

## Learning Media Application Learning Facilities Procedures Using Smart Apps Creator in Indonesian Language of Senior High School Negeri 4 Tanjungpinang

Media Pembelajaran Sarana Belajar Prosedur Menggunakan *Smart Apps Creator* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang

Ika Amelia Wati<sup>1a(\*)</sup> Harry Andheska<sup>2b</sup> Asri Lolita<sup>3c</sup> Isnaini Leo Shanty<sup>4d</sup> Legi Elfitra<sup>5e</sup> Fabio Testy Ariance Loren<sup>6f</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji

<sup>a</sup>[lkaa44364@gmail.com](mailto:lkaa44364@gmail.com)

<sup>b</sup>[harryandheska@umrah.ac.id](mailto:harryandheska@umrah.ac.id)

<sup>c</sup>[asrilolita@umrah.ac.id](mailto:asrilolita@umrah.ac.id)

(\*) Corresponding Author

[lkaa44364@gmail.com](mailto:lkaa44364@gmail.com)

**How to Cite:** Ika Amelia Wati. (2024). Media Pembelajaran Sarana Belajar Prosedur Menggunakan *Smart Apps Creator* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang doi: 10.36526/js.v3i2.3488

Received: 18-01-2024  
Revised : 09-05-2024  
Accepted: 20-05-2024

### Keywords:

Development,  
Learning Media,  
Students.

### Abstract

This research aims to Learning Media Application Learning Facilities Procedures Using Smart Apps Creator in Indonesian Language of Senior High School Negeri 4 Tanjungpinang by measuring the validity and practicality levels of the developed media. The development model used in this research is the 4D model which starts from the defining stage, the design stage, to the development stage. The learning media developed in this study is an interactive media in the form of an application consisting of material and questions that must be completed to determine the ability of students to understand procedural text material. The procedure learning tool application was validated by two experts, namely, media experts and material experts. The number of students in the media practicality trial group is 5 students for the small group and 40 students for the large group. Data collection techniques The results of this study are media products Application of learning tools procedures with a percentage of validation from media experts reaching 87% with "very valid" qualifications and material expert validation reaching 81% with "very valid" qualifications. After that, the practicality trial of the media application of the means of learning procedures to the teacher obtained a score of 91% with the qualification "very practical". The practicality trial of the procedure learning tool application media to students at SMA Negeri 4 Tanjungpinang obtained a score of 92% with the qualification "very practical" for small groups and 88% with the qualification "very practical" for large groups.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik serta peserta didik dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Kontak antara seseorang dengan lingkungannya inilah yang memicu terjadinya proses belajar. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah mempelajari sesuatu adalah adanya perubahan dalam tingkah lakunya, yang mungkin disebabkan oleh peningkatan tingkat pemahaman, kemampuan, atau sikapnya. Tahapan kegiatan instruktur dan siswa dalam program pembelajaran, meliputi rencana kegiatan dan teori-teori utama, alokasi waktu, indikator pencapaian hasil pembelajaran, dan proses kegiatan pembelajaran.

Kurikulum merupakan program dan kehidupan seluruh sekolah artinya semua pengalaman siswa menjadi tanggung jawab sekolah. Kurikulum ialah kumpulan rencana serta pengaturan tujuan, pokok bahasan, serta strategi pengajaran yang menjadi pedoman dalam kegiatan pembelajaran (Sarinah, 2015). Kurikulum tidak cuma mengikuti batasan mata pelajaran tetapi semua kehidupan

kelas, yaitu hubungan sosial antara guru ke siswa, metode pengajaran, dan cara menilai. Penggunaan pengajaran berbasis teks atau pengajaran bahasa Indonesia berbasis teks merupakan salah satu ciri kurikulum 2013. Kurikulum Bahasa Indonesia 2013 untuk pengajaran berbasis teks dibuat secara tertulis dan lisan memastikan informasi yang disampaikan juga menggunakan gaya teks yang beragam. Setiap teks memiliki fungsi sosial yang unik dan memiliki tujuan yang berbeda. Kemampuan memahami segala macam teks sangat dibutuhkan siswa. Teks yang terdapat dalam kurikulum 2013 diikat oleh struktur dan ciri kebahasaan.

Pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur diajarkan di kelas XI. Hal itu tercantum dalam kompetensi inti (KI) 3 dan kompetensi dasar (KD) 3.1. Kompetensi Inti (KI) 3, yaitu memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan (prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Kompetensi Dasar (KD) 3.2, yaitu menganalisis struktur dan unsur kebahasaan teks prosedur. Oleh karena itu, pada penelitian ini teks prosedur dijadikan sebagai objek penelitian karena teks prosedur termasuk teks yang dipelajari siswa pada semester pertama kelas XI.

Menurut Kosasih (2014), teks prosedur adalah jenis teks yang digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk melakukan suatu tindakan atau pekerjaan tertentu. Dalam penulisannya, teks prosedur biasanya memiliki tiga struktur atau susunan meliputi tujuan, langkah-langkah, dan penegasan ulang. Mengikuti struktur ini penulis teks prosedur dapat memastikan bahwa informasi yang diberikan lengkap, jelas, dan mudah diikuti oleh pembaca yang akan melakukan tindakan atau pekerjaan yang dijelaskan dalam teks.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti, siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks prosedur. Hal itu dikarenakan materi teks prosedur siswa belum mampu menggunakan struktur, isi, dan unsur kebahasaan yang tepat. Siswa hanya membuat sebuah teks tanpa memperhatikan bagaimana teks tersebut harus memiliki struktur, isi, dan unsur kebahasaan digunakan, sehingga teks yang diproduksi lebih baik. Menulis teks prosedur siswa hanya mampu mengungkapkan bagian langkah-langkah dan bagian penutup pada bagian tujuan, siswa tidak mampu menegaskan tujuan awal dari tahapan kegiatan yang akan dilakukan.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti pada guru Bahasa Indonesia kelas XI di Sekolah Menengah Atas 4 Tanjungpinang, menyatakan masih menggunakan kurikulum K13. Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami teks prosedur masih sulit, mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, dan terkadang malu saat bertanya. Dengan begitu, memengaruhi nilai ulangan harian siswa yang berada di bawah nilai minimal yang disyaratkan (KKM), yaitu 75. Penggunaan media pembelajaran cetak seperti buku belum cukup membantu peserta didik paham teks prosedur dan proses pembelajaran berlangsung di kelas masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu metode ceramah serta diskusi bersama.

Merujuk dari keterbatasan dan kelemahan tersebut pendidik sangat setuju jika adanya inovasi dalam proses pembelajaran tambahan media yang kreatif agar peserta didik tertarik serta muncul minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan dalam media pembelajaran berbasis *android* diperbolehkan menggunakan di dalam kelas, tetapi dalam pengawasan guru. Dengan begitu, pendidik harus merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif mulai dengan penggunaan sumber pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah bagian penting dari kegiatan pendidikan yang dilakukan siswa. Proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh mungkin dipengaruhi oleh bagaimana lingkungan belajar digunakan dengan benar. Menurut Hasan dkk (2021), media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan gagasan yang menggugah minat, pikiran, dan perasaan siswa guna meningkatkan kemampuannya mempelajari dan memahami informasi akademik secara efektif dan cepat. Ketika pendidik dan peserta didik berinteraksi, media berpotensi memberikan informasi dan pengetahuan.

Berkembangnya teknologi media pembelajaran yang dipakai saat ini dalam bentuk aplikasi dengan bantuan *smartphone* diharapkan dapat memudahkan pendidik untuk menciptakan media

pembelajaran yang inovatif serta bisa mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan media sarana belajar prosedur yang belum pernah dikembangkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang. Adapun kelebihan media sarana belajar prosedur, yaitu media dapat digunakan tanpa koneksi internet, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, teori yang disajikan sangat mudah dipahami, tampilan dalam media sarana belajar prosedur didesain semenarik mungkin agar peserta didik dapat menghilangkan rasa kebosanan saat proses pembelajaran. Media sarana belajar prosedur memberikan tugas tambahan berupa soal-soal yang dengan desain menarik agar peserta didik lebih bersemangat dalam menjawab soal tersebut serta membangkitkan rasa ingin tahu. Kekurangan media aplikasi sarana belajar prosedur media dalam materi hanya satu yaitu teks prosedur, aplikasi sarana belajar prosedur berlaku satu bulan sehingga harus di download ulang, membutuhkan penyimpanan lumayan besar untuk menyimpan aplikasi sarana belajar prosedur.

