

Efektivitas Media Pembelajaran Teori Sastra Berbasis *Mobile Learning* Berbantuan Aplikasi Inventor

The effectiveness of literature theory learning media based on mobile learning assisted inventor applications

Fina Hiasa^{1,*}, Emi Agustina², & Supadi³

^{1,2,3}Universitas Bengkulu

Jalan W.R. Supratman Kandang Limun 38371 A, Bengkulu, Indonesia

^{1,*}Email: finahiasa@unib.ac.id; ID Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6386-068X>

²Email: eaagustina@unib.ac.id; ID Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2935-5775>

³Email: supadi@unib.ac.id; ID Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5058-4479>

Article History

Received 25 October 2022

Accepted 28 December 2022

Published 1 February 2023

Keywords

learning media; inventor application; literary theory.

Kata Kunci

media pembelajaran; aplikasi inventor; teori sastra.

Read online

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



Abstract

This study aims to increase student motivation and learning outcomes in the Literary Theory course using mobile learning-based learning media assisted by the inventor application. Classroom action research using the descriptive method was carried out in two cycles. Data collection was carried out using test and non-test techniques. The results showed that the achievement targets were successfully obtained in Cycle II, namely 31% or as many as 10 students obtaining very good grades. The results of Cycle II increased compared to Cycle I, with very good grades only obtained by 7 students. In addition, the results of student responses in Cycles I and II also experienced a shift for the better. The average distribution of the percentages answered by students in Cycle II, namely Agree 66%, Quite Agree 32%, and Disagree 1.9%. From these results, it can be concluded that there is an increase in learning outcomes and student motivation in Literature Theory learning activities when using mobile learning-based learning media assisted by the inventor application.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Sastra menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor. Penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode deskriptif ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan nontes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa target capaian berhasil diperoleh pada Siklus II, yaitu 31% atau sebanyak 10 mahasiswa memperoleh kategori nilai sangat baik. Hasil Siklus II tersebut meningkat dibandingkan Siklus I dengan kategori nilai sangat baik hanya diperoleh oleh 7 mahasiswa. Selain itu, hasil tanggapan mahasiswa pada Siklus I dan II juga mengalami pergeseran ke arah yang lebih baik. Sebaran rata-rata persentase yang dijawab oleh mahasiswa pada Siklus II, yaitu Setuju 66%, Cukup Setuju 32%, dan Kurang Setuju 1,9%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan motivasi mahasiswa pada kegiatan pembelajaran Teori Sastra ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor.

Copyright © 2023, Fina Hiasa, Emi Agustina, & Supadi.

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

Hiasa, F., Agustina, E., & Supadi. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Teori Sastra Berbasis *Mobile Learning* Berbantuan Aplikasi Inventor. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i1.539>



A. Pendahuluan

Awalnya pandemi menjadi alasan atas penerapan pembelajaran secara daring di setiap tingkat pendidikan di Indonesia. Namun seiring berjalannya waktu, pandemi bukan lagi menjadi satu-satunya alasan mengapa sistem pembelajaran di Indonesia berakselerasi dengan memanfaatkan teknologi. Walaupun pengalaman belajar terasa lebih bermakna saat dilaksanakan di ruang konvensional, tetapi fakta bahwa ruang virtual adalah alternatif terbaik untuk solusi percepatan pendidikan di tengah pandemi yang belum usai, memang tak terbantahkan. Perubahan dalam dunia pendidikan ini sekaligus menunjukkannya adanya perkembangan yang terjadi, seperti yang dikatakan oleh Nurrita (2018) bahwa salah satu indikator adanya perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi adalah melalui penggunaan dan pemanfaatan ICT seperti media dan multimedia maupun *e-learning*, *mobile learning*, *web-learning*, dan lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Indikator ini memperjelas bahwa kombinasi sistem pembelajaran luring dan daring dapat dikatakan sebagai kebijakan solutif yang diterapkan pada setiap tingkat pendidikan termasuk perguruan tinggi di Indonesia.

