

Janaka: Aplikasi Android Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kurikulum SMK Pusat Keunggulan

Janaka: android application of learning to write anecdotal texts curriculum vocational school center of excellence

Ahmad Muchson^{1,*} & Didin Widyartono²

^{1,2}Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No.5, Kota Malang, Indonesia

^{1,*}Email: ahmadmuchson99@gmail.com; Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-0841-7719>

²Email: didin.fs@um.ac.id; Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-8165-6882>

Article History

Received 7 November 2022

Accepted 14 January 2023

Published 7 February 2023

Keywords

android application; writing anecdote text; curriculum vocational school center of excellence.

Kata Kunci

aplikasi android; menulis teks anekdot; kurikulum SMK pusat keunggulan.

Read online

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



Abstract

This research was carried out with the aim of producing "Janaka," an android application on anecdotal writing material in the vocational school. The method used in this research is ADDIE which consists of five stages analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research produces an android application for learning to write anecdotes. The resulting media product has an apk format (android application package) which is a program package that can be run on smartphones with the android operating system that has gone through a series of validations with 87.5% scores from material experts and 74.4% scores from media experts and a trial with the use response value of 81.43% of students and 77.3% of teachers. The material for writing anecdotal texts is divided into three parts: simple research as anecdotal writing materials, writing anecdotes based on facts and data, and turning anecdotes into comic strips. Meanwhile, the media product component as an exercise in writing anecdotal text is divided into an interactive quiz component, an image component, a text and video component for learning materials, and a task collection platform component.

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan "Janaka" sebuah aplikasi android pada materi menulis anekdot di SMK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi android pembelajaran menulis anekdot. Produk media yang dihasilkan memiliki format *apk (android application package)* yang merupakan paket program yang dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi android yang telah melalui serangkaian validasi dengan hasil 87,5% skor dari ahli materi dan 74,4% skor dari ahli media serta melalui uji coba dengan nilai respons penggunaan 81,43% dari siswa dan 77,3% dari guru. Materi menulis teks anekdot yang dihasilkan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu penelitian sederhana sebagai bahan menulis anekdot, menulis anekdot berdasarkan fakta dan data, dan mengubah anekdot menjadi komik potongan. Sementara komponen produk media sebagai latihan menulis teks anekdot terbagi komponen kuis interaktif, komponen gambar, komponen teks dan video materi pembelajaran, komponen platform pengumpulan tugas.

Copyright ©2023, Ahmad Muchson & Didin Widyartono.

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

Muchson, A. & Widyartono, D. (2023). Janaka: Aplikasi Android Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kurikulum SMK Pusat Keunggulan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(1), 165—178. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i1.553>



A. Pendahuluan

Pada pembelajaran diperlukan perangkat yang dapat membantu proses belajar mengajar. Perangkat yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain bahan ajar sebagai sebuah sumber belajar dan media pembelajaran sebagai alat. sebagai salah satu alat penunjang proses pembelajaran media pembelajaran memiliki peran yang penting, yaitu untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Hal ini seiring dengan apa yang disampaikan Cahyadi (2019) bahwa media pembelajaran adalah perantara, alat, sarana, atau penghubung yang diimplementasikan dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai perangsang pikiran, minat, perasaan dan perhatian siswa dengan cara menyebar dan menyampaikan pesan dan gagasan sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Perkembangan teknologi yang semakin mutakhir membawa banyak terobosan baru dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu terobosan menarik pada dunia pendidikan. Yanto (2019) mengungkapkan bahwa interaktif merupakan sesuatu yang mengacu pada komunikasi dua arah. Pengembangan media pembelajaran interaktif yang fleksibel menjadi sebuah langkah kemajuan yang harus diciptakan agar pembelajaran dapat dilangsungkan kapan pun dan di mana pun. Pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan secara fleksibel oleh siswa akan membantu siswa dalam pembelajaran. Seperti halnya yang diungkapkan Suryani et al. (2018) bahwa tujuan dari pendayagunaan teknologi adalah untuk meringankan pekerjaan yang dilangsungkan oleh manusia pada kehidupan sehari-hari. Salah satu pengembangan media pembelajaran interaktif yang fleksibel adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan format aplikasi android. sistem operasi yang paling banyak digunakan dan memiliki sifat *open source* adalah android (Susilo, 2019).

