



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 5034-5044

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Ispring Suite* Pada Teks Prosedur Kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua

Deby Molyda Pithri^{1✉}, Nila Safina², Ratna Soraya³

Universitas Islam Sumatera Utara

Email: Debymaulida6@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, validasi, kelayakan, penggunaan media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* pada teks prosedur kelas XI. Penelitian ini dilakukan di SMAS Istiqlal Deli Tua. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dipopulerkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an dan terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 34 siswa. Jenis data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite*. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi I dan ahli materi II dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil persentase rata-rata 86% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian, hasil validasi dari ahli media I dan ahli media II dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil persentase rata-rata 85% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil respon guru terhadap media pembelajaran teks prosedur memperoleh persentase 93% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian, hasil respon siswa memperoleh persentase rata-rata 93% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Kelayakan, Media Pembelajaran, Android, Ispring Suite, dan Prosedur Teks*

Abstract

This study was aimed to describe the process of development, validation, and feasibility on android-based learning media by using the ispring suite toward procedural texts in class XI. This study was conducted in SMAS Istiqlal Deli Tua. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model that was popularized by Reiser and Mollenda in 1990s and consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The sample used a purposive sampling technique with a total as 34 students. The type of data includes qualitative and quantitative data. The results are in the form of android-based learning media products by using the ispring suite. Based on the feasibility results from material experts I and II, it can be concluded that the learning media developed obtained an average percentage as 86% or "Very Eligible". Then, the feasibility results from media experts I and II can be concluded that the learning media developed obtained an average as 85% or "Very Eligible". The results of the teacher's response to the procedural text learning media obtained a percentage as 93% or "Very Eligible" category. Then, the results of student feasibility obtained an average as 93% in the "Very Eligible" category. It can be concluded that the learning media developed are very feasible to be used in learning process.

Keyword: *Feasibility, Learning Media, Android, Ispring Suite, and Procedure Text*

PENDAHULUAN

Metode dan strategi menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Metode dan strategi pembelajaran yang menarik akan memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan guru. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi mengubah peran guru dari yang hanya sebagai pengajar dan sumber informasi dan pengetahuan, menjadi pengelola dan pengembang program pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada revolusi industri 5.0 saat ini, kecanggihan teknologi sangat berpengaruh terhadap proses belajar dan pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan dapat digunakan guru, diantaranya ialah media grafis, media audio, gambar bergerak, dan multimedia. Jika guru dapat memanfaatkan dengan baik teknologi yang tersedia, maka motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran akan meningkat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua, proses pembelajaran lebih sering menggunakan media pembelajaran berbahan cetak, seperti buku cetak bahasa Indonesia kelas XI, foto, dan poster. Adapun media elektronik yang sering digunakan, berupa video dan audio. Namun, media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan *ispring suite* belum dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tersebut sebagai variasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini, seperti

android dan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan, terdiri dari materi-materi yang dilengkapi dengan beberapa video teks prosedur, serta beberapa pertanyaan dengan penilaian otomatis.

Peran media pembelajaran harus selalu diperhatikan dalam membantu proses pembelajaran, akan tetapi penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi terbatasnya media pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berubah setiap saat. Ilmu pengetahuan dan teknologi di era serba digital saat ini menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan siapapun, terutama dalam pendidikan. Mengembangkan media pembelajaran dengan mudah sangat dibutuhkan oleh pendidik yang hanya mampu mengoperasikan power point saja.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti memilih judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Ispring Suite* Pada Teks Prosedur Kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua." *Ispring suite* yang peneliti gunakan merupakan *ispring suite* versi 10 yang berkolaborasi dengan power point. Kelebihan *software* yang peneliti gunakan saat ini dalam membuat media pembelajaran yaitu dapat membuat desain pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap desain, dapat membuat animasi bergerak dan berbicara, animasi pada teks, serta dapat menambahkan video, gambar, ataupun audio. Selain desain, kelebihan lain yang terdapat pada media ini adalah terdapat kuis dengan banyak pilihan jenis pertanyaan dan nilai siswa akan otomatis masuk pada *email* guru. Siswa juga dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini, yaitu dengan mengakses melalui link atau aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu. Selain itu, media ini juga dapat digunakan lebih dari satu siswa dalam satu android. Pada kuis untuk membedakan siswa satu dengan lainnya di android yang sama, siswa dapat mengisi data diri dengan benar. Sehingga, nilai yang akan masuk ke email guru juga akan berbeda, walaupun hanya menggunakan satu android yang sama.