Kombinasi sistem pembelajaran luring-daring yang dilakukan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk seluas-luasnya mengeksplorasi ilmu pengetahuan sesuai dengan konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Oleh karena itu kompetensi pendidik dalam mendayagunakan perangkat pembelajaran menjadi penting. Terlebih, peserta didik yang dihadapi adalah anak-anak generasi alpa. Jha (2020) dalam bukunya mengatakan bahwa penyebutan generasi alpa merujuk pada generasi yang lahir setelah tahun 2010 dengan cirinya yang khas, yaitu dekat dengan internet dan teknologi digital. Kombinasi sistem pembelajaran luring-daring pada akhirnya menuntut pemanfaatan teknologi dalam proses pelaksanaannya. Selain itu, kedekatan peserta didik dengan teknologi juga menjadi alasan perlunya penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya efektif, menyenangkan, bermakna tetapi juga berbasis teknologi digital sebagai alat dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Arsyad (2016) mengatakan media memiliki batasan dalam bentuk perantara yang dapat digunakan oleh seseorang agar ide, gagasan serta pendapat dapat tersebar dan dapat tersampaikan kepada seseorang atau kelompok yang ditujunya. Hansson et al. (2020) mengatakan bahwa dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Selanjutnya Enayati & Gilakjani (2020) menyatakan media membantu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi agar berlangsung secara optimal.

Fenomena yang terjadi pada saat ini adalah peserta didik yang merupakan generasi alpa adalah anak-anak yang melek teknologi dan cenderung mendayagunakan telepon genggam dalam setiap aktivitasnya. Hal ini tentu menjadi peluang bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang dinilai *dekat* dengan peserta didik, yaitu telepon genggam itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berbantuan *aplikasi inventor* yang dirasa *dekat* dengan peserta didik dapat meningkatkan peluang tercapainya *efektivitas pembelajaran*. Selain itu penggunaan media ini dapat memotivasi gairah belajar mahasiswa yang harapannya berimplikasi pada hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang mengusung konsep teknologi digital adalah media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Clark (2018) mengatakan *mobile learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang

mengacu pada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, *mobile learning* adalah istilah dari satu model pembelajaran yang melibatkan perangkat bergerak, (Rohani, 2019) artinya peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan aplikasi pembelajaran di mana pun dan kapan pun sebab tidak dibatasi dengan ruang dan waktu (Faqih, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat dikatakan adalah solusi dalam pembelajaran di era kampus merdeka dengan generasi alpa sebagai peserta didiknya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* memiliki keunggulan dapat diakses di mana pun dan kapan pun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Behera (2013) mengatakan bahwa pengembangan kurikulum untuk meraih predikat terbaik pada akhirnya memberikan tuntutan pada dunia pendidikan untuk berakselerasi dengan canggihnya teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi akan merasakan kemudahan dan kepraktisan dalam pelaksanaan kurikulum pendidikan itu sendiri.

Perangkat *mobile learning* yang peneliti maksud pada penelitian ini adalah telepon genggam. Media pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam bentuk aplikasi ini dibuat dengan bantuan aplikasi *inventor*. Sistem pengoperasian aplikasi tersebut cukup sederhana sehingga penggunaannya tidak hanya mengefektifkan tetapi juga membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi mahasiswa. Media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang telah siap tersebut akan ditransfer ke dalam telepon genggam masing-masing mahasiswa untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini akan digunakan pada perkuliahan Teori Sastra. Teori sastra berkembang berawal dari Yunani klasik (*Poetic* karya Aristoteles) dan Romawi kuno (*On the Sublime* karya Longinus). Namun, teori sastra modern diawali tahun 1950. Seorang Ferdinand de Saussure mempengaruhi kritik sastra di Inggris. Kritik sastranya disebut sebagai kritik strukturalisme yang dianggap sebagai awal keberadaan teori kritik sastra dalam dunia akademik. Selanjutnya, muncul teori sastra kritik baru (*New Criticism*) dan berbagai aliran teori sastra Eropa yang dipengaruhi pengikut formalisme, khususnya Formalisme Rusia (Mustafa, 2008).