Penerapan kurikulum pusat keunggulan di beberapa sekolah pilihan akan menjadi tolak ukur dalam penerapan kurikulum ke depan. Berlandaskan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 165/M/2021 Tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan bahwa penerapan kurikulum sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kemitraan dari sekolah serta siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penetapan program SMK Pusat Keunggulan sebagai sebuah program yang akan berfokus pada pengembangan serta peningkatan kualitas dan kinerja SMK dengan bidang prioritas yang diperkuat melalui kemitraan dan penyelarasan dengan dunia kerja. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, kurikulum yang digunakan dalam SMK Pusat Keunggulan menggunakan acuan Keputusan Kepala Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Nomor 028/H/KU/2021 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, Dan SMALB Pada Program Sekolah Penggerak. Pada pembelajaran mata pelajaran umum pada kurikulum ini tidak lagi menggunakan istilah KD (kompetensi dasar) melainkan menggunakan CP (capaian pembelajaran) sebagai acuan kesuksesan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan “Janaka” sebuah aplikasi android pada materi menulis anekdot di SMK. Dewi et al. (2018) mengungkapkan media dan bahan ajar yang memikat minat siswa, terbaru atau sesuai zaman dan konsisten dengan kurikulum diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran suatu kurikulum.

Pembuatan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat. Penelitian ini akan mewujudkan sebuah produk aplikasi pembelajaran interaktif dengan materi teks anekdot yang ditujukan untuk siswa SMK kelas X. Keluaran bentuk media pembelajaran interaktif ini berupa aplikasi android yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Sementara, secara praktis, penelitian ini memiliki kontribusi bagi pihak yang turut andil dalam pembelajaran yaitu guru dan siswa serta bermanfaat juga bagi penulis. Bagi siswa, produk penelitian ini mampu menjadi media pembelajaran praktis yaitu dapat diakses oleh siswa dengan mudah melalui perangkat berbasis android sehingga siswa mendapat akses mudah terhadap materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Bagi guru, produk penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak hanya berupa materi dari buku yang disampaikan secara langsung ataupun melalui *power point*, yang nantinya akan mempermudah guru dalam mengimplementasikan materi kepada siswanya. Bagi penulis, sebagai pengembang produk aplikasi pembelajaran interaktif, penelitian ini memiliki manfaat untuk mengetahui kepatutan aplikasi pembelajaran tersebut. Sehingga hasil yang ada nantinya akan digunakan sebagai patokan oleh penulis tentang kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan juga sebagai dasar perbaikan media yang dikembangkan apabila diperlukan.

Sebelumnya telah terdapat beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Herlambang (2019) Pada penelitian tersebut dikembangkan sebuah media interaktif menulis teks anekdot dengan memperhatikan tingkat kebutuhan siswa dalam penelitiannya menyatakan tingkat kebutuhan siswa pada media pembelajaran interaktif mencapai 85%. Sebagai pembandingan penelitian tersebut masih menggunakan kurikulum 2013 Revisi sehingga terdapat perbedaan pada capaian pembelajaran (CP) dengan kompetensi dasar (KD) antara penelitian yang dikembangkan oleh penulis dengan penelitian oleh Herlambang. Selain itu terdapat penelitian yang dilangsungkan oleh Ardiasri (2015). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ardiasri media pembelajaran berbentuk perangkat lunak dan dimuat dalam *compact disk (CD)*.

Berdasarkan beberapa penelitian serta pengembangan yang telah ada sebelumnya, peneliti ini akan memmanifestasikan sebuah aplikasi pembelajaran interaktif yang menggunakan kurikulum pusat keunggulan, dengan capaian pembelajaran elemen menulis dan materi teks anekdot. Capaian pembelajaran pada elemen menulis dipilih dengan dasar tujuan kurikulum SMK Pusat Keunggulan, yaitu meningkatkan kualitas dari siswa SMK. Dipilihnya capaian pembelajaran elemen menulis ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta meningkatkan kepekaan siswa terhadap lingkungan sosial di sekitarnya sehingga tujuan dari meningkatkan dan menambah kemitraan siswa dan sekolah dapat tercapai. Mengingat kurikulum SMK pusat keunggulan baru diterapkan, pengembangan aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan aktif, kreatif, mandiri dan menyenangkan sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

B. Metode

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dipopulerkan oleh Robert Maribe Branch. Model ini dipilih karena prosedur yang ada pada pengembangan ADDIE dapat membantu dan mempermudah dalam mengembangkan media pembelajaran

interaktif. Adapun prosedur penelitian yang terdapat pada model pengembangan ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan (development), implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Malang. Pemilihan SMK Negeri 4 Malang sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini telah menerapkan kurikulum Pusat Keunggulan sejak 2021 serta memiliki banyak jurusan dengan karakter siswa yang beragam. Berdasarkan alasan tersebut data yang dibutuhkan dapat terpenuhi dengan melaksanakan penelitian di SMK Negeri 4 Malang. Untuk memenuhi data yang ada pada penelitian ini, dibutuhkan sumber data yang sesuai dengan topik penelitian ini. Adapun cara yang digunakan untuk mendapatkan data adalah dengan menyebarkan angket. Pada penelitian ini angket difungsikan sebagai validasi media serta evaluasi media. Terdapat empat jenis angket yang dibagikan kepada responden yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respons penggunaan oleh guru, dan siswa. Untuk itu terdapat kualifikasi tertentu yang harus dipenuhi responden. Kualifikasi yang harus dipenuhi responden dijabarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Responden Penelitian

No.	Sumber Data	Kriteria
1.	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen aktif - Masa bakti minimal 4 tahun - Memiliki gelar akademik minimal Magister - Memiliki gelar atau sertifikat ahli media pembelajaran
2.	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen aktif - Masa bakti minimal 4 tahun - Memiliki gelar akademik minimal Magister - Memiliki gelar atau sertifikat ahli pendidikan Bahasa Indonesia
3.	Guru	<ul style="list-style-type: none"> - Guru Bahasa Indonesia - Guru SMK Negeri 4 Malang - Masa bakti minimal 5 tahun - Memiliki gelar akademik minimal Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
4.	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa SMK Negeri 4 Malang - Siswa Kelas X - Memiliki dan mampu mengoperasikan <i>smartphone</i> android

C. Pembahasan

Seperti yang telah disebutkan bahwasanya penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, maka proses penelitian melalui tahapan yang diuraikan sebagai berikut. Pertama, *Analysis*, pada tahapan ini dilakukan kegiatan analisa mulai dari pentingnya pengembangan media pembelajaran, permasalahan dalam pembelajaran, kebutuhan dan kompetensi siswa, karakter siswa serta teknologi populer yang ada pada saat ini. Kedua, *Design*, tahapan ini memiliki tujuan untuk menentukan kompetensi, materi dan strategi pembelajaran berdasarkan hasil analisis, sehingga pembuatan aplikasi pembelajaran ini nantinya dapat dimanfaatkan dengan maksimal dalam pembelajaran. Ketiga, *Development*, sesuai dengan namanya, pada tahapan ini dilakukan pengembangan aplikasi android pembelajaran menulis teks anekdot dengan memperhatikan desain yang telah dibuat sebelumnya. Keempat, *Implementation*, pada tahapan ini peneliti melakukan uji

coba validasi ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media serta melakukan implementasi dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran yang telah dibuat secara langsung dan nyata di kelas. Dari hasil analisis diperoleh data hasil validasi ahli, yang dapat dilihat pada Tabel 2, serta hasil respons siswa pada Tabel 3. Kelima, *Evaluation*, tahap ini merupakan akhir dari penelitian. Setelah mendapatkan data pembelajaran menggunakan aplikasi yang telah dikembangkan, evaluasi dilakukan dengan maksud memperbaiki atau menambahkan sesuatu yang kurang atau tidak sesuai dalam pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran.