Penelitian-penelitian terdahulu yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis siswa pada materi teks prosedur memperoleh hasil, diantaranya Bahari Adji Isyaint Kusuma (2020: 205) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa memiliki perubahan positif, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perubahan yang terjadi pada siklus I hingga II peningkatan ini terjadi sebesar 7,70%. Sedangkan pada penelitian lainnya, Sumiati (2019: 62) menjelaskan bahwa pembelajaran menulis teks prosedur dengan menggunakan

pendekatan proses bagi siswa SMK mengalami peningkatan. Dimana sebelumnya, dari 32 siswa hanya 14 siswa atau 43,75% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan mengalami peningkatan menjadi 29 orang dari 32 siswa atau 87,5% siswa telah memenuhi KKM.

Penelitian ini memiliki keterbaharuan dengan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis andorid menggunakan *ispring suite* pada teks prosedur kelas XI yang nantinya setelah memperoleh hasil kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan penelitian ini dapat dilanjutkan pada penelitian berikutnya untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap semakin banyak pula ide-ide guru yang tercipta dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sehingga, siswa juga dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa mengalami perubahan kepada hal yang positif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMAS Istiqlal Deli Tua pada semester ganjil tahun 2023 dengan populasi seluruh siswa kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah siswa yaitu 34 siswa. Subjek penelitian ini ialah dua orang ahli materi, dua orang ahli media, 34 siswa, dan satu guru Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang dipopulerkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Tatik Sutarti dan Edi Irawan (2017:15) menjelaskan bahwa "Model pengembangan ADDIE yang dipopulerkan pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda terdiri dari lima tahap diantaranya, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi)." Adapun jenis data yang digunakan ialah data kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data, diantaranya ialah observasi, *interview*, dan kuesioner (angket).

Untuk mengukur data dengan skala likert peneliti mengajukan beberapa pernyataan terkait dengan penelitian yang diangkat, kemudian responden memberikan jawaban dengan menchecklist atau menjawab pilihan ganda dengan rentang nilai 1-5. Adapun skor yang diberikan ialah sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Skor Skala Likert

Skor	Relevan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Umar, (2003:136)

Dari tabel kriteria penilaian skala likert di atas maka akan dihitung persentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Ket. :

P = Persentase skor (%)

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah itu, skor (%) yang sudah dihasilkan kemudian dikonversikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kelayakan

No	Kategori	Tingkat Penilaian
1.	Sangat Layak	85 – 100%
2.	Layak	75 – 84%
3.	Cukup Layak	60 – 74%
4.	Tidak Layak	40 – 59%
5.	Sangat Tidak Layak	0 – 39%

Sumber: Sulastriningsih Djumingin, Vivi Rosida, Bakhtiar, (2014:289)