Peneliti melakukan pengembangan media sarana belajar prosedur agar mendukung pembelajaran secara praktis sebab bisa dilaksanakan dimana saja sertakapan saja. Media sarana belajar prosedur digunakan secara *online* dan *offline* dengan bantuan *smart apps creator 3*. Penciptaan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *smart apps creator 3* cukup mudah karena pembuatannya tidak memerlukan pengetahuan khusus pemrograman komputer dengan tersedianya jaringan dan laptop. Peneliti pengembangan menggunakan *smart apps creator* sebagai *software* pembuatan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *canva* untuk aplikasi desainnya. Adanya media sarana belajar prosedur menggunakan aplikasi *smart apps creator 3* ini diharap bisa mengatasi permasalahan pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks prosedur di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *reasearch and development* (R&D). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran sarana belajar prosedur menggunakan *smart apps creator 3* pada materi teks prosedur siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas 4 Tanjungpinang dengan menggunakan model pengembangan 4D, yakni pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan desiminasi. Namun, penelitian yang dilakukan ini hanya sampai pada tahap ketiga, yakni pengembangan dalam mengembangkan media pembelajaran sarana belajar prosedur. Jenis data yang digunakan dalam peneliti ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data penelitian yang digunakan ialah berupa pedoman wawancara, angket, dan lembar tes. Digunakan angket dalam peneliti ini angket validasi ahli materi, ahli media, angket respon pendidik, dan peserta didik. Analisis data yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan ahli media yang dilakukan peneliti dengan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Setelah produk yang sudah direvisi oleh peneliti maka tahap selanjutnya diujicoba agar dapat data dari lembar praktikalitas oleh siswa yang menggunakan media sarana belajar prosedur menggunakan *smart apps creator 3* pada materi teks prosedur. Pengakumulasian skor dilakukan dalam bentuk nilai dengan rumus yang digunakan sebagai berikut  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$  (Sugiyono, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil yang didapatkan pada penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran sarana belajar prosedur pada teks prosedur siswa kelas XI sekolah menengah atas negeri 4 Tanjungpinang yang valid dan sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran. Adapun model yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran sarana belajar prosedur adalah model 4D yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) peneliti hanya menggunakan sampai pada tahap pengembangan. Hasil

yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran sarana belajar prosedur diuraikan sebagai berikut.

#### a. Pendefinisian

Tahap Pendefinisian merupakan tahap awal dalam pelaksanaan model penelitian ini. Tahap pendefinisian dibagi menjadi lima langkah, yaitu analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Hasil pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan peran media pembelajaran yang inovatif, sehingga peneliti melakukan pengembangan media dengan isi materi teks anekdot sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### b. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap perencanaan terdapat tiga langkah yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pemilihan media yang peneliti kembangkan media pembelajaran sarana belajar prosedur pada teks prosedur. Media yang dikembangkan berisi materi, soal, dan fitur yang menarik serta mudah digunakan oleh siswa. Pastinya siswa tidak hanya terfokus pada materi yang terdapat di dalam buku paket saja, namun dapat belajar tanpa harus membaca buku untuk mengurangi kejenuhan dalam prosed pembelajaran.

Pemilihan format merupakan langkah memilih dan menentukan isi dan bentuk di media pembelajaran sarana belajar prosedur. Pengaturan formal media sarana belajar prosedur dikembangkan sendiri oleh peneliti. Media ini terdiri dari materi dan soal yaitu, materi yang dibahas teks prosedur dari sumber yang relevan. Tahap penyusunan soal-soal teks prosedur bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan sudah dipahami oleh siswa atau belum. Soal tersebut dirancang dalam media pembelajaran sarana belajar prosedur.

Rancangan awal pada tahap produk yang akan dikembangkan dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* ialah ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran atau rancangan untuk membuat aplikasi mediasarana belajar prosedur. Berdasarkan rancangan awal tampilan awal menu media, yakni menu kompetensi dasar, menu tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan profil.

#### c. Pengembangan

Tahap ini peneliti menyatukan tahap desain yang telah dirancang sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Hasil rancangan disatukan ke dalam produk berupa media sarana belajar prosedur dalam format .apk. Setelah produk yang dikembangkan oleh peneliti selesai dan sudah melakukan bimbingan terhadap dosen pembimbing maka produk yang telah dikembangkan oleh peneliti di validasi oleh para ahli materi dan ahli media sebelum media pembelajaran diujicobakan.