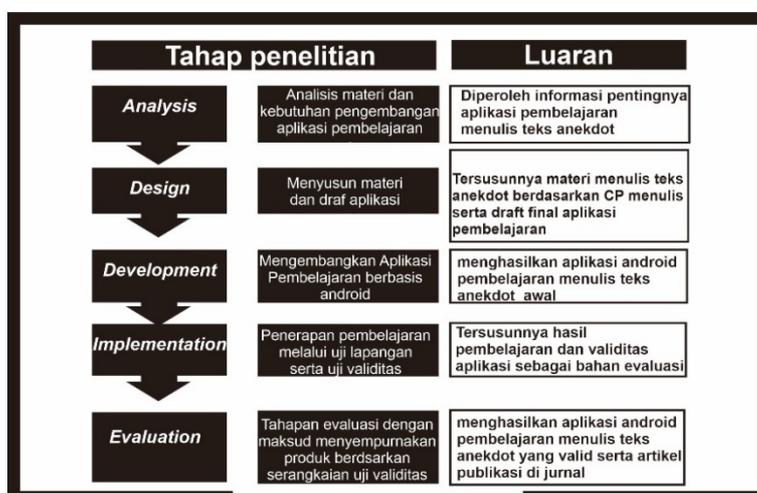
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	81%	Layak dan bisa diimplementasikan
2.	Ahli Media	74,4	Cukup layak, bisa diimplementasikan dengan sedikit revisi

Tabel 3. Hasil Respons Penggunaan

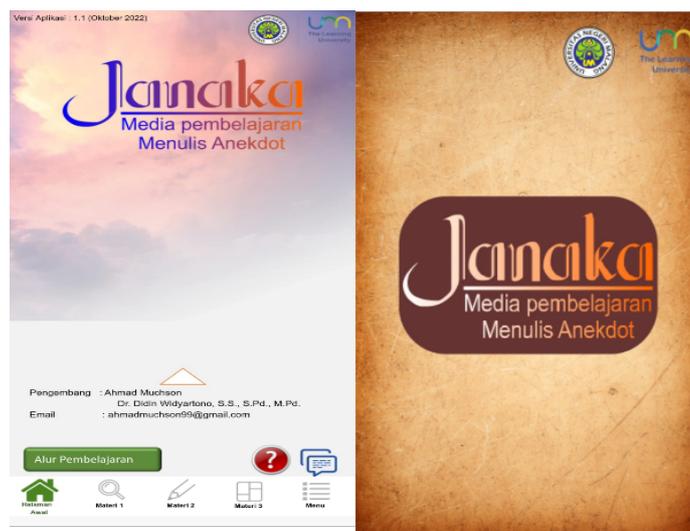
No.	Pengguna	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Siswa	1303/1600	81,43%	Baik
2.	Guru	58/75	77,3	Cukup Baik

Setiap tahapan penelitian yang dilakukan memiliki luaran masing-masing. Luaran yang ada pada masing-masing tahapan digunakan sebagai bahan pada tahapan selanjutnya. Lebih lanjut beberapa luaran yang dihasilkan pada masing-masing tahapan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian

Setelah melewati proses penelitian dan pengembangan, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran menulis teks anekdot dengan nama *Janaka: Media Pembelajaran Menulis Anekdote*. Tampilan dan logo aplikasi yang dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Logo dan Tampilan Aplikasi

Aplikasi Janaka ini memuat: (1) materi menulis teks anekdot, dan (2) latihan menulis teks anekdot. Menurut Yektyastuti & Ikhsan (2016) bahwasanya salah satu fungsi media adalah menyampaikan materi dan latihan soal dalam pembelajaran. Pada penelitian ini produk penelitian dapat digunakan pada pembelajaran dengan maksud membantu ketercapaian capaian pembelajaran. Produk penelitian ini dapat diunduh pada pranala berikut ini <https://bit.um.ac.id/29FQvQYgFp>. Produk yang dihasilkan memiliki format *apk* (*android application package*) yang merupakan paket program yang dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi android yang dapat dijalankan oleh siswa maupun guru dengan memasang terlebih dahulu aplikasi pada perangkat yang dimiliki. Zahid (2018) mengungkapkan bahwasanya android merupakan sebuah program perangkat lunak yang juga sekaligus sistem yang berdasar pada *kernel linux*, Purwantoro et al. (2013) mengungkapkan bahwa android adalah perangkat lunak yang di-*install* pada perangkat seluler yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti. Lebih lanjut uraian pembahasan adalah sebagai berikut.