Dari uraian penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kelayakan produk pada penelitian ini minimal memperoleh penilaian "75-84%" untuk mendapatkan kategori "Layak" baik dari ahli materi, media, guru, dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* pada teks prosedur kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan siswa dan guru dalam bentuk aplikasi dan link/website. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, diantaranya *Analysisi* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahap analysis (analisis) meliputi kegiatan observasi di SMAS Istiqlal Deli Tua dengan melakukan wawancara kepada guru bidang studi dan siswa di dalam kelas. Hasil analisis yang diperoleh yaitu media pembelajaran yang belum bervariasi, media pembelajaran berbasis android pada teks prosedur belum dikembangkan, dan minat belajar siswa dalam pembelajaran teks prosedur perlu ditingkatkan. Tahap *design* (desain) meliputi menentukan spesifikasi media, struktur materi, dan membuat sketsa media pembelajaran dalam bentuk *flowchart*. Tahap *development* (pengembangan) meliputi proses pengembangan media sesuai dengan rancangan atau desain, kemudian media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Tahap *implementation* (implementasi), meliputi proses uji coba kepada peserta didik di dalam kelas dan melihat respon guru, serta peserta didik. Tahap *evaluation* (evaluasi) meliputi proses revisi akhir produk media pembelajaran sehingga menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji Kelayakan

Uji kelayakan ini dilakukan pada tahap pengembangan dan implementasi, serta dilakukan oleh dua orang ahli materi, dua orang ahli media, 34 siswa, dan satu guru Bahasa Indonesia. Berikut dijelaskan hasil kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

Ahli materi yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua orang dosen Universitas Islam Sumatera Utara, diantaranya ialah ahli materi pertama yaitu Dra. Ali, M.M dan Ratna Soraya, S.Pd. M.Hum. Adapun hasil kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 3 Uji Kelayakan Ahli Materi

Validator	Aspek yang dinilai	Total skor	Rata-Rata	Kategori
Validator 1	Format	41	87%	Sangat Layak
	Isi	76		
	Kebahasaan	13		
Validator 2	Format	38	85%	Sangat Layak
	Isi	77		
	Kebahasaan	13		
Rata-Rata			86%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi kedua ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* pada teks prosedur yang peneliti kembangkan memperoleh skor rata-rata (%) yaitu 86% dan jika dikonversikan dalam tabel kriteria kelayakan masuk dalam kualifikasi "Sangat Layak".

2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Ahli media yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua orang dosen Universitas Islam Sumatera, diantaranya ialah ahli materi pertama yaitu Pandu Prabowo Warsodirejo, S.Pd, M.Pd. dan Satria Yudha Prayogi, ST. M.Kom. Adapun hasil kelayakan media pembelajaran oleh ahli media dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4 Uji Kelayakan Ahli Media

Validator	Aspek yang dinilai	Total Skor	Rata-Rata	Kategori
Validator 1	Tampilan	108	85%	Sangat Layak
	Pengoperasian	41		
Validator 2	Tampilan	111	84%	Sangat Layak
	Pengoperasian	36		
Rata-Rata			85%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi kedua ahli media tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* pada

teks prosedur yang peneliti kembangkan memperoleh skor rata-rata (%) yaitu 85%, jika dikonversikan dalam tabel kelayakan diperoleh kualifikasi media "Sangat Layak".

Setelah melakukan tahap validasi produk oleh validator ahli materi dan ahli media, produk yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata yaitu 86% dengan kategori "Sangat Layak" untuk diujicobakan kepada siswa dan guru, dengan beberapa saran yang diberikan, baik dari ahli materi, maupun desain.

3. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran oleh Guru

Uji kelayakan media pembelajaran yang dilakukan di SMAS Istiqlal Deli Tua dilakukan oleh satu orang guru bidang studi Bahasa Indonesia yaitu Nurbaiti Br. Sirait, S.Pd. Angket yang diberikan kepada guru bidang studi untuk penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki 3 aspek penilaian, diantaranya ialah aspek format, aspek isi, dan aspek kebahasaan. Aspek format memperoleh skor 43, aspek isi memperoleh skor 83, dan aspek kebahasaan memperoleh skor 14, sehingga total skor yang diperoleh ialah 140. Kemudian, skor yang diperoleh dihitung dengan persentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$
$$P = \frac{140}{150} \times 100\%$$
$$P = 93\%$$

Analisis data persentase respon guru memperoleh hasil akhir 93%, jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria penilaian kelayakan maka hasil yang didapat ialah "Sangat Layak", sehingga produk media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* dikatakan "Sangat Layak" digunakan tanpa adanya revisi.

4. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Tahap akhir pada penelitian ini ialah uji coba media pembelajaran yang dikembangkan kepada peserta didik di SMAS Istiqlal Deli Tua. Peserta didik yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 34 siswa. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengakses melalui aplikasi yang sebelumnya sudah diinstall atau link/website. Hasil yang diperoleh untuk melihat apakah produk yang dikembangkan pada penelitian ini layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam persepsi peserta didik.

Tabel 5 Hasil Respon 34 Peserta Didik

Indikator Penilaian	Total Skor	Skor Rata-Rata (%)	Kategori
Kemenarikan seluruh tampilan	160	94%	Sangat Layak
Kombinasi setiap item	162	95%	Sangat Layak
Kejelasan petunjuk penggunaan media	157	92%	Sangat Layak
Kesesuaian video dengan materi	164	96%	Sangat Layak
Kejelasan suara	162	95%	Sangat Layak
Backsound yang digunakan pada media	160	94%	Sangat Layak
Kebebasan memilih menu	158	93%	Sangat Layak
Warna yang digunakan pada background	160	94%	Sangat Layak
Gambar yang digunakan pada media	158	93%	Sangat Layak
Pembelajaran interaktif	147	86%	Sangat Layak
Media memudahkan dalam mengerjakan soal	151	89%	Sangat Layak
Umpan balik terhadap hasil evaluasi	153	90%	Sangat Layak
Media dapat meningkatkan minat belajar siswa	157	92%	Sangat Layak
Menambah rasa ingin tahu siswa	160	94%	Sangat Layak
Mudah dipahami secara keseluruhan	158	93%	Sangat Layak
Jumlah Skor	2367	1390%	Sangat Layak
Rata-Rata	93	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* yang dikembangkan memperoleh hasil "Sangat Layak". Adapun persentase rata-rata skor yang diperoleh yaitu 93%, hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan Sangat Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya tahap revisi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* pada teks prosedur kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua dengan menggunakan model ADDIE adapun hasil uji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil yaitu 86% dengan kategori "Sangat Layak" yang diuji oleh validator ahli materi satu dan ahli materi dua, 85% dengan kategori "Sangat Layak" yang diperoleh dari validator ahli media satu dan validator ahli media dua, 93% dengan kategori "Sangat Layak" yang diperoleh dari angket respon guru, dan 93% dengan kategori "Sangat Layak" yang diperoleh dari hasil respon peserta didik sebanyak 34 siswa. Secara keseluruhan hal ini menjabarkan bahwa media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite* "Sangat Layak" digunakan bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Djuningin, Sulastriningsih, dkk. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Fauzan, Ahmad, 2011, Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Univ. Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kusuma, B. 2020. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Model Project Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 2 Semarang*. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Kuswanto, Joko dan Ferri Radiansah. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama. 14 (1). 15-20.
- Lubis, Iskandar. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Jurnal Teknologi dan Komunikasi dalam Pendidikan, 4(2), 168-178.
- Nana. 2022. *Inovasi Pembelajaran Fisika Edisi Revisi*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Rahmadani, Nudiya, dkk. 2019. *Penerapan Model Trait Treatment Interaction Berbantuan Aplikasi Ispring Suite untuk Mempengaruhi Literasi Sains di SMAN 16 Padang*. Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA. 5(2). 861-875.
- Rahman, Taufiqur. 2018. *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Rosyid, Zaiful. 2019. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.

- Safaat H, Nazruddin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. 2016. *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sumiati. 2019. *Peningkatan Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Menggunakan Pendekatan Proses bagi Siswa SMK Negeri 2 Bungoro*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Umar, Husein. 2003. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Yudiati, Rini. 2020. *Mastering 5 English Skills*. Jawa Barat: Goresan Pena.