Teori sebagai suatu yang bersifat lintas bidang telah mengalami perkembangan secara terus-menerus. Teori juga telah memberikan hal baru dari yang baru setelah peneliti berusaha mencari jawaban. Teori sering kali membuat peneliti menemukan jawaban baru ketika peneliti sedang mencari jawaban (Mustafa, 2008). Pembelajaran pada mata kuliah Teori Sastra bertujuan agar mahasiswa diharapkan mampu memahami teori-teori sastra dalam persiapan mengkaji karya sastra. Target capaian dalam mata kuliah teori sastra nantinya akan menjadi 'kuda-kuda' dalam mata kuliah lainnya maka dari itu fondasi dari mata kuliah ini harus kuat. Artinya mahasiswa haruslah paham teori sastra dan secara sederhana mampu menerapkannya pada karya sastra. Melihat pentingnya mata kuliah teori sastra ini maka dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan karakter peserta didik yang merupakan generasi alpa.

Penelitian yang *relevan* tentang efektivitas media pembelajaran berbasis *mobile learning* pernah dilakukan oleh Faqih (2021). Adapun hasil penelitian tersebut adalah tanggapan positif, yang artinya pembelajaran berbasis android dirasa menarik dan dibutuhkan untuk diimplementasikan. Perbedaan penelitian relevan tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dari ruang lingkup dan juga target hasil

penelitian. Ruang lingkup penelitian sebelumnya adalah materi puisi ditingkat SMP, sedangkan penelitian peneliti dilakukan pada mata kuliah teori sastra ditingkat perguruan tinggi. Selain itu, hasil penelitian sebelumnya hanya melihat efektivitas dari tanggapan para siswa, sedangkan peneliti akan melihat efektivitas tidak hanya dari tanggapan pengguna tetapi juga dari hasil belajar yang diperoleh. Penyelarasan antara media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik diharapkan dapat menjadi alat dalam mencapai tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Sastra. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Sastra menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu suatu penelitian tindakan dalam lingkup pendidikan yang dilakukan dosen, dan sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasi yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus (Widayati, 2008). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dikarenakan dalam penelitian ini akan dihasilkan sebuah deskripsi tentang sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor pada mata kuliah Teori Sastra.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada mata kuliah Teori Sastra dengan jumlah mahasiswa sebanyak 32 orang. Adapun empat tahap yang dilakukan, yaitu (1) tahap perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (Adeninawaty et al., 2018; Hartono, 2020). Data di dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik tes dan nontes. Teknik tes dilakukan pada Siklus I dan II berupa pemberian soal esai untuk dikerjakan mahasiswa untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa tentang materi yang telah dipelajari. Teknik non tes menggunakan lembar angket untuk mengetahui respons mahasiswa pada Siklus I dan II sehingga terlihat gambaran hasil pada saat sebelum dan sesudah media pembelajaran berbasis *mobile learning* diterapkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data angket untuk angket tanggapan mahasiswa dilakukan dengan lima skala penilaian, di mana skor tertinggi adalah 5 (*sangat setuju*) dan skor terendah adalah 1 (*tidak setuju*). Untuk menghitung skor total rerata dari setiap angket digunakan rumus: $X = \Sigma X/N$. skor yang diperoleh kemudian di konversikan sesuai acuan Tabel 1. Sedangkan untuk soal tes yang diberikan kepada mahasiswa, nilai yang diperoleh nantinya akan dimasukkan ke dalam tabel kategori penilaian sehingga akan dihasilkan persentase jumlah mahasiswa dengan kategori penilaian tertentu. Berikut adalah rumus yang akan digunakan dalam pengolahan data dan pengategorian penilaian mengikuti Tabel 2.

