



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR PADA TEKS EKSPLANASI KELAS XI SMK SWASTA PAB 2 HELVETIA

Dwi Kurniati¹, Rita², Nila Safina³

^{1,2,3}Universitas Islam Sumatera Utara

ABSTRACT

This study aimed to describe the process of development, validation, feasibility, and effectiveness of using Android-based teaching materials with smart apps creators in explanatory texts for class XI SMK. This study was conducted in SMKS PAB 2 Helvetia. The research method is Research and Development (R&D) with ADDIE model including: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation with a population as 238 students. This study used a purposive sampling technique with a total of 36 students. The types of data in this study include qualitative and quantitative data. The result of this study is an android-based teaching material product. According to the results of validation from material experts I can be categorized as "Satisfactory" and feasible to be tested (77%). The results of material expert validation II can be categorized as "Very Satisfactory" and feasible to be tested (85%). Meanwhile, the results of media experts I can be categorized as "Very Satisfactory" and feasible to be tested (90%). The results of media experts II can be categorized as "Very Satisfactory" and feasible to be tested (91%). According to the results of the teacher's response, 94% was categorized as "Very Satisfactory" with decent qualifications. While the results of student responses from 36 students get a percentage that has been converted with the qualification "Very Satisfactory" as 92% and it was said to be effectively used. Then it can be concluded that the android-based teaching materials developed are effective and suitable to be used in learning in the classroom.

ARTICLE HISTORY

Submitted 25 Maret 2023
Revised 26 Maret 2023
Accepted 30 Maret 2023
Published 31 Maret 2023

KEYWORDS

Development; Teaching materials; Android; Smart Apps Creator

CITATION (APA 6th Edition)

Kurniati, D., Rita., Safina, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Teks Ekspansi Kelas XI SMK Swasta PAB 2 Helvetia. BAHASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 7(2), 71 - 74.

*CORRESPONDANCE AUTHOR



dwikurniati64@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v7i2>.

PENDAHULUAN

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pemerintah selalu berupaya untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem pendidikan nasional dengan melakukan perubahan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013, dengan tujuan untuk mewujudkan keberhasilan pendidikan. Kurikulum merupakan bagian dari pendidikan. Salah satu kesuksesan pendidikan terletak pada keberhasilan kurikulum. Oemar Hamalik (2010:10) menyatakan bahwa "Kurikulum merupakan program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) bagi siswa. Berdasarkan program pendidikan tersebut peserta didik melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga mendorong pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan."

Pengembangan bahan ajar dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menyesuaikan materi berdasarkan situasi yang ada disekolah. Seels & Richeys dalam Yudi (2020:21) menyatakan bahwa "Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran. Tujuan dari pengembangan itu menghasilkan sebuah produk baru berdasarkan temuan dari uji lapangan yang kemudian direvisi." Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu solusi untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Banyak bahan ajar yang sudah dikembangkan, salah satunya yaitu bahan ajar berbasis teknologi.

Bahan ajar berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kompetensi dasar yang berlaku. Kosasih (2021:1) menyatakan bahwa :



Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, lembar kerja peserta didik (LKPD), maupun tayangan. Mungkin juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, instruksi-instruksi yang diberikan guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antarpeserta didik. Dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik.

Berdasarkan permendikbud nomor 37 tahun 2018, dalam kompetensi dasar 3.4 yaitu menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi, serta kompetensi dasar 4.3 yaitu memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan, bukanlah kemampuan yang mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan bahan ajar yang menarik dan mudah untuk digunakan sangat membantu peserta didik dalam belajar. Penyajian bahan ajar berbasis android akan menjadi penawaran menarik dalam produk pengembangan bahan ajar baru.

Pengembangan bahan ajar berbasis android ini menggunakan Smart Apps Creator yaitu sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui laptop maupun komputer, secara online ataupun offline. Rachman (2020) dalam jurnalnya yang berjudul *Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming*, "Smart Apps Creator merupakan sebuah aplikasi dekstop yang digunakan untuk membuat aplikasi mobile learning berbasis android dan iOS tanpa menggunakan kode pemrograman serta bisa menghasilkan format HTML5 dan exe."

Bahan ajar berbasis android salah satu pembaruan yang baik dalam perkembangan pendidikan. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI SMK SWASTA PAB 2 Helvetia".

METODE

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau biasa disebut Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji sebuah produk dalam dunia pendidikan. Mengembangkan dan menguji sebuah produk dalam penelitian ini digunakan untuk menemukan sesuatu yang baru. Seels & Richeys dalam Nana (2020:21) menjelaskan pengembangan adