

DEVELOPMENT OF ARCER (AUGMENTED REALITY SHORT STORY) LEARNING MEDIA WITH THE HELP OF ASSEMBLR EDU AND CANVA ON SHORT STORY TEXT MATERIAL FOR CLASS IX STUDENTS OF PUBLIC JUNIOR HIGH SCHOOL 4 TANJUNGPINANG IN THE SCHOOL YEAR 2023/2024

Pengembangan Media Pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) Berbantuan Assemblr Edu dan Canva Pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024

^{1a}Ariansyah, ^{2b}Isnaini Leo Shanty, ^{3c}Tety Kurmalasari, ^{4d}Legi Elfitra, ^{5e}Abdul Malik, ^{6f}Dody Irawan

^{123456f}Universitas Maritim Raja Ali Haji

Ariansyah308@gmail.com
 leoshanty@umrah.ac.id
 teti@umrah.ac.id

(*) Corresponding Author
 Ariansyah308@gmail.com

How to Cite: Ariansyah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) Berbantuan Assemblr Edu dan Canva Pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024. doi: 10.36526/js.v3i2.3471

Received: 16-01-2024
 Revised : 08-05-2024
 Accepted: 09-05-2024

Keywords:
**Development,
 Learning Media,
 Students**

Abstract

this study aims to develop an ARCER (augmented reality short story) learning media on short story text material for grade IX students of tanjungpinang state junior high school 4 in the 2023/2024 academic year. This type of research is r&d and this research uses the 4D development model until the development stage. The product developed in this study is a digital-based learning media that will be designed with the help of assemblr edu and canva. This learning media has been assessed based on the assessment of two experts, namely media experts and material experts. The number of students in this media trial was 10 students for small groups and 30 students for large groups. Data collection techniques in this study, namely interviews, observations, media validation questionnaires by media experts and material experts, and media practicality questionnaires by students, data analysis techniques in this study were carried out with two techniques, namely descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of this study obtained an average value of 98% with the qualification "very valid" for the media, an average value of 80% with qualification "valid" for the material. In addition, this study tested the practicality of the media to students who obtained an average score of 78% with the qualification "valid" by a small group and an average score of 82% with the qualification "very valid" by a large group.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib untuk di pelajari di sekolah tentunya tidak di tingkatan Sekolah Dasar saja, namun juga di tingkatan Sekolah Menengah Pertama dan juga Sekolah Menengah Atas juga wajib untuk mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia tingkat Sekolah Menengah Pertama, yaitu baiknya untuk kurikulum 2013 yang digunakan berorientasi pada pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam bidang pendidikan yang dimaksudkan untuk menjadikan siswa

lebih dinamis dan mampu untuk bereksplorasi terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pendekatan saintifik ini juga bertujuan untuk menjadikan siswa agar bisa belajar dan mengerti pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks merupakan pengajaran dan pembelajaran di kelas yang dilakukan dengan memanfaatkan teks yang sedang diajarkan. Pembelajaran menggunakan teks mengharuskan siswa untuk bisa memahami setiap jenis teks, kemudian mendemonstrasikan struktur, isi, dan bahasanya. Pembelajaran teks juga akan lebih efektif dan efisien jika dibarengi dengan penggunaan media.

Media pembelajaran ialah alat-alat yang diaplikasikan dalam pengalaman pendidikan yang mampu menolong guru dalam memberikan bahan pembelajaran kepada siswa. Menurut Arsyad (2019:19) Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan atau data yang berisikan maksud pengajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu guru menyampaikan informasi secara efektif kepada para siswa. Media pembelajaran akan memberikan bantuan dalam memecahkan masalah-masalah yang ditemui oleh siswa. Selain itu, dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa mengenai sesuatu yang sedang mereka pelajari.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan hari Jumat pada tanggal 6 Oktober 2023 dengan salah satu guru yang mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Peneliti mendapatkan data bahwa guru lebih sering menggunakan media spidol, papan tulis, buku cetak dan penggunaan media digital yang digunakan masih sederhana yaitu media salindia (*PowerPoint*) serta pemanfaatan teknologi yang masih kurang, padahal sekolah tersebut sudah menyediakan fasilitas yang cukup mendukung untuk menampilkan media yang berbasis digital. Penggunaan media digital seperti media salindia (*Powerpoint*) meningkatkan ketertarikan siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Menindaklanjuti masalah-masalah yang ditemui tentu saja hal ini harus disadari pentingnya media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung kegiatan belajar di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks cerpen. Menurut Nurgiyantoro (2019:2) cerita pendek (cerpen) adalah suatu kisah yang dibuat berdasarkan kisah yang tidak terjadi di dunia nyata. Relevan dengan pendapat tersebut Susanti (2018:16) cerita pendek merupakan narasi yang dibuat secara singkat biasanya cerpen kurang dari 10.000 kata yang memiliki kesan yang bersifat tunggal yang dominannya dan fokus pada satu karakter dalam satu keadaan tertentu. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk mengembangkan media baru berbasis digital yang dikenal dengan sebutan AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) yang nantinya akan didesain berbantuan Assemblr EDU dan Canva. Media ini memuat materi tentang cerpen dan akan disajikan dengan bantuan *Infocus* dan juga bisa diakses menggunakan gawai ataupun laptop.

Alasan peneliti mengembangkan media berbasis digital ini dikarenakan peneliti berharap dalam proses pembelajaran dikelas diselingi dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan pengembangan media yang berbasis digital sendiri pastinya akan menumbuhkan minat belajar siswa dan penggunaan media berbasis digital yang masih sederhana yaitu media salindia (*powerpoint*) oleh para guru. Peneliti juga akan berusaha untuk mendesain media tersebut dengan semenarik mungkin. Selanjutnya, pengaplikasian media ini akan memunculkan rasa penasaran dan semangat dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan langkah-langkah atau tahapan untuk mengembangkan item lain atau mengerjakan item saat ini sebelumnya sudah ada. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*)

adalah strategi yang digunakan dalam penelitian yang mengharapkan untuk membuat hal-hal eksplisit dan menguji kelayakan item berikutnya.

Model yang digunakan dalam pengembangan media pada penelitian ini adalah model 4D. Model pengembangan 4D ialah model pengembangan pada perangkat pembelajaran. Menurut Sani *et al.*, (2018:240) model 4D memiliki 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap pendefinisian (*Define*) merupakan tahapan yang memfokuskan ke arah menetapkan dan juga merumuskan syarat-syarat dalam pembelajaran. Tahapan ini mempunyai lima langkah utama, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan pembelajaran. Tahapan ini berfungsi untuk menguraikan dan mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan serta menghubungkan data dengan perkembangan media yang akan disampaikan.

Analisis ujung depan ini dilakukan mengingat hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat tanggal 6 Oktober 2023 dengan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut didapatkan informasi yaitu Guru sering menggunakan spidol, papan tulis, buku cetak dan media digital yang digunakan masih sederhana yaitu media salindia (*PowerPoint*) serta pemanfaatan teknologi yang masih kurang.

Analisis siswa dilakukan dengan melakukan kegiatan observasi di SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Mengingat akibat dari observasi yang dilakukan peneliti, ditemukannya beberapa informasi, yaitu Aspek pertama yang diamati, yaitu tingkat kefokusian siswa dalam belajar dan hasilnya siswa terbagi menjadi dua kubu, yaitu ada siswa yang sangat aktif dalam proses pembelajaran dan ada juga siswa yang pasif dalam proses pembelajaran. Aspek kedua yang diamati, yaitu perilaku siswa di luar kelas seperti anak-anak SMP pada umumnya, ada yang aktif dan ada yang terkesan lebih banyak diam, siswa di SMP Negeri 4 Tanjungpinang juga sangat sopan terhadap tamu dan guru, tetapi ada beberapa yang kurang menghormati. Aspek ketiga yang diamati proses pembelajaran yang disukai siswa, yaitu siswa cenderung lebih senang saat pembelajaran dibarengi dengan permainan dan juga penggunaan media baik itu bersifat konvensional maupun digital. Aspek keempat yang diamati, yaitu Kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas/latihan soal dan hasilnya siswa cenderung menyontek jawaban dari temannya dan lebih mengandalkan *Google* ketika diberikan pekerjaan rumah.

Analisis suatu tugas disebut dengan analisis ketiga pada tahap pendefinisian. Analisis tugas mengarah pada analisis terhadap kompetensi dasar pada materi teks cerpen kelas IX SMP. Analisis tugas bermaksud untuk mengkaji kaitan antara kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran terkait materi teks cerpen yang terdapat pada kurikulum 2013.

Analisis konsep dilakukan untuk menemukan konsep-konsep utama yang terdapat pada materi teks cerpen. Analisis ini nantinya disusun secara sistematis dengan maksud untuk mengaitkan konsep yang satu dengan konsep lainnya. Pada materi teks cerpen terdapat materi tentang pengertian teks cerpen, ciri-ciri, unsur pembangun, struktur dan kaidah kebahasaan.

Analisis yang terakhir adalah analisis tujuan pembelajaran yang dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi teks cerpen dan analisis kurikulum 13. Menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti akan lebih mudah untuk menentukan bahan ajar yang akan dimasukkan pada media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva tersebut. Sehingga peneliti dapat menemukan seberapa besar pengaruh media tersebut dengan tujuan pembelajaran yang tercapai.

Pada tahap perancangan (*Design*) akan dilaksanakan kegiatan perancangan terhadap media yang akan dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia oleh peneliti. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva pada materi teks cerpen di kelas IX SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Tahap perancangan yang akan dilakukan peneliti adalah rancangan awal media (*Initial Design*) pada tahap ini nantinya peneliti akan diberikan masukan dan arahan dari dosen pembimbing, masukan dan arahan itu nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki kesalahan media pembelajaran

ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva sebelum dilakukannya produksi.

Tahap yang ketiga pada penelitian ini adalah tahap pengembangan (*Development*). Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media yang baru saja mendapatkan masukan dari dosen dan telah dipertimbangkan kembali oleh ahlinya. Ada dua tahapan pada tahap pengembangan yaitu validasi oleh ahli dan uji kepraktisan produk.

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini dipilih dengan menggunakan. Menurut Sugiyono (2019:133) *Sampling insidental* ialah teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan atau ketersediaan responden yang dengan senang hati mengisi lembar penilaian yang diberikan. Subjek uji coba penelitian ini ialah siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang. Pengujian pada subjek uji coba dilakukan dalam skala kecil dan skala besar. Penyisihan skala kecil berjumlah 10 orang dan skala besar berjumlah 30 orang. Instrumen pengumpulan data, yaitu lembar wawancara, observasi, angket, dan kisi-kisi soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran ARCER dijabarkan sebagai berikut.

A. Pendefinisian

Tahap pendefinisian adalah tahap awal yang dilakukan dalam pelaksanaan model penelitian ini. Tahap ini terbagi menjadi lima langkah, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tahap pendefinisian sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Ujung Depan

Hasil analisis ini diperoleh dengan melaksanakan wawancara bersama guru bahasa Indonesia SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Melalui pelaksanaan wawancara ini, didapatkan data dan fakta lapangan yang terjadi terkait permasalahan belajar di sekolah tersebut. Pertama, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia diawali dengan melakukan kontak ke siswa dengan menyapa dan memberikan beberapa pertanyaan untuk meningkatkan motivasi siswa sebelum memulai pembelajaran. Kedua, guru lebih sering menggunakan media spidol, papan tulis, buku cetak dan penggunaan media digital yang digunakan masih sederhana yaitu media salindia (*PowerPoint*). Ketiga, siswa cenderung menganggap pembelajaran bahasa Indonesia itu mudah, sehingga menyebabkan kebanyakan siswa gagal saat mengerjakan latihan/ujian soal dan nilai siswa tersebut tidak akan mencapai KKM. Keempat, guru menggunakan model dan media pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Hasil Analisis Siswa

Hasil analisis siswa merupakan langkah kedua yang dilakukan pada tahap pendefinisian. Hasil analisis ini diperoleh dengan melaksanakan observasi di SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Aspek pertama yang diamati, yaitu tingkat kefokusian siswa dalam belajar dan hasilnya siswa terbagi menjadi dua kubu, yaitu ada siswa yang sangat aktif dalam proses pembelajaran dan ada juga siswa yang pasif dalam proses pembelajaran. Aspek kedua yang diamati, yaitu perilaku siswa di luar kelas seperti anak-anak SMP pada umumnya, ada yang aktif dan ada yang terkesan lebih banyak diam, siswa di SMP Negeri 4 Tanjungpinang juga sangat sopan terhadap tamu dan guru, tetapi ada beberapa yang kurang menghormati. Aspek ketiga yang diamati proses pembelajaran yang disukai siswa, yaitu siswa cenderung lebih senang saat pembelajaran dibarengi dengan permainan dan juga penggunaan media baik itu bersifat konvensional maupun digital. Aspek keempat yang diamati, yaitu kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas/latihan soal dan hasilnya siswa cenderung menyontek jawaban dari temannya dan lebih mengandalkan *Google* ketika diberikan pekerjaan rumah.

3. Hasil Analisis Tugas

Analisis tugas dilaksanakan dengan melakukan peninjauan kurikulum yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Adapun yang dilakukan pada analisis ini, yaitu menghubungkan antara KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan level kognitif yang akan dicapai dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, materi yang peneliti pilih untuk dijadikan isi dan konten dalam media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) adalah materi teks cerpen. Materi yang telah dipilih disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan materi yang akan diajarkan pada semester ganjil.