1. Media Berbasis Android sebagai Materi Menulis Anekdot

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa media berbasis android merupakan media yang memiliki format *apk* yang dapat dijalankan pada perangkat android. Penelitian ini menghasilkan media yang berisikan materi menulis anekdot. Teks anekdot merupakan sebuah teks yang berisikan pesan atau kritik atas suatu fenomena sosial yang dibalut dengan humor dengan harapan dapat memberikan pelajaran kepada Pembaca atau pendengar. Menurut Triyani et al. (2018) anekdot merupakan teks berbentuk cerita yang berisikan humor dan kritikan. sebagai sebuah teks yang menggambarkan sebuah fenomena sosial, anekdot selalu mengangkat suatu keadaan atau kejadian berdasarkan suatu kejadian yang dapat dipercaya sumbernya. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum pusat keunggulan, terdapat beberapa penyesuaian materi yang dituliskan sesuai dengan Surat Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan

(2021). Materi menulis anekdot yang diadaptasikan pada aplikasi ini terbagi menjadi tiga bagian sebagai berikut.

a. Penelitian Sederhana sebagai Bahan Menulis Anekdote

Pada materi awal sebelum mulai menulis anekdot siswa belajar mencari fakta dan data sebagai bahan untuk membuat anekdot. Menurut Aulia & Gumilar (2021) sebagai sebuah teks yang menggambarkan sebuah fenomena sosial, anekdot selalu mengangkat suatu keadaan atau kejadian berdasarkan kejadian yang dapat dipercaya sumbernya. Dengan aplikasi pembelajaran siswa akan belajar melakukan penelitian sederhana untuk mendapatkan data dan fakta yang riil sehingga data tersebut nantinya dapat mereka gunakan dalam penulisan anekdot.

Materi penelitian sederhana sebagai bahan menulis anekdot ini dimuat dalam bentuk video dan teks, sehingga siswa bisa menentukan pilihan mereka sendiri untuk memahami materi dengan menyimak video atau membaca materi yang ada. Pada materi ini, untuk mencari data dan fakta sebagai bahan menulis anekdot, siswa akan belajar membuat rancangan penelitian yang baik sampai menyajikan hasil penelitian. Sebagai penguatan pengetahuan siswa, pada akhir materi juga disajikan kuis interaktif yang dapat dikerjakan oleh siswa secara langsung dan hasil kuis serta ulasan hasil dapat dilihat oleh siswa.

b. Menulis Anekdote Berdasarkan Fakta dan Data

Setelah siswa mendapatkan fakta dan data penelitian, pada materi kedua siswa akan belajar mengubah fakta dan data yang mereka dapatkan menjadi sebuah teks anekdot. Pertama-tama siswa disajikan stimulus berupa gambar untuk mengingatkan kembali pengertian fakta dan data. Selanjutnya siswa akan mengerjakan soal melalui aplikasi yang berisikan beberapa hasil penelitian. Siswa akan membuat sebuah cerita anekdot yang sesuai dengan fakta dan data yang ada pada soal tersebut. Hasil tulisan mereka secara otomatis akan terkirim ke guru melalui email sehingga guru bisa memberikan masukan terhadap tulisan mereka.

c. Mengubah Anekdote Menjadi Komik Potongan

Pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X kurikulum SMK pusat keunggulan elemen menulis salah satu tujuan pembelajarannya adalah siswa diharapkan mampu mengubah suatu teks ke bentuk teks lainnya. Oleh karena itu pada materi terakhir, siswa akan belajar mengubah teks anekdot yang mereka tulis menjadi komik potongan/*comic strip*. Proses alih wahana yang akan dilakukan diharapkan akan menumbuhkan minat siswa dalam menulis. Iwasaki et al. (2019) menyebutkan bahwa kemampuan menulis di beberapa negara maju ditumbuhkan melalui minat siswa.

Sama dengan materi yang pertama. Materi yang terdapat pada bagian ini disampaikan dalam video dan teks. Pembelajaran menggunakan media audio visual atau video lebih terkesan untuk merangsang minat dan membuat pembelajaran terkesan lebih menarik (Ansari & Sari, 2020). Pada materi ini siswa akan belajar mengubah cerita anekdot yang mereka buat menjadi cerita berbentuk komik mulai dari mengubah anekdot menjadi naskah komik, menentukan sketsa gambar yang cocok, sampai tahap penyelesaian.