#### Hasil Pengembangan Media

Media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur pada smartphonemateri teks prosedur didesain menggunakan aplikasi smart apps creator dan aplikasikanva. Kegiatan pertama dilakukan mengumpulkan bahan dan materi, adapun bahan dalam pembuatan media pembelajaran, yaitu gambar-gambar, tombol navigasi, background. Kegiatan selanjutnya materi yang diperoleh dari buku cetakkelas XI dan sumber yang relevan terkait materi teks prosedur.

Bahan dan materi yang sudah diperoleh dari sumber yang relevan yang telah terkumpul kemudian digabungkan ke dalam aplikasi smart apps creator. Berikut hasil pengembangan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur yang terdiri dari tampilan logo media, tampilan menu awal media, menu kompetensi, menu tujuan pembelajaran, menu materi teks prosedur, evaluasi, dan profil pengembang.

**Gambar 1. Logo Media Pembelajaran**



Logo di atas merupakan identitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Logo diperlukan sebagai bukti sebuah produk yang memiliki hak cipta agar dalam kelanjutan pengembangan lainnya tidak ada kesalahpahaman yang bisa menimbulkan kepemilikan ganda suatu produk.

**Gambar 2. Tampilan Awal Menu Media**



Tampilan menu media pembelajaran terdiri dari menu kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan profil. Menu ini digunakan agar dapat memudahkan dalam menentukan pilihan. Setiap menu yang tertera di klik pengguna akan langsung diarahkan dari menu tersebut sesuai dengan menu yang dipilih.

**Gambar 4. Menu Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran**



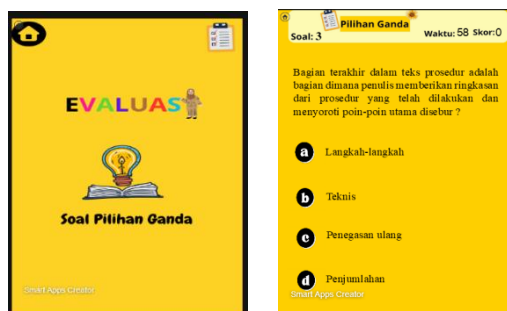
Selanjutnya, hasil dari pengembangan media berwujud pada tampilan menu kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Menu kompetensi dasar berisi sesuai dengan (KD), dan tujuan pembelajaran dari media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedural.

Gambar 5. Menu Materi Teks Prosedur



Dilanjutkan lagi dengan tampilan menu materi. Menu materi adalah inti dari pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa menggunakan media pembelajaran *Aplikasi Smart Apps Creator Dan Aplikasi Canva*. Materi dalam menu ini adalah materi teks prosedural sesuai dengan kompetensi dasar. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedural terdiri dari struktur teks prosedural, dan kaidah kebahasaan dalam teks prosedural.

Gambar 6. Menu Materi Evaluasi



Menu evaluasi yang berisikan soal-soal yang berkaitan dengan teks prosedural. soal yang terdapat di dalam media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedural, yakni pilihan ganda. Setiap soal yang telah dijawab oleh pengguna jawaban akan diberikan respon benar atau salah serta skor yang didapatkan. Apabila hasil dari pengerjaan belum memuaskan maka pengguna dapat mengulanginya kembali.

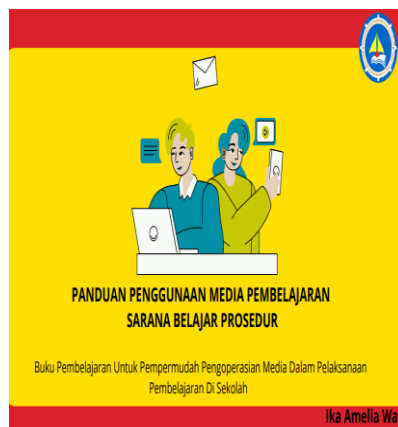


Gambar 7. Menu Profil



Menu profil berisikan biodata pengembang media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur. Selain mengembangkan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur peneliti juga mengembangkan buku panduan penggunaan media aplikasi sarana belajar prosedur. Buku panduan tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dan guru dalam pengoperasian, dan mempermudah proses penggunaan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur di kelas. Buku panduan berisi kata pengantar, daftar isi, landasan filosofis, tujuan pembuatan media, identitas media pembelajaran, kelebihan media, kekurangan media, langkah-langkah pembuatan media. Berikut merupakan gambar halaman depan dari buku panduan penggunaan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur.