4. Hasil Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan menghubungkan antar konsep pada materi teks cerpen yang dipelajari dalam media pembelajaran. AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dan memuat aspek pengetahuan. Aspek pengetahuan yang nantinya dipelajari oleh siswa melalui media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) yaitu pengertian, ciri-ciri, unsur-unsur pembangun, struktur, dan kaidah kebahasaan teks cerpen.

5. Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran

Penelitian pengembangan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) bertujuan untuk melatih tingkat kreativitas siswa dalam mempelajari materi teks cerpen. Pembelajaran yang menggunakan media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) ini diharapkan siswa mampu memahami pengertian, ciri-ciri, unsur-unsur pembangun, struktur, dan kaidah kebahasaan dalam materi teks cerpen dengan baik dan benar. Penggunaan media ini juga nantinya akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

B. Perencanaan

Pada tahapan perancangan yang akan dilakukan peneliti adalah rancangan awal media (*Initial Design*) pada tahap ini nantinya peneliti akan diberikan masukan dan arahan dari dosen pembimbing, masukan dan arahan itu nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki kesalahan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva sebelum dilakukannya produksi. Hal ini dilakukan sebelum melakukan pengembangan dan menemui validator ahli. Berikut adalah tampilan awal dari rancangan AR CER (*Augmented Reality Cerpen*).



Gambar 4. 1 Rancangan Awal Media Pembelajaran AR CER

C. Pengembangan

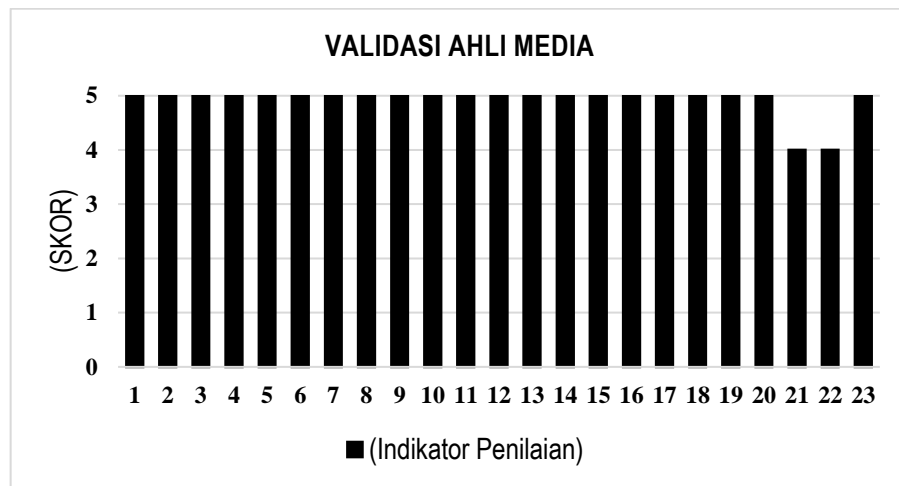
Pada tahap pengembangan, peneliti telah melakukan pengembangan media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*). Selanjutnya, media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dalam tahapan ini terbagi menjadi dua yaitu, hasil validasi oleh ahli dan kepraktisan produk. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap pengembangan diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Validasi Oleh Ahli

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan kepada validator yang telah ditentukan. Validasi dilakukan kepada dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi media diuraikan sebagai berikut.

a. Ahli Media

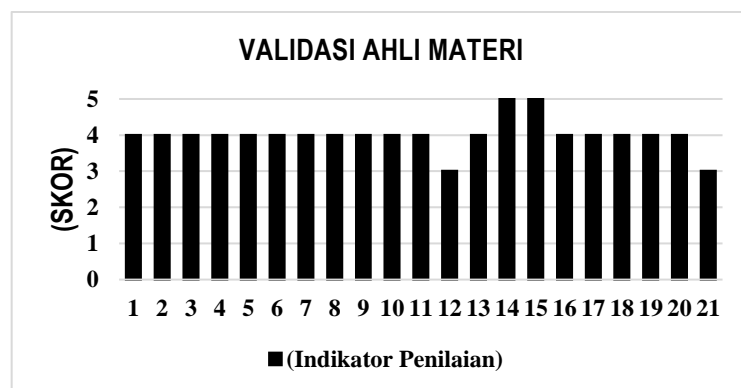
Validasi media merupakan tahapan yang harus dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) kepada ahli media yang dilakukan pada tanggal 08 Desember 2023. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh data skor validasi yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 2 Diagram Penskoran oleh Ahli Media

b. Ahli Materi

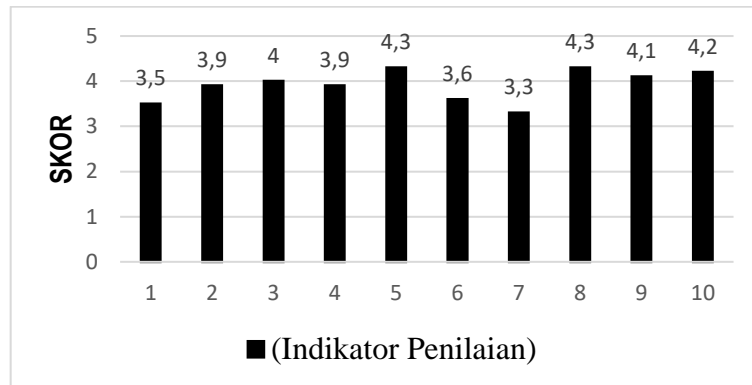
Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dilakukan dengan maksud untuk menilai kompetensi dan kualitas materi yang terdapat dalam media ARCER (*Augmented Reality Cerpen*). Validasi ini dilakukan pada tanggal 13 Desember 2023. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan data skor validasi yang dijabarkan pada gambar berikut.



Gambar 4. 3 Diagram Penskoran Ahli Materi

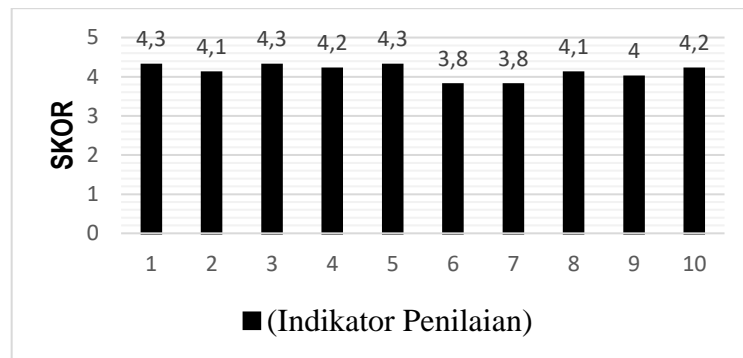
2. Hasil Kepraktisan Media

Tahapan ini dilakukan dengan melakukan uji kepraktisan media kepada siswa. Uji kepraktisan dilakukan kepada siswa kelas IX.1 SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Uji coba dilakukan pada 10 siswa (kelompok kecil) dan 30 siswa (kelompok besar). Data penskoran kepraktisan media pada kelompok kecil diuraikan pada gambar berikut.