$$X = \frac{\text{€X}}{\text{€Xmaks}} \times 100\%$$

Keterangan rumus di atas:

X = nilai yang dicari dalam persen

€X = Jumlah nilai mahasiswa

€Xmaks = Jumlah skor total

Tabel 1. Konversi Skor pada Skala Lima

Interval nilai	Rentang	Kategori
$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	4,21-5,00	Sangat Setuju
$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	3,41-4,20	Setuju
$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	2,61-3,40	Cukup Setuju
$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	1,81-2,60	Kurang Setuju
$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	0-1,80	Tidak Setuju

(Sumber: Gulo, 2013)

Tabel 2. Kategori Penilaian

No.	Persentase	Kategori
1	80% - 100%	Sangat aktif (A)
2	70% - 79%	Aktif (B)
3	60% - 69%	Cukup Aktif (C)
4	45% - 59%	Kurang Aktif (D)

C. Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran teori sastra berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap 32 mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada mata kuliah Teori Sastra. Peningkatan hasil belajar ini berkaitan dengan peningkatan motivasi mahasiswa di mana mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun melalui gadgetnya. Mahasiswa yang lebih suka membuka ponselnya secara langsung diarahkan memanfaatkan ponsel tersebut untuk kegiatan pembelajaran. Pada Siklus I persentase untuk kategori sangat baik diperoleh oleh 7 orang mahasiswa atau 22%. Persentase tersebut meningkat menjadi 31% atau 10 mahasiswa pada Siklus II. Selain itu hasil tanggapan mahasiswa pada Siklus I dan II juga mengalami pergeseran ke arah yang lebih baik di mana sebaran rata-rata persentase yang dijawab oleh mahasiswa pada Siklus I adalah 26,6% untuk pernyataan setuju, persentase tersebut meningkat pada Siklus II menjadi 66%. Berikut adalah detail proses pelaksanaan yang terdiri atas dua siklus di mana pada setiap siklusnya terdapat empat tahapan, yaitu (1) tahap perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Siklus I

Pada siklus pertama hal yang peneliti lakukan untuk tahap perencanaan meliputi: (a) menyusun RPS mata kuliah Teori Sastra; (b) menyiapkan materi utama pada aplikasi inventor dan juga materi pengayaan lainnya; (c) menyiapkan angket dalam pelaksanaan nontes yang bertujuan mengetahui respons mahasiswa pada Siklus I; dan (d) menyiapkan soal tes esai yang bertujuan mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah materi disampaikan pada Siklus I. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan yang merupakan inti dari penerapan kegiatan Pada tahap pelaksanaan peneliti memberikan materi teori strukturalisme, teori semiotika Pierce, teori ekranisasi sastra, dan teori feminisme melalui diskusi konvensional. Di mana diskusi dilakukan secara daring maupun luring. Pada tahap inti ini, peneliti sekaligus melaksanakan tahap observasi untuk menilai keaktifan mahasiswa. Setelah semua diskusi selesai, peneliti meminta mahasiswa untuk mengerjakan tes berupa menjawab soal tes esai yang telah peneliti siapkan. Tabel 3 adalah hasil belajar yang diperoleh mahasiswa pada Siklus I.

Mahasiswa mengerjakan soal tes sebanyak 10 buah soal esai di mana soal tersebut merupakan ekstraksi dari materi teori sastra yang telah didiskusikan sebelumnya. Pada siklus satu terlihat bahwa target capaian sebesar 30% untuk rentang nilai 85-100 belum tercapai, di mana untuk kategori nilai A atau sangat baik diperoleh oleh 7 mahasiswa atau sebesar 22%. Selanjutnya untuk kategori nilai B atau baik diperoleh oleh 14 mahasiswa atau sebesar 44%. Sementara untuk kategori nilai C atau cukup baik diperoleh oleh 11 mahasiswa atau sebesar 34% dan untuk kategori nilai D atau kurang baik tidak diperoleh oleh seorang mahasiswa pun. Langkah selanjutnya adalah tahap refleksi di mana mahasiswa diminta untuk mengisi angket yang dikirimkan melalui *google form*. Mahasiswa ditugasi untuk mengisi angket tersebut dan di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan hasil tanggapan atas angket yang disebar oleh peneliti.