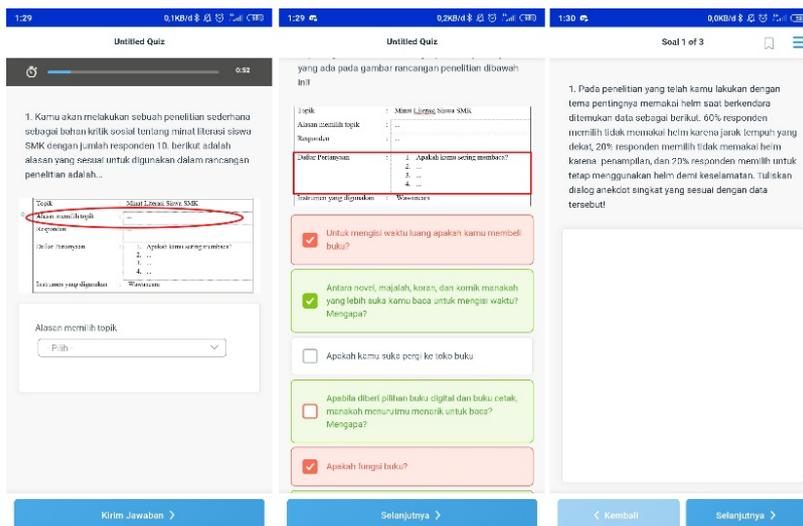
2. Komponen Produk Media Berbasis Android sebagai Latihan Menulis Teks Anekdot

Pada media berbasis android terdapat beberapa komponen yang dapat diimplementasikan dalam membantu pembelajaran. Menurut Surjono (2017) dalam penyajiannya, multimedia terdiri atas komponen teks, gambar, audio, video dan media interaktif. Untuk menunjang latihan menulis teks anekdot peneliti mengadaptasi beberapa komponen yang ada ke aplikasi pembelajaran. adapun menurut Rahmah & Widyartono (2021) komponen-komponen penyajian pada multimedia tidak harus selalu ada tetapi harus saling terpadu dan melengkapi satu sama lain. Komponen yang digunakan dalam aplikasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti antara lain komponen kuis interaktif, komponen teks dan video materi, komponen gambar dan komponen *platform* pengumpulan tugas. Pemilihan komponen tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menulis siswa. Sukirman (2020) berpendapat bahwasanya menulis adalah proses menemukan dan eksplorasi yang dipengaruhi kemampuan dan pengetahuan penulis untuk melahirkan sebuah ide untuk mengungkapkan sesuatu. Lebih lanjut penjabaran komponen produk media berbasis android sebagai latihan menulis teks anekdot adalah sebagai berikut:

a. Komponen Kuis Interaktif

Adiwisastra (2016) berpendapat bahwa permainan kuis interaktif adalah perangkat lunak bergaya latihan yang dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa sehingga mereka dapat meningkatkan hasil belajarnya. Kuis interaktif yang diimplementasikan dalam aplikasi pembelajaran dibuat menggunakan *iSpring suite 9* yang dimodel sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan menulis siswa. Pemilihan *iSpring suite* untuk membuat kuis didasarkan pada kemudahan penyusunan kuis interaktif melalui perangkat lunak tersebut. Ariyanti et al. (2020) mengatakan bahwa dalam pembuatan soal untuk mengukur prestasi dan perolehan siswa, penggunaan *iSpring Suite* sebagai kuis interaktif baik daring maupun luring dapat mempermudah untuk mengaplikasikannya.

Kuis interaktif yang ada pada aplikasi pembelajaran ini dibagi menjadi dua model yaitu kuis memilih (baik pilihan ganda/memilih beberapa) serta kuis esai. Kuis memilih digunakan untuk melatih serta mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang akan mendapatkan umpan balik langsung sesuai dengan program yang telah dipasang oleh pengembang. Sementara itu kuis esai digunakan untuk sarana melatih kemampuan menulis siswa yang nantinya akan mendapatkan umpan balik dari guru melalui aplikasi. Pemberian umpan balik ini dimaksudkan agar siswa bisa mengetahui apa kekurangan dari tulisan yang mereka buat sehingga siswa bisa menyempurnakan hasil tulisan yang dibuat. Tampilan kuis pada aplikasi pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Komponen Kuis Interaktif

b. Komponen Gambar

Tujuan adanya gambar ialah untuk memvisualkan suatu informasi berdasarkan penglihatan (Surjono, 2017). Penggunaan gambar yang ada pada aplikasi pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Komponen gambar yang digunakan pada aplikasi ini digunakan untuk memancing kemampuan analisis siswa terhadap data dan fakta yang ada pada gambar tersebut. Gambar yang disajikan berupa infografis yang berisikan informasi sehingga siswa dapat menganalisis data dan fakta yang terdapat pada gambar. Contoh infografis yang ada pada aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4. Pemilihan infografis dimaksudkan untuk memudahkan siswa menemukan informasi berupa data dan fakta yang ada di dalamnya. Saptodewo (2014) berpendapat bahwa infografis dapat membantu pembaca melalui kemudahan penyampaian informasi.