Gambar 4. 5 Diagram Penskoran Hasil Kepraktisan oleh Kelompok Kecil

Tahapan selanjutnya, peneliti melakukan uji coba skala besar. Uji coba ini dilakukan pada kelas IX.1 siswa SMP Negeri 4 Tanjungpinang dengan jumlah 30 siswa. Adapun data rata-rata hasil pada kelompok besar sebagai berikut.



Gambar 4. 6 Diagram Penskoran Hasil Kepraktisan oleh Kelompok Besar

Pembahasan

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini telah melewati tahapan-tahapan penelitian yang menggunakan model 4D, namun dibatasi sampai tahap pengembangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) yang merupakan media berbasis digital dengan tujuan untuk menyampaikan materi teks cerpen. Pada penelitian ini tahapan pertama yang dilakukan ialah pendefinisian yang bertujuan untuk memenuhi definisi atau syarat untuk mengembangkan media pembelajaran yang cocok siswa. Pada tahapan pendefinisian peneliti melakukan wawancara kepada guru dan observasi ke siswa di SMP Negeri 4 Tanjungpinang terkait bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung disekolah tersebut. Selanjutnya, peneliti menemukan ide untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan sebagai pendukung dalam penyampaian materi. Hal tersebut selaras dengan pendapat Arsyad (2015:19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar siswa.

Selanjutnya, analisis tugas yang bertujuan untuk menganalisis KD dengan maksud untuk menjabarkan indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yang ingin dicapai melalui media yang dikembangkan. Analisis konsep yaitu tahapan mengidentifikasi untuk menemukan materi teks cerpen yang tersusun secara terarah. Materi teks cerpen yang telah disusun meliputi beberapa hal seperti materi pengantar dan soal-soal dalam bentuk pilihan ganda yang akan dikerjakan oleh siswa. Peneliti juga merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah pengembangan media. Tujuan pembelajaran didapat dari indikator pencapaian yang telah disusun berdasarkan KD 3,5 dan KD 3.6 sesuai dengan kurikulum 2013.

Tahapan kedua yang dilakukan pada penelitian yang model 4D yaitu perancangan media pembelajaran. Tahapan pertama diawali dengan penyusunan tes sesuai dengan kriteria tes yang akan diberikan, yaitu tes berbentuk pilihan ganda. Kedua, peneliti merancang media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada materi teks cerpen. Ketiga, peneliti mengembangkan media berbasis digital yang didesain berbantuan Assemblr EDU dan Canva. Lalu, rancangan awal media yang dihasilkan berbentuk rancangan awal (*prototype*) yang akan dinilai oleh dosen pembimbing.

Tahapan ketiga pada penelitian yang dilakukan ialah pengembangan media yang bertujuan untuk memberi nilai pada media. Pertama, penilaian dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Selanjutnya, peneliti akan melakukan uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*). Uji coba produk dilakukan oleh dua kelompok siswa, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar.

B. Kevalidan Media Pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*)

1. Validasi oleh Ahli Media

Tahapan ini dilakukan oleh ahli media dengan maksud untuk menilai media pembelajaran yang mencapai kevalidan berdasarkan penilaian ahli tersebut. Hasil dari penilaian validasi media dihitung menggunakan rumus $P = F/N \times 100\%$ (Sugiyono, 2018). Hasil persentase penilaian pada media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) memperoleh nilai dengan rata-rata 98% dengan kualifikasi "sangat valid" (Sugiyono, 2018). Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 08 Desember 2023. Berikut uraian dari hasil validasi oleh ahli media.

Penilaian media pembelajaran pada indikator kesesuaian media dengan KD 3.5, yaitu mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca atau didengar memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Media ini dilengkapi dengan materi teks cerpen yang sesuai dengan KD 3.5. Peneliti juga menyusun materi ke media ini dengan memperhatikan tatanan yang baik dan benar agar mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Noermanzah (2015:274), bahwa sudah menjadi tugas seorang guru untuk menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami menggunakan media pembelajaran.

Penilaian media dari indikator kesesuaian media dengan KD 3.6, yaitu menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut didapatkan karena berdasarkan penyajian materi dalam media sudah sesuai dengan KD 3.6 yang ada di kurikulum 2013. Peneliti menyajikan materi yang ada di media dengan terstruktur dan terarah agar mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan dan Ritonga (2019:36), bahwa media pembelajaran ialah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Penilaian dari indikator kesesuaian media dengan pencapaian dalam indikator pencapaian 3.5.1 merumuskan pengertian dan ciri-ciri teks cerpen memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan materi yang disusun sudah sesuai dengan indikator pencapaian 3.5.1. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2018:173) bahwa media pembelajaran yang digunakan harus cocok dengan materi pembelajaran.

Penilaian dari indikator kesesuaian media dengan indikator pencapaian dalam indikator 3.5.2 menentukan unsur intrinsik teks cerpen yang dibaca atau didengar memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan materi yang disusun sudah sesuai dengan indikator pencapaian 3.5.2. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dewi dan Budiana (2018), bahwa materi yang ada di media pembelajaran harus memperhatikan isi materi yang akan disampaikan.

Penilaian dari indikator kesesuaian media dengan indikator pencapaian dalam indikator 3.5.3 menentukan unsur ekstrinsik teks cerpen yang dibaca atau didengar memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan materi yang disusun sudah sesuai dengan indikator pencapaian 3.5.3. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2015:4) bahwa media yang digunakan harus mendukung materi pembelajaran, maksudnya media yang dibutuhkan harus mudah didapat dan mudah untuk diproduksi oleh guru.

Penilaian dari indikator pencapaian kesesuaian media dengan indikator pencapaian 3.6.1 menelaah dan menganalisis struktur teks cerpen memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan materi yang terdapat di media sudah sesuai dengan indikator pencapaian 3.6.1. Hal ini sejalan dengan pernyataan Jamaludin (2018:125) bahwa rencana pengajaran harus disesuaikan dengan kurikulum dan kedalaman materi yang disampaikan.