Gambar 8. Menu Materi Evaluasi



Setelah media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur dikembangkan selanjutnya dilakukan untuk mengetahui validitas produk. Validasi produk yang dilakukan berupa validasi media dan validasi materi dengan mengisi angket validasi setelah melihat pengembangan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur. Dalam proses validasi diperoleh saran dan komentar validator, sehingga dalam perbaikan pada bagian media pembelajaran yang perlu direvisi.

Ahli materi merupakan validator untuk menilai aspek kelayakan dan kevalidan materi yang ada di dalam media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur. Validasi materi dilakukan oleh dosen Universitas Maritim Raja Ali Haji, yakni Bapak Drs. Suhardi, M.Pd dilakukan pada 20 November 2023. Hasil penilaian materi pada media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur berdasarkan angket validasi media dengan 20 pertanyaan.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, validasi materi yang dikembangkan memperoleh rata-rata sebesar 81% dengan kualifikasi "sangat valid". Artinya, media pembelajaran

aplikasi sarana belajar prosedur dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil rata-rata tersebut diperoleh dari 20 aspek pernyataan yang diberikan ke ahli materi.

Selanjutnya, Ahli media merupakan validator untuk menilai aspek kelayakan dan kevalidan media yang ada di dalam media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur. Validasi media dilakukan oleh dosen Universitas Maritim Raja Ali Haji, yakni Bapak Assist. Prof. Dr. Dody Irawan, S.Pd., M.Pd. dilakukan pada 22 November 2023. Hasil penilaian media pada media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur berdasarkan angket validasi media dengan 20 pertanyaan.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, validasi media yang dikembangkan memperoleh rata-rata sebesar 87% dengan kualifikasi "sangat valid". Artinya media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil rata-rata tersebut diperoleh dari 20 aspek pernyataan yang diebrikan oleh ahli media.

Selan itu, uji kepraktisan media dilakukan oleh guru bahasa Indonesia kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang. Uji kepraktisan bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur. Setelah itu, dilakukan lagi uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan pada 5 siswa dan kelompok besar 40 siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang dengan kualifikasi "sangat praktis Artinya media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur dapat digunakan dalam pembelajaran dan sangat praktis. Uji kepraktisan tersebut bertujuan untuk menguji kelayakan dan kualitas media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur.

### **Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan uji validitas dan kepraktisan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan).

Tahap pertama dilakukan yakni, pendefinisian (*define*) bertujuan untuk mendefinisikan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan analisis kurikulum penting dalam mengembangkan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur agar sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku. Analisis kurikulum dilaksanakan mewawancarai guru Bahasa Indonesia kelas XI di Sekolah Menengah Atas 4 Tanjungpinang terkait permasalahan dalam proses pembelajaran. Setelah wawancara guru dilakukan analisis peserta didik dengan mewawancarai salah satu peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang terkait proses pembelajaran. Kemudian dilakukan analisis tugas bermanfaat untuk melakukan yang terkait dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) dari materi. Selanjutnya analisis konsep dengan memilih teks prosedur sebagai materi dalam media pembelajaran. Setelah itu dirumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan KI dan KD yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Tahap kedua, yakni perencanaan (*design*) bertujuan untuk merancang produk media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Tahap ini diawali dengan pemilihan media pembelajaran. Media yang ingin dikembangkan ialah media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur pada materi teks prosedur. Selanjutnya, dilakukan pemilihan format dalam media pembelajaran langkah memilih dan menentukan isi dan bentuk di media pembelajaran sarana belajar prosedur. Pemilihan formal media sarana belajar prosedur dikembangkan sendiri oleh peneliti. Media ini terdiri dari materi dan soal. Setelah itu dilakukan rancangan awal media pembelajaran. Rancangan media tersebut didiskusikan bersama dosen pembimbing dan diberikan masukan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap ketiga, yakni pengembangan produk. Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur. Tahap ini peneliti menyatukan tahap desain yang telah dirancang hasil rancangan disatukan ke dalam produk berupa media sarana belajar prosedur dalam format .apk. Setelah produk yang dikembangkan oleh peneliti selesai dan sudah melakukan bimbingan terhadap dosen pembimbing maka produk yang telah dikembangkan oleh