Gambar 4. Komponen Gambar

c. Komponen Teks dan Video Materi

Materi pembelajaran pada aplikasi pembelajaran ini dimuat dalam sebuah teks dan video. Penggunaan dua komponen ini digunakan agar siswa dapat memilih menggunakan video atau teks dalam memahami materi. Surjono (2017) mengungkapkan bahwa keberadaan suatu teks merupakan sarana yang lebih mudah dimengerti untuk menyampaikan informasi. Teks yang ada pada aplikasi pembelajaran memuat materi tentang penelitian sederhana sebagai bahan menyampaikan anekdot, prosedur menulis anekdot dan mengubah teks anekdot ke bentuk komik potongan. Pemilihan *font* pada aplikasi menggunakan jenis huruf *Sans Serif* tipe *Arial* untuk bagian isi dan *Comic Sans* untuk bagian judul. Tampilan materi dan video yang ada pada aplikasi pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 5.

Video pembelajaran yang ada pada aplikasi di-*setting* letaknya berada di atas teks agar lebih terlihat. Penggunaan video pembelajaran diharapkan dapat lebih menarik siswa dalam mempelajari setiap materi yang ada. dengan adanya video pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih memahami materi untuk menulis anekdot. Syarhoh et al. (2022) mengungkapkan bahwa media audiovisual sudah terbukti efektif dalam penggunaannya. video pembelajaran digunakan pada dua materi memiliki durasi masing-masing 4 menit 16 detik dan 3 menit 40 detik.



Gambar 5. Komponen Teks dan Video

d. Komponen Platform Pengumpulan Tugas

Asmarani (2019) mengungkapkan bahwa semakin pesat dan majunya internet dapat mempermudah interaksi dan komunikasi, salah satunya dalam pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi android. Sebagai media pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran yang dikembangkan sekaligus dapat menjadi *platform* bagi semua kegiatan yang dilakukan. Sebagai produk media berbasis android sebagai latihan menulis teks anekdot, salah satu komponen penggunaan aplikasi ini ialah sebagai *platform* untuk

mengumpulkan tugas yang dapat membantu siswa untuk menyerahkan hasil tulisan ke guru di mana pun, kapan pun, tanpa terbatas spasial dan temporal. Pada *platform* ini guru juga bisa langsung memberikan masukan terhadap hasil tulisan siswa sehingga siswa bisa langsung memperbaiki tulisannya sesuai masukan yang diberikan oleh guru.

Penulis menggunakan *padlet* untuk dikolaborasikan dalam aplikasi yang dikembangkan. Pemilihan *padlet* sebagai *platform* untuk pengumpulan tugas dikarenakan pada *padlet* siswa dapat menulis secara bebas sehingga tujuan pembelajaran menulis teks anekdot dapat tercapai dengan baik. Selain teks siswa juga bisa mengunggah foto tulisan dan komik sebagai alih wahana teks yang telah mereka buat pada *padlet*. Lebih lanjut *platform* pengumpulan tugas yang ada pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 6. Menurut Rashid et al. (2019) *padlet* merupakan perangkat berbasis web yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah kata, gambar, sampai video pada papan yang tersedia. *Padlet* juga memungkinkan siswa lain maupun guru memberikan *feedback* dan komentar terhadap hasil pekerjaan yang telah ditugaskan. *Padlet* dapat dijadikan sebagai papan tulis yang dapat bertahan lama, *padlet* juga menyediakan saluran untuk memberikan pertanyaan dan *feedback* sebagai pratinjau, meringkas dan memberikan poin penting serta kegiatan lain apabila dikelas waktunya tidak mencukupi (Fisher, 2017).