Penilaian dari indikator pencapaian kesesuaian media dengan indikator pencapaian 3.6.2 menelaah aspek kebahasaan teks cerpen dengan baik dan benar memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan materi kebahasaan teks cerpen yang ada di media sudah sesuai dengan indikator pencapaian 3.6.2. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2018:173) materi yang ada di media harus tepat dan berorientasi dan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

Penilaian dari indikator pencapaian kesesuaian media dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menjelaskan pengertian dan ciri-ciri teks cerpen memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan materi tentang pengertian dan ciri-ciri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Indriyani (2019:19) bahwa media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penilaian dari indikator pencapaian kesesuaian media dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menentukan unsur intrinsik teks cerpen dengan tepat memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan materi tentang unsur intrinsik teks cerpen sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Indriyani (2019:19) bahwa media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan adanya media proses pembelajaran akan lebih terarah, teratur, dan mempunyai pedoman sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penilaian dari indikator pencapaian kesesuaian media dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu Siswa dapat menentukan unsur ekstrinsik teks cerpen dengan tepat memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan materi tentang unsur ekstrinsik teks cerpen sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristanto (2016:18), bahwa penggunaan media pembelajaran harus sesuai dan terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penilaian dari indikator pencapaian kesesuaian media dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menentukan dan menganalisis struktur teks cerpen dengan tepat memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan peneliti menyusun materi struktur teks cerpen sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi dan Darmawan (2020:29), menjelaskan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penilaian dari indikator pencapaian kesesuaian media dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menelaah kebahasaan teks cerpen dengan tepat memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan peneliti menyusun materi kebahasaan teks cerpen sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Indriyani (2019:19) bahwa media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penilaian dari indikator pencapaian media meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan peneliti mendesain media dengan tampilan 3D sehingga menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Febrita dan Ulfah (2019:183), bahwa media

pembelajaran mempunyai manfaat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, menjadikan pembelajaran menarik dan bervariasi, dan menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar.

Penilaian dari indikator kesesuaian penulisan dalam materi teks cerpen dengan ejaan yang disempurnakan (EYD) memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan penggunaan bahasa dalam materi teks cerpen sudah sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD). Hal ini sejalan dengan pendapat Alex dan Achmad (2010:176), bahwa ejaan merupakan keseluruhan peraturan yang melambangkan bunyi ujaran, pemisahan dan penggabungan kata, penulisan kata, huruf, dan tanda baca.

Penilaian dari indikator penggunaan bahasa dalam materi teks cerpen komunikatif memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan peneliti menggunakan bahasa yang komunikatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Devianty (2019:3) menyatakan bahasa komunikatif ialah bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan atau informasi yang disampaikan mudah untuk diterima.

Penilaian dari indikator penggunaan bahasa dalam materi teks cerpen yang jelas memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan bahasa yang digunakan pada materi teks cerpen jelas dan mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang jelas dan sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Penilaian dari indikator penggunaan bahasa dalam materi teks cerpen sesuai dengan tingkat pemahaman siswa memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan bahasa yang digunakan dalam materi teks cerpen tidak berbelit dan membingungkan. Hal ini tentunya mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Penilaian dari indikator penyajian media menciptakan daya tarik siswa memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan media yang dikembangkan didesain dengan semenarik mungkin. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2015:25) menjelaskan media pembelajaran dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan menjadikan siswa lebih fokus dalam menerima materi pembelajaran.

Penilaian dari indikator kesesuaian desain dan warna dalam media memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan media yang dikembangkan didesain dengan komposisi warna yang sesuai dan menarik. Media yang didesain dengan warna yang pas pastinya akan menarik dan menimbulkan perhatian siswa agar lebih fokus dalam menerima pembelajaran.

Penilaian dari indikator kesesuaian ukuran tulisan dalam media memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan tulisan dalam media bisa diperbesar dan diperkecil sesuai keinginan. Ukuran tulisan dalam media pastinya akan menjadi faktor yang penting untuk mengetahui apakah siswa bisa melihat dan memperhatikan materi yang dimuat dalam media dengan mudah.

Penilaian dari indikator media mudah penggunaannya dalam proses pembelajaran memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan media berbasis digital ini harus diakses dengan gawai ataupun laptop yang mumpuni agar tidak terjadi hambatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi dan Darmawan (2020:33) menjelaskan media pembelajaran harus mudah dalam pengaplikasiannya baik untuk guru maupun siswa.

Penilaian dari indikator media dapat digunakan dalam jangka panjang memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan media berbasis digital ini bisa digunakan untuk setiap pertemuan materi teks cerpen. Namun, media ini membutuhkan gawai atau laptop serta jaringan internet yang stabil.

Penilaian dari indikator media cocok digunakan untuk siswa tingkatan SMP memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Nilai tersebut diperoleh dikarenakan media yang didesain memiliki tampilan yang cocok digunakan untuk tingkatan SMP. Media pembelajaran yang cocok akan

menimbulkan rasa ingin tahu dan menciptakan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian persentase hasil validasi media tersebut, peneliti menyimpulkan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) mendapatkan nilai 98% dengan kualifikasi sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi. Media ini tentunya dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus pada materi teks cerpen. Perolehan nilai tersebut diperoleh dari hasil pengisian angket oleh ahli media.

2. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi bermaksud untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Akumulasi dari penilaian validasi oleh materi menggunakan rumus $P = F/N \times 100\%$ (Sugiyono, 2018). Hasil dari validasi yang dilakukan oleh validator memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kriteria "valid" (Sugiyono, 2018).

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan KD 3.5 memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Penyusunan materi ini dilandasi oleh kurikulum 2013 yang dimuat dalam media berisikan materi dan soal dalam bentuk pilihan ganda dan selaras dengan KD 3.5 yang disusun secara sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Muspirah (2013) mengatakan bahan ajar merupakan segala bentuk bahan ataupun materi yang harus disusun secara sistematis yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan KD 3.6 memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Kesesuaian materi tersebut didasari penggunaan kurikulum 2013 dan materi atau bahan ajar yang dikemas dengan sistematis dan terarah dalam media. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadjati (2012:15-17) menjelaskan materi atau bahan ajar yang sesuai dan dikemas dengan baik dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan pencapaian dalam indikator pencapaian 3.5.1 memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Hal ini selaras dengan pendapat Romansyah (2016: 64), bahwa pemilihan bahan ajar harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Peneliti telah menyesuaikan bahan ajar dengan indikator pencapaian yang ingin dicapai dan disajikan dengan sederhana agar mudah untuk dipahami.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan indikator pencapaian dalam indikator 3.5.2 memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Peneliti menyusun materi dan bahan ajar dengan membagi setiap materi agar mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Sadjati (2012:15-17) menjelaskan materi atau bahan ajar yang sesuai dan dikemas dengan baik dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan indikator pencapaian dalam indikator 3.5.3 memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Djumingin (2022) menjelaskan pemilihan materi atau bahan ajar harus sesuai dan relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang nantinya harus dikuasai oleh siswa. Peneliti telah memilih materi yang benar dan sesuai dengan KD dan memberikan soal yang nantinya akan menambah wawasan siswa.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan indikator pencapaian 3.6.1 memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Peneliti telah menyusun materi dengan sistematis yang disesuaikan dengan KD pada kurikulum 2013. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi dan Budiana (2018), bahwa materi yang ada di media pembelajaran harus memperhatikan isi materi yang akan disampaikan.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan indikator pencapaian 3.6.2 memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Sanjaya (2018:173) materi