Berdasarkan Tabel 4, tampak bahwa kriteria SS (Sangat Setuju) dan TS (Tidak Setuju) tidak dipilih oleh seorang pun. Jawaban mahasiswa tersebar pada pilihan jawaban setuju, cukup setuju, dan tidak setuju. Sebaran rata-rata persentase yang dijawab oleh mahasiswa adalah 26,6% untuk pernyataan setuju, 58% untuk pernyataan cukup setuju, dan 15% untuk pernyataan kurang setuju. Hasil respons angket dan hasil belajar memiliki korelasi di mana pada Siklus I hasil capaian yang ditetapkan sebesar 30% belum tercapai dan juga butir pernyataan pada angket yang terdiri atas 5 pernyataan menunjukkan pilihan jawaban yang paling banyak dipilih adalah cukup setuju dengan besaran 58%. Berdasarkan hasil ini, maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus kedua dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran teori sastra berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor.

Tabel 3. Penyebaran Hasil Belajar Pada Siklus I

Rentang Nilai	Kategori	Deskripsi	Perolehan Nilai Siklus I	
85-100	A	Sangat Baik	7	22%
70-84	B	Baik	14	44%
50-69	C	Cukup Baik	11	34%
0-49	D	Kurang Baik	0	0%
Jumlah			32	100%

Tabel 4. Hasil Angket Siklus I

No	Butir Pernyataan	Kriteria Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Saya memahami teori strukturalisme, teori semiotika Pierce, teori ekranisasi sastra, dan teori feminisme.	0	12	17	3	0
2	Saya merasa senang saat membuat makalah teori sastra.	0	2	20	10	0
3	Saya mengetahui hal-hal yang menjadi poin penting dalam teori sastra.	0	10	18	4	0
4	Saya merasa mampu menganalisis karya sastra menggunakan teori sastra.	0	4	21	7	0
5	Saya merasa berhasil melakukan presentasi dan diskusi kelompok.	0	15	17	0	0

Siklus II

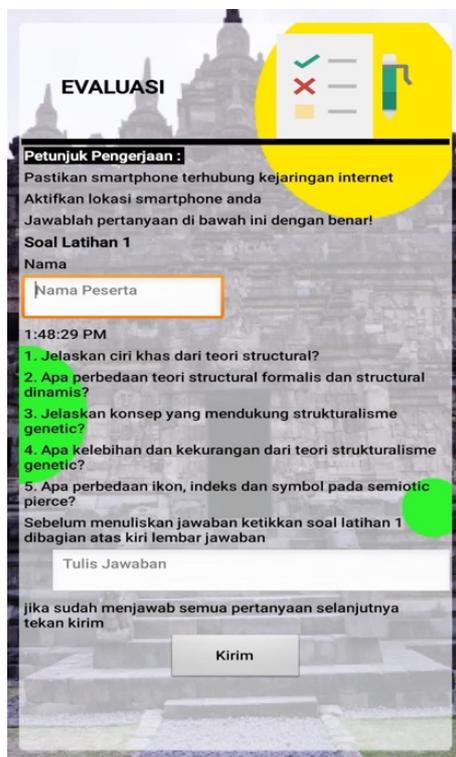
Setelah Siklus I dilaksanakan di mana hasil yang diperoleh belum memenuhi target capaian maka selanjutnya dilaksanakan Siklus II yang pedoman perencanaannya berdasarkan permasalahan dan hasil belajar pada Siklus I. Pada Siklus II perencanaan yang dilakukan meliputi (a) menyiapkan skenario pembelajaran; (b) menyiapkan aplikasi *mobile learning* teori sastra; (c) menyiapkan instrumen penilaian; dan (d) menyiapkan angket tanggapan mahasiswa. Hal penting yang harus dilakukan di Siklus II adalah mempersiapkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor. Beberapa hal penting dalam persiapan media pembelajaran teori sastra ini adalah (a) merancang media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik; (b) sajian materi lebih terkonsep dan juga dihadirkan secara menarik serta interaktif; dan (c) daya akses tak terbatas pada media yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun oleh mahasiswa.

