beberapa siswa yang belum memahaminya. Kemudian mengenai minat pembelajaran siswa lebih tertarik jika penjelasan materi pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran interaktif, pada analisis kemampuan kognitif, siswa kelas VIIA memiliki karakteristik heterogen yaitu kemampuan siswa dalam memahami setiap materi berbeda-beda, gaya belajar siswa kelas VII A yaitu ada dua jenis ada yang memiliki gaya belajar auditori dan gaya belajar visual. Sedangkan untuk motivasi siswa akan lebih termotivasi jika proses pembelajaran terutama pada materi bahasa Indonesia menggunakan bantuan media Pembelajaran terutama yang berkaitan dengan teknologi.

Tahap desain pertama yang dilakukan adalah melakukan penyusunan kerangka media pembelajaran, penyusunan kerangka dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran. Setelah melakukan penyusunan kerangka maka langkah selanjutnya adalah melakukan penentuan sistematika penyajian materi. Penyusunan materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi yang dikembangkan yaitu teks deskripsi, teks cerita fantasi dan teks prosedur. Selain menentukan menyusun kerangka media pembelajaran pada tahap kedua ini juga menentukan perencanaan instrumen yang digunakan dalam penilaian media pembelajaran, yaitu berupa angket validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa.

Tahap desain telah dilakukan maka langkah selanjutnya adalah tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahap mewujudkan desain produk ke dalam bentuk fisik (produk nyata). Pembuatan media pembelajaran yang dilakukan menggunakan program Google Sites, Google Drive dan web Appigesyer.com. Tahap pengembangan selain membuat produk secara nyata juga melakukan tahap validasi produk dan revisi produk, pada tahap ini dilakukan uji coba oleh empat validator dua dari ahli materi dan satu dari ahli media dan satu dari ahli bahasa sehingga diperoleh skor dari validasi materi memperoleh persentase 92,3% dan 95% dan produk dinyatakan ke dalam

kategori valid dan layak untuk diujicobakan di lapangan, sementara untuk validasi media memperoleh skor persentase 76.6% dan masuk ke dalam kategori valid dan layak untuk diujicobakan di lapangan.

Setelah produk di validasi oleh ahli materi dan media maka produk melakukan validasi kepada ahli bahasa, untuk validasi bahasa memperoleh persentase 93% sehingga masuk ke dalam kategori sangat valid. Kemudian, jika validasi tersebut digabungkan maka memperoleh skor persentase 90,8% dengan kategori sangat valid sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Si Bindo layak untuk diujicobakan di lapangan. Setelah melakukan tahap pengembangan maka langkah selanjutnya adalah melakukan tahap keempat yaitu implementasi. Tahap implementasi dilakukan kepada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 paguyangan dengan jumlah 27 siswa, tahap ini peneliti membagikan link media pembelajaran melalui grup Whatsapp kemudian siswa diberi waktu untuk bisa mengunduh aplikasi melalui link yang telah dikirimkan.

Setelah siswa selesai mengunduh aplikasi maka peneliti memberikan arahan tentang bagaimana cara menginstal aplikasi Si Bindo. Setelah semua gawai dapat menginstal aplikasi maka langkah selanjutnya peneliti memberikan arahan bagaimana cara menggunakan aplikasi Si Bindo. Setelah paham tata cara mengoperasikan media pembelajaran maka peneliti membagikan angket kepada siswa, siswa diarahkan untuk mengisi angket sesuai penjelasan yang tersedia di lembar uji kepraktisan sehingga diperoleh skor persentase 85,47% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran Si Bindo yang telah dibuat tentunya memiliki kekurangan media pembelajaran Si Bindo yaitu kemudahan untuk mengakses aplikasi sangat bergantung kepada jenis gawai dan kecepatan internet, media pembelajaran Si Bindo hanya bisa dibuka dengan menggunakan sistem internet atau hanya bisa diakses secara *online*. Video penjelasan masih berbentuk slide, video yang ditampilkan dalam media pembelajaran masih menggunakan komponen audio visual belum menampilkan komponen audio animasi. Selanjutnya, sistem penilaian untuk menilai hasil belajar siswa masih menggunakan cara manual, dan

aplikasi belum terdaftar di Google Play Store sehingga hanya bisa diunduh melalui Google Drive.

Beberapa kelebihan dan kekurangan akan menjadikan motivasi bagi peneliti untuk terus berusaha mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang nantinya bisa berkembang mengikuti perkembangan teknologi terutama dalam perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Media pembelajaran merupakan sebuah inovasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan sistem pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran dan hasil belajar, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat dunia pendidikan harus bisa beradaptasi mengikuti perkembangan zaman. Aplikasi Si Bindo adalah inovasi baru untuk menciptakan sistem pembelajaran berbantuan dengan teknologi guna menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada materi Bahasa Indonesia terutama pada materi teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan menggunakan teori ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyisi*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan tahap analisis pada bab IV dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Si Bindo pada kelas VII SMP semester 1 layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran hal itu berdasarkan hasil validasi ahli dengan kategori sangat valid dengan nilai 90,3% sementara untuk uji kepraktisan media pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VII SMP semester 1 memperoleh skor 85,47% dengan kategori sangat praktis. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia Si Bindo sudah valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran atau alat penunjang dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model ADDIE dalam Kegiatan

- Pembelajaran Blended Learning. Information Management For Educators And Professionals: *Journal of Information Management*, 2 (2), 179-188.
- Al-Kansa, B. B., Agustini, S., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 di SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12911-12917.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. Pahlawan: *Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22.
- Faqih, F. I., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android. *Indonesian Language Education and Literature*, 7 (1), 71-87.
- Kurniawan & Anwar, M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10 (1), 1.
- Ruthdwina Kusumadianti, A., Nasbey, H., & Budi, E. (1322). Pf-81 Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Topik Gerak Melingkar Berbasis Transformative Learning. *Jalan Rawamangun Muka*, X(1), 81–90.