yang ada di media harus tepat dan berorientasi dan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Peneliti telah memilah dengan baik agar materi yang dimuat dalam media sesuai dengan KD yang berkaitan dengan teks cerpen.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menjelaskan pengertian dan ciri-ciri teks cerpen memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Sari (2015) menjelaskan materi yang disusun harus sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan. Maka dari itu, peneliti menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD agar pembelajaran berlangsung dengan lancar.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menentukan unsur intrinsik teks cerpen dengan tepat memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Indriyani (2019:19) bahwa media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan materi yang dimuat dalam media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menentukan unsur ekstrinsik teks cerpen dengan tepat memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Peneliti memperhatikan tujuan pembelajaran yang dicapai dan menyusun materi dengan sebaik mungkin agar mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristanto (2016:18), bahwa penggunaan media pembelajaran harus sesuai dan terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan pencapaian tujuan pembelajaran siswa dapat menentukan dan menganalisis struktur teks cerpen dengan tepat memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Peneliti juga telah menambahkan contoh dari teks cerpen sesuai dengan masukan dari validator agar membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi dan Darmawan (2020:29), menjelaskan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan pencapaian tujuan pembelajaran siswa mampu menelaah kebahasaan teks cerpen dengan tepat memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Sanjaya (2018:173) bahwa media pembelajaran yang digunakan harus cocok dengan materi pembelajaran. Maka dari itu, peneliti menyusun materi selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan yaitu mengenai kebahasaan teks cerpen.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian materi teks cerpen dengan tingkat kebutuhan siswa memperoleh nilai 60% dengan kualifikasi tidak valid. Menurut Batubara (2020:15) menjelaskan penggunaan dan pemilihan media harus memperhatikan kemampuan, minat, kebutuhan, gaya belajar, dan daya akses. Oleh karena itu, peneliti memilih materi dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Penilaian dari indikator pernyataan kesesuaian penulisan dalam materi teks cerpen dengan ejaan yang disempurnakan (EYD) memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Alex dan Achmad (2010:176), bahwa ejaan merupakan keseluruhan peraturan yang melambangkan bunyi ujaran, pemisahan dan penggabungan kata, penulisan kata, huruf, dan tanda baca. Maka dari itu, peneliti lebih memperhatikan penulisan materi teks cerpen yang dimuat dalam media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*).

Penilaian dari indikator pernyataan penggunaan bahasa dalam materi teks cerpen komunikatif memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Menurut Devianty (2019:3) menyatakan bahasa yang komunikatif ialah bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan atau informasi yang disampaikan mudah untuk diterima. Maka dari itu, peneliti memperhatikan penggunaan bahasa dalam menyusun materi teks cerpen agar dalam proses penyampaian materi siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Penilaian dari indikator pernyataan penggunaan bahasa dalam materi teks cerpen yang jelas memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat valid. Penggunaan bahasa yang jelas dan

sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Peneliti juga menyiapkan soal pilihan ganda yang menggunakan bahasa yang berlandaskan kamus besar bahasa Indonesia.

Penilaian dari indikator pernyataan penggunaan bahasa dalam materi teks cerpen sesuai dengan tingkat pemahaman siswa memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Penyampaian materi yang dimuat dalam media haruslah memperhatikan penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa yang nantinya akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Devianty (2019:3) menyatakan bahasa yang komunikatif ialah bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan atau informasi yang disampaikan mudah untuk diterima.

Penilaian dari indikator pernyataan penyajian materi teks cerpen disusun dengan lengkap dan jelas memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Febrita dan Ulfah (2019:183), bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, menjadikan pembelajaran menarik dan bervariasi, dan menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyajikan materi dengan semenarik dan sekreatif mungkin agar memberikan manfaat dalam menunjang proses pembelajaran.

Penilaian dari indikator pernyataan penyajian materi teks cerpen disusun secara sistematis memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Muspirah (2013) bahan ajar merupakan segala bentuk bahan ataupun materi yang harus disusun secara sistematis yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menyajikan materi dengan sistematis dan terarah agar mudah dipahami siswa.

Penilaian dari indikator pernyataan penyajian materi teks cerpen mudah dipahami siswa memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Devianty (2019:3) menyatakan bahasa komunikatif ialah bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan atau informasi yang disampaikan mudah untuk diterima. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti memperhatikan penyajian materi teks cerpen dari awal hingga akhir agar mudah dipahami oleh siswa.

Penilaian dari indikator penyajian materi teks cerpen meningkatkan motivasi belajar siswa memperoleh nilai 60% dengan kualifikasi tidak valid. Menurut Febrita dan Ulfah (2019:183), bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, menjadikan pembelajaran menarik dan bervariasi, dan menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti lebih memperhatikan penyampaian materi yang dimuat dalam media dengan maksud untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi teks cerpen.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, peneliti memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kualifikasi "valid". Nilai yang diperoleh termasuk dalam rentang 61% - 80% dengan kualifikasi "Valid dapat digunakan namun dengan revisi" (Sugiyono, 2018). Berdasarkan hasil akhir tersebut, peneliti menarik simpulan bahwa materi yang dimuat dalam media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia ditingkat SMP.

Persentase hasil validasi pada media pembelajaran yang diperoleh dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) dapat diuji coba kepada siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi teks cerpen di sekolah. Berikut peneliti tampilkan hasil akhir dari validasi media dan ahli materi dalam tabel.

Tabel 4. 1 Hasil Akhir Validasi Media dan Materi

Validator	Persentase	Kualifikasi
Ahli Media	98%	Sangat Valid
Ahli Materi	80%	Valid

2. Kepraktisan Media Pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*)

Penilaian kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan angket kepraktisan oleh siswa SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Uji coba pada kepraktisan dilakukan oleh siswa kelas IX.1 yang terbagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil terdiri dari 10 siswa dan kelompok besar terdiri dari 30 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan media ARCER (*Augmented Reality Cerpen*).

A. Kepraktisan oleh Kelompok Kecil

Kepraktisan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan peneliti. Hasil data yang diperoleh dari angket diubah menjadi nilai dalam bentuk persen (%) menggunakan rumus $P = F/N \times 100\%$ (Sugiyono, 2018). Uji coba yang dilakukan oleh kelompok kecil mendapatkan nilai 78% dengan kualifikasi "valid" terletak di antara rentang 61% - 80% (Sugiyono, 2018).

Penilaian dari hasil pada penilaian indikator keterbantuan media pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) membantu saya dalam memahami materi teks cerpen memperoleh rata-rata 70% dengan kualifikasi valid. Menurut Arsyad (2015:27), penggunaan media yang bermakna dari mata pelajaran dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif menyebabkan peningkatan hasil belajar. Hal ini disebabkan materi yang disajikan dalam media tersusun sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.