Gambar 6. Komponen *Platform* Pengumpulan Tugas

D. Penutup

Perkembangan teknologi yang semakin maju membawa banyak inovasi mutakhir tak hanya dalam kehidupan sehari-hari tetapi juga dalam dunia pendidikan. Dalam Penelitian ini menghasilkan aplikasi pembelajaran berbasis android yang memuat konten sebagai materi menulis teks anekdot serta komponen produk media berbasis android sebagai latihan menulis teks anekdot. aplikasi pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot mereka. Secara isi dan sajian, aplikasi ini dinyatakan layak yang didasari pada uji validasi ahli melalui ahli materi sebesar 81% dan ahli media 74,4% serta mendapatkan tanggapan positif dari pengguna yaitu guru sebesar

77,3% dan siswa 81,43%. Penulis memahami bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kesukaran. Dengan masih berlanjutnya pembelajaran sekolah SMK Pusat Keunggulan penulis memberikan saran serta rekomendasi agar penelitian ini selanjutnya dapat digunakan dalam penelitian di masa depan sehingga menghasilkan media yang lebih baik lagi baik dalam kompetensi yang sama ataupun dengan pengembangan kompetensi yang lainnya.

E. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang yang membiayai penelitian ini melalui skema hibah publikasi skripsi dengan nomor kontrak 19.5.1050/UN32.20.1/LT/2022 serta SMK Negeri 4 Malang yang menerima dan bersedia menjadi tempat penelitian.

Daftar Pustaka

- Adiwisastra, M. F. (2016). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Ansari, K., & Sari, E. D. (2020). Pengembangan Media Ajar Film Berbudaya Indonesia dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pemelajar BIPA Tingkat Madya. *Pertemuan Ilmiah Tahunan Pengajar BIPA (PITABIPA)*, 61–64.
- Ardiasri, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun, Menelaah dan Merevisi Teks Eksplanasi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII* [Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/9471/>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Education and Development*, 8(2), 381–389. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1727>
- Asmarani, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI berbasis Android* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/9243/>
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021). *Buku Panduan Guru Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Devi, P. C., Hudyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.13>
- Fisher, C. D. (2017). Padlet: An Online Tool for Learner Engagement and Collaboration. *Academy of Management Learning & Education*, 16(1), 163–165. <https://doi.org/10.5465/amle.2017.0055>
- Herlambang, C. (2019). Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Teks Anekdote Siswa

- Kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung. *Jurnal Ilmiah NOSI*, 7, 25–34. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/NOSI/article/view/4359/13949>
- Iwasaki, C., Tada, Y., Furukawa, T., Sasaki, K., Yamada, Y., Nakazawa, T., & Ikezawa, T. (2019). Design of E-learning and Online Tutoring as Learning Support for Academic Writing. *Asian Association of Open Universities Journal*, 14(2), 85–96. <https://doi.org/10.1108/AAOUJ-06-2019-0024>
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 165/M/2021 Tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan, (2021). https://www.tiraswati.net/download/file/1__SALINAN-Kepmen_Program_SMK_Pusat_Keunggulan.pdf
- Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 028/H/KU/2021 tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB pada program Sekolah Penggerak, (2021). https://penggerak-simpkb.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com/portal-programsekolahpenggerak/wp-content/uploads/2021/09/14081555/SALINAN_SURAT-KEPUTUSAN-NOMOR-028-CP-PAUD-SD-SMP-SMA-SDLB-SMPLB-DAN-SMALB.pdf
- Purwantoro, S., Rahmawati, H., & Tharmizi, A. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. *Politeknik Caltex Riau*, 1, 176–184.
- Rahmah, S. A., & Widyartono, D. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Tanggapan Berbasis LMS Moodle dengan Muatan Ekoliterasi untuk Kelas 9. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(4), 473–486. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i4.259>
- Rashid, A. A., Yunus, M. M., & Wahi, W. (2019). Using Padlet for Collaborative Writing among ESL Learners. *Creative Education*, 10(03), 610–620. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.103044>
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 1(3), 193–198. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/563
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72–81. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susilo, M. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Alignment di SMK Negeri 2 Surakarta* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/27711/>
- Syarhoh, U. M., Siddik, M., & Mulawarman, W. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Foto dan Video Animasi Karikatur terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Memahami Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 641–652. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.443>
- Triyani, N., Romdon, S., & Ismayani, M. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(5), 713–720. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/978>

- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>
- Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan. *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 910–918. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20558>