peneliti di validasi oleh para ahli materi dan ahli media. Setelah selesai dilakukan ahli media dan materi, peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang yang terdiri atas kelompok kecil dan kelompok besar serta guru bahasa Indonesia kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang uji coba tersebut bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli materi. Akumulasi penilaian validasi oleh ahli materi menggunakan rumus  $P_N^F \times 100\%$  (Sugiyono, 2018). Persentase kevalidan materi media aplikasi sarana belajar prosedur memperoleh rata-rata sebesar 81% dengan kualifikasi "sangat valid". Perolehan tersebut dinyatakan "sangat valid" berdasarkan rentang penilaian 81-100% (Sugiyono, 2018).

Media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli media. Akumulasi penilaian validasi oleh ahli media menggunakan rumus  $P_N^F \times 100\%$  (Sugiyono, 2018). Persentase kevalidan media aplikasi sarana belajar prosedur memperoleh rata-rata 87% sebesar dengan kualifikasi "sangat valid" dengan perbaikan produk sesuai dengan saran yang diberikan ahli media. Perolehan tersebut dinyatakan sangat valid berdasarkan rentang penilaian 81-100% (Sugiyono, 2018).

Selanjutnya, uji kepraktisan oleh guru media aplikasi sarana belajar prosedur sebesar 91% dengan kualifikasi "sangat praktis". Perolehan rata-rata tersebut dinyatakan "sangat praktis" berdasarkan rentang penilaian 81-100% (Sugiyono, 2018). Uji coba kepraktisan kelompok kecil dilakukan pada tanggal 23 November 2023. Uji coba tersebut dilakukan dengan memberikan lembar angket kepraktisan media yang terdiri dari 20 pernyataan. Berdasarkan uji coba yang dilakukan oleh kelompok kecil, diperoleh hasil persentase kepraktisan media aplikasi sarana belajar prosedur sebesar 92% dengan kualifikasi "sangat praktis". Perolehan rata-rata tersebut dinyatakan "sangat praktis" berdasarkan rentang penilaian 81-100%, sedangkan uji coba yang dilakukan oleh kelompok besar, diperoleh hasil persentase kepraktisan media aplikasi sarana belajar prosedur sebesar 88% dengan kualifikasi "sangat praktis". Perolehan rata-rata tersebut dinyatakan "sangat praktis" berdasarkan rentang penilaian 81-100% (Sugiyono, 2018).

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa validasi yang dilakukan oleh ahli yang disesuaikan dengan kebutuhan media. Media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur di validasi ahli media dan ahli materi dikarenakan aspek kelayakan yang dinilai dalam media fokus terhadap kelayakan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan kelayakan materi dijadikan isi pada media.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur yang dikembangkan dalam penelitian ini diperoleh rata-rata sebesar 81% dengan kualifikasi sangat valid. Pernyataan tersebut berdasarkan penilaian validasi media oleh ahli materi terhadap 20 aspek yang dinilai pada lembar validasi materi. Artinya, media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur untuk digunakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah atas. Hasil kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan pada guru diperoleh rata-rata sebesar 91% dengan kualifikasi sangat praktis. Hasil kepraktisan media yang dilakukan pada kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar 92% dengan kualifikasi sangat praktis. Hasil kepraktisan oleh kelompok besar diperoleh rata-rata sebesar 88% dengan kualifikasi sangat praktis. Pernyataan tersebut berdasarkan penilaian kepraktisan yang diberikan guru dan siswa terhadap 20 aspek terkait penggunaan media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur. Artinya, media pembelajaran aplikasi sarana belajar prosedur termasuk media yang sangat praktis untuk digunakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI Sekolah Menengah Atas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Kosasih, E. (2014). Jenis-jenis Teks Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA /MA /SMK. In *Penerbit Ryama Widya*. Bandung: Yrama Widya.
- Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Sarinah. (2015). *Pengantar Kurikulum*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.