Gambar 1 adalah tangkapan layar tampilan menu awal dari media pembelajaran Teori Sastra berbasis *mobile learning*. Media ini terdiri atas empat pilihan, yaitu gambaran CPL dan CPMK, materi-materi teori sastra, dan evaluasi yang otomatis akan masuk ke email dosen. Pada bagian evaluasi, mahasiswa mengerjakan soal sebagai tes pengetahuan pada ponsel masing-masing dan jawaban tersebut akan masuk ke dalam email dosen. Jenis evaluasi ini sangat praktis dan juga efisien. Gambar 2 adalah hasil tangkapan layar contoh soal-soal evaluasi pada media pembelajaran Teori Sastra.

Setelah tahap perencanaan pada Siklus II selesai, peneliti melakukan implementasi aplikasi tersebut kepada mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk memahami materi yang disediakan pada aplikasi. Pada siklus kedua ini, fokus materi yang dipahami mahasiswa adalah teori resepsi sastra, teori psikologi sastra, teori poskolonial, dan teori hermeneutika. Setelah mahasiswa memahami materi pada aplikasi selanjutnya mahasiswa diminta untuk mengerjakan soal-soal pada bagian evaluasi. Tabel 5 adalah hasil belajar mahasiswa yang dibantu media pembelajaran Teori Sastra berbasis aplikasi inventor.



Gambar 1. Tampilan Menu Awal *Mobile Learning* Teori Sastra



Gambar 2. Tampilan Soal Evaluasi *Mobile Learning* Teori Sastra

Tabel 5. Penyebaran Hasil Belajar Pada Siklus II

Rentang Nilai	Kategori	Deskripsi	Perolehan Nilai Siklus II	
85-100	A	Sangat Baik	10	31%
70-84	B	Baik	16	50%
50-69	C	Cukup Baik	6	19%
0-49	D	Kurang Baik	0	0%
Jumlah			32	100%

Tabel 6. Hasil Angket Siklus II

No.	Butir Pernyataan	Kriteria Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Saya memahami teori resepsi sastra, teori psikologi sastra, teori poskolonial, dan teori hermeneutika.	0	18	11	3	0
2	Saya merasa senang saat mempelajari materi dengan waktu yang fleksibel.	0	28	4	0	0
3	Saya merasa senang saat mempelajari materi teori sastra melalui perangkat <i>mobile learning</i> .	0	25	7	0	0
4	Saya merasa mampu menganalisis karya sastra menggunakan teori sastra.	0	15	17	0	0
5	Saya merasa berhasil menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai materi teori sastra.	0	20	12	0	0

Pada Tabel 5 tampak bahwa target capaian berhasil diperoleh pada Siklus II, yaitu dengan persentase 31% atau sebanyak 10 mahasiswa memperoleh kategori nilai sangat baik. Hal ini jauh meningkat dibandingkan Siklus I di mana kategori nilai sangat baik hanya diperoleh oleh 7 orang mahasiswa. Selanjutnya peningkatan persentase juga terjadi untuk kategori nilai baik, di mana pada Siklus I kategori nilai ini diperoleh oleh 14 orang mahasiswa dan meningkat menjadi 16 orang mahasiswa pada Siklus II atau sebesar 50%. Untuk kategori nilai cukup baik pada Siklus II berkurang, dan ini adalah hal yang baik sebab artinya penambahan terjadi pada kategori di atasnya. Pada Siklus I kategori cukup baik diperoleh oleh 11 orang mahasiswa dan berkurang menjadi 6 orang mahasiswa pada Siklus II atau sekitar 19%. Sama seperti Siklus I, tidak ada satu pun mahasiswa memperoleh nilai dengan kategori kurang baik. Tahap selanjutnya adalah tahap refleksi, di mana peneliti meminta mahasiswa untuk mengisi angket mengenai tanggapan mahasiswa perihal kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Teori Sastra berbasis *mobile learning*. Berikut adalah hasil dari pengisian angket tersebut.

Dari tabel 6 tampak bahwa sebaran jawaban pengguna media, yaitu untuk jawaban setuju sebanyak 66%, jawaban cukup setuju sebesar 32%, dan jawaban kurang setuju sebesar 1,9%. Pernyataan sangat setuju atau tidak setuju tidak dipilih satu mahasiswa pun. Hasil ini menunjukkan adanya pergeseran jawaban yang terjadi ke arah yang lebih positif yang terjadi pada Siklus II. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Teori Sastra berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor direspons dengan baik oleh mahasiswa.

D. Penutup

Aplikasi inventor berlangsung efektif. Efektivitas ini tampak dari dapat diaksesnya materi kapan pun dan di mana pun begitu juga dengan pelaksanaan evaluasi pada mahasiswa. Selain itu efektivitas dapat juga dilihat dari hasil belajar mahasiswa yang meningkat dan juga tanggapan mahasiswa atas penggunaan aplikasi tersebut pada saat pembelajaran. Pada Siklus I persentase untuk kategori sangat baik diperoleh oleh 7 orang mahasiswa atau 22%. Persentase tersebut meningkat menjadi 31% atau 10 mahasiswa. Selain itu hasil tanggapan mahasiswa pada Siklus I dan II juga mengalami pergeseran ke arah yang lebih baik di mana sebaran rata-rata persentase yang dijawab oleh mahasiswa pada Siklus I adalah 26,6% untuk pernyataan setuju, 58% untuk pernyataan cukup setuju, dan 15% untuk pernyataan kurang setuju. Sedangkan pada Siklus II jawaban setuju sebanyak 66%, jawaban cukup setuju sebesar 32%, dan jawaban kurang setuju sebesar 1,9%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan juga motivasi mahasiswa pada kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran teori sastra berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi inventor.

Daftar Pustaka

- Adeninawaty, D., Soe'oad, R., & Ridhani, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Strategi Think Talk Write Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menulis Teks Ulasan Kelas VIII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 75–88. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.11>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Behera, S. K. (2013). E- and M-Learning: A Comparative Study. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4(3), 65–78. <http://ijonte.org/FileUpload/ks63207/File/08.behera.pdf>
- Clark, Q. (2018). Redesigning Learning Design. In I. Cunningham (Ed.), *The Wisdom of Strategic Learning* (pp. 77–117). Routledge.
- Enayati, F., & Gilakjani, A. P. (2020). The Impact of Computer Assisted Language Learning (CALL) on Improving Intermediate EFL Learners' Vocabulary Learning. *International Journal of Language Education*, 4(1), 96–112. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10560>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hansson, L., Leden, L., & Thulin, S. (2020). Book Talks as an Approach to Nature of Science Teaching in Early Childhood Education. *International Journal of Science Education*, 42(12), 2095–2111. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1812011>
- Hartono, R. (2020). Penerapan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas, Hasil Belajar, dan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas XII di SMK Negeri 1 Kaliurang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(2), 221–228. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i2.48>
- Jha, K. A. (2020). *Understanding Generation Alpha*. <https://osf.io/d2e8g/>
- Mustafa, B. (2008). *Teori dan Praktik Sastra*. Cahaya Insan Sejahtera.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf>
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87–93. <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>