Penilaian dari indikator keterbantuan media pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) meningkatkan motivasi belajar saya memperoleh nilai 78% dengan kualifikasi valid. Menurut Arsyad (2015:28) menjelaskan pembelajaran yang menggunakan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memunculkan motivasi belajar. Maka dari itu, media pembelajaran ARCER membantu dalam memunculkan motivasi belajar siswa, karena tampilan media yang menarik perhatian siswa.

Penilaian dari indikator keterbantuan media pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) membantu saya lebih aktif dalam pembelajaran materi teks cerpen memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Menurut Purba dan Rahmadi (2021) menyatakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti membuat permainan yang telah dimuat dalam media untuk meningkatkan pemahaman dan interaksi langsung dengan siswa dalam permainan yang berkaitan dengan materi teks cerpen.

Penilaian dari indikator keterbantuan media pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) meningkatkan pengetahuan saya mengenai materi teks cerpen memperoleh nilai 78% dengan kualifikasi valid. Menurut Arsyad (2015:29) menjelaskan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Maka dari itu, peneliti menyajikan materi teks cerpen dengan ringkas, singkat, dan jelas untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Penilaian dari indikator keterbantuan media pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu saya terhadap materi teks cerpen memperoleh nilai 86% dengan kualifikasi sangat valid. Media yang telah dikembangkan didesain semenarik mungkin dengan perpaduan warna dan objek 3D yang sebelumnya belum dilihat oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mulyaningtyas (2020:39), menjelaskan media yang berfokus pada penglihatan memerlukan kesesuaian warna dan bentuk yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa.

Penilaian dari indikator kemudahan media pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) digunakan dalam pembelajaran materi teks cerpen memperoleh nilai 72% dengan kualifikasi valid. Menurut Suhari, Diartono, dan Jananto (2019:168) menyatakan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan akan mempengaruhi manfaat yang dirasakan dari media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti merancang dan mendesain media pembelajaran tersebut dengan sesimpel mungkin agar siswa bisa menggunakannya.

Penilaian dari indikator kemudahan materi teks cerpen dalam media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) memperoleh nilai 66% dengan kualifikasi valid. Menurut Arsyad (2015:29) menjelaskan manfaat media pembelajaran ialah memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga mempermudah dan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, materi yang dimuat dalam media memiliki tampilan yang sistematis dan terarah sehingga materi dapat disampaikan dengan baik dan benar.

Penilaian dari indikator kemudahan penggunaan bahasa dalam media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) mudah dimengerti memperoleh nilai 86% dengan kualifikasi sangat valid. Bahasa yang digunakan untuk menyajikan materi harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, menyampaikan pendapat, dan berkomunikasi dengan guru atau temannya.

Penilaian dari indikator ketertarikan terhadap desain dan warna pada media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) memperoleh nilai 82% dengan kualifikasi sangat valid. Hal ini disebabkan tampilan media yang didesain oleh peneliti berbeda dengan media yang telah mereka gunakan sebelumnya, peneliti menyajikan media dengan tampilan warna yang kontras dan objek 3D. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2015:27) menyatakan media pembelajaran yang menarik akan membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.

Penilaian dari indikator ketertarikan untuk menggunakan media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) dalam pembelajaran materi teks cerpen memperoleh nilai 84% dengan kualifikasi sangat valid. Penyajian media yang berbeda dari yang biasanya digunakan oleh siswa menimbulkan kesan dan daya tarik untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran. Relevan dengan pendapat Mais (2016:13), menjelaskan media yang bervariasi dapat menghilangkan rasa kaku siswa dalam proses pembelajaran.

B. Kepraktisan oleh Kelompok Besar

Kepraktisan media oleh siswa kelompok besar dilakukan untuk menguji coba media yang telah peneliti kembangkan. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh siswa kelas IX.1 SMP Negeri 4 Tanjungpinang dengan jumlah 30 siswa. Hasil dari uji coba ini memperoleh nilai rata-rata 82% dengan kualifikasi "sangat valid" dalam rentang nilai 81-100% (Sugiyono, 2018). Berikut peneliti jabarkan hasil kepraktisan produk oleh kelompok besar.

Penilaian dari hasil pada penilaian indikator keterbantuan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) membantu dalam memahami materi teks cerpen memperoleh rata-rata 87% dengan kualifikasi sangat valid. Hal ini disebabkan materi yang disajikan dalam media tersusun sistematis dan mudah dipahami oleh siswa. Selaras dengan pendapat Arsyad (2015:27), penggunaan media yang bermakna dari mata pelajaran dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif menyebabkan peningkatan hasil belajar.

Penilaian dari indikator keterbantuan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) meningkatkan motivasi belajar saya memperoleh nilai 82% dengan kualifikasi sangat valid. Penggunaan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) membantu dalam memunculkan motivasi belajar siswa, karena tampilan media yang menarik perhatian siswa. Selaras dengan pendapat Arsyad (2015:28) menjelaskan pembelajaran yang menggunakan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memunculkan motivasi belajar.

Penilaian dari indikator keterbantuan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) membantu saya lebih aktif dalam pembelajaran materi teks cerpen memperoleh nilai 87% dengan kualifikasi sangat valid. Peneliti membuat permainan yang telah dimuat dalam media untuk meningkatkan pemahaman dan interaksi langsung dengan siswa dalam permainan yang berkaitan dengan materi teks cerpen. Sejalan dengan pendapat Purba dan Rahmadi (2021) menyatakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penilaian dari indikator keterbantuan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) meningkatkan pengetahuan saya mengenai materi teks cerpen memperoleh nilai 85%

dengan kualifikasi sangat valid. Peneliti menyajikan materi teks cerpen dalam media dengan ringkas, singkat, dan jelas untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Selaras dengan pendapat Arsyad (2015:29) menjelaskan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Penilaian dari indikator keterbantuan media pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu saya terhadap materi teks cerpen memperoleh nilai 87% dengan kualifikasi sangat valid. Peneliti mengembangkan media yang didesain semenarik mungkin dengan perpaduan warna dan objek 3D yang sebelumnya belum dilihat oleh siswa, tentunya hal ini akan menjadi daya tarik tersendiri yang akan merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap media yang digunakan selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mulyaningtyas (2020:39), menjelaskan media yang berfokus pada penglihatan memerlukan kesesuaian warna dan bentuk yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa.

Penilaian dari indikator kemudahan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) digunakan dalam pembelajaran materi teks cerpen memperoleh nilai 77% dengan kualifikasi valid. Peneliti mengembangkan media dengan penuh pertimbangan dalam merancang dan mendesain media pembelajaran tersebut sesimpel mungkin agar siswa bisa menggunakannya saat pembelajaran dengan mudah tanpa hambatan. Hal ini selaras dengan pendapat Suhari, Diartono, dan Jananto (2019:168) menyatakan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan akan mempengaruhi manfaat yang dirasakan dari media pembelajaran tersebut.

Penilaian dari indikator kemudahan materi teks cerpen dalam media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) memperoleh nilai 77% dengan kualifikasi valid. Peneliti menyajikan materi yang dimuat dalam media dengan tampilan yang sistematis dan terarah sehingga materi dapat disampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Relevan dengan pendapat Arsyad (2015:29) menjelaskan manfaat media pembelajaran ialah memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga mempermudah dan meningkatkan hasil belajar.

Penilaian dari indikator kemudahan penggunaan bahasa dalam media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) mudah dimengerti memperoleh nilai 82% dengan kualifikasi sangat valid. Bahasa yang digunakan untuk menyajikan materi harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, menyampaikan pendapat, dan berkomunikasi dengan guru atau temannya.

Penilaian dari indikator ketertarikan terhadap desain dan warna pada media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) memperoleh nilai 80% dengan kualifikasi valid. Hal ini disebabkan tampilan media yang didesain oleh peneliti berbeda dengan media yang telah mereka gunakan sebelumnya, peneliti menyajikan media dengan tampilan warna yang kontras dan objek 3D. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2015:27) menyatakan media pembelajaran yang menarik akan membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.

Penilaian dari indikator ketertarikan untuk menggunakan media AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) dalam pembelajaran materi teks cerpen memperoleh nilai 85% dengan kualifikasi sangat valid. Menurut Mais (2016:13), menjelaskan media yang bervariasi dapat menghilangkan rasa kaku siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian media yang berbeda dari yang biasanya digunakan oleh siswa menimbulkan kesan dan daya tarik untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) yang diuji coba ke kelompok kecil dan kelompok besar. Peneliti menarik simpulan bahwa media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi teks cerpen pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Berikut peneliti jabarkan hasil kepraktisan media dalam bentuk tabel.

Tabel 4. 2 Hasil Akhir Kepraktisan Media oleh Siswa

Subjek Uji Coba	Persentase	Kualifikasi
Kelompok Kecil	78%	Valid

Kelompok Besar	82%	Sangat Valid
----------------	-----	--------------

Media yang telah dikembangkan peneliti telah melalui tahapan dalam model 4D namun dibatasi sampai tahapan pengembangan (*development*). Pengembangan media pembelajaran ini juga dinilai berdasarkan validasi oleh ahli dan kepraktisan oleh siswa. Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 98% dengan kualifikasi "sangat valid" dan validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kualifikasi "valid". Hasil dari kepraktisan media oleh siswa kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 78% dengan kualifikasi "valid" dan kepraktisan media oleh siswa kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 82% dengan kualifikasi "sangat valid". Perolehan rata-rata hasil nilai validasi dan kepraktisan terletak pada rentang nilai 81% - 100% dengan kualifikasi "sangat valid" untuk kevalidan materi dan media dan 61% - 80% dengan kualifikasi "valid" untuk kepraktisan media.

PENUTUP

Simpulan

Peneliti menarik simpulan yang didasari dari hasil dan pembahasan yang telah didapatkan. Peneliti menjabarkan dan menguraikan serta menjelaskan hasil dari pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) pada materi teks cerpen untuk siswa kelas IX SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Adapun simpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D, namun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan (*development*). Penelitian ini dilakukan dengan menempuh tiga tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Setelah melalui ketiga tahapan tersebut, peneliti melakukan tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan melaksanakan uji coba kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisannya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi, peneliti mendapatkan nilai rata-rata 98% dengan kualifikasi "sangat valid" untuk media dan nilai rata-rata 80% dengan kualifikasi "valid" untuk materi. Penilaian ini diperoleh berdasarkan dua puluh tiga indikator penilaian pada angket validasi media dan dua puluh satu pada angket validasi materi pada media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*). Maka dari itu, hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa sebuah produk media pembelajaran AR CER sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks cerpen di tingkat SMP.

Berdasarkan hasil kepraktisan media yang telah peneliti uji coba kepada siswa kelas IX SMP Negeri 4 Tanjungpinang, mendapatkan nilai rata-rata 78% untuk kelompok kecil dengan kualifikasi "valid" dan nilai rata-rata 82% dengan kualifikasi "sangat valid". Penilaian ini diperoleh berdasarkan sepuluh indikator penilaian yang mencakup penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) oleh siswa. Maka dari itu, hasil dari penilaian kepraktisan siswa menyatakan bahwa media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) valid penggunaannya dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi teks cerpen di kelas IX SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Alek A. dan H. Achmad H. P. (2010). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada

- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Dewi, Putri Kemala dan Budiana, Nia. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Devianty, Rina. (2017). *Jurnal Tarbiyah (Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan)*. Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara dan HS-PAI Sumatera Utara
- Djumingin, Sulastringsih. (2022). *"Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia"* Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Febrita, Yolanda., & Ulfah, Maria. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Universitas Indraprasta PGRI
- Gunawan., dan Ritonga, A.A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- Indriyani, Lemi. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa*. Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten, Indonesia
- Jamaludin, U. & Rachmatullah, R. (2018). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep dan Aplikasi Bagi Guru dan Mahasiswa*. Bekasi : CV. Nurani.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. (ed.); Ke-1). Jakarta: Kencana.
- Mais, Asrorul. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.
- Mulyaningtyas, Rahmawati. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta Timur: Alim's Publishing.
- Muspirah, Novianti. 2013. *"Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Sains, Lingkungan, Teknologi, Masyarakat dan Islam"*. *Jurnal Scientiae Educatiae Educatia*. Vol 2 (2): 6-7.
- Noermanzah, N. (2015). *Peran Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Mempertahankan Bahasa Indonesia sebagai Alat Pemersatu Negara Kesatuan Republik Indonesia pada Era Globalisasi*. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa 2015*. Unit Penerbitan FKIP Universitas Bengkulu, p. 274.
- Nurgiyantoro. B. (2019). *Teori Pengkajian Fiksi*. (Cetakan ke-12) Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Purba, E. K., & Rahmadi, P. (2021). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz Pada Proses Pembelajaran Daring*. *Kumpulan Artikel Ilmiah Rumpun Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 1(2), 146-163.
- Romansyah, Khalimi. (2016). *"Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia"* *Jurnal Logika*, Vol XVII, No 2 Agustus 2016.
- Sadjati, Ida M. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Tebuka.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sari, Dian Retno, (2015). *Makalah Bahan Ajar*. Palngka Raya: Universitas Muhammadiyah Palangka Raya.
- Sudjana, N. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhari, Yohanes., Diartono, D.A., Jananto, Arief. (2019) *Kemudahan dan Kegunaan serta Pengaruhnya Terhadap Niat Menggunakan E-Learning*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikuban
- Susanti, E, Juarni. (2018). *Application Of Ict Based Contextual Approach To Improve Writing Short Story Skill and Learning Interest Of Senior High School Students*. *Jler (Journal Of Language Education Research)*, 1(3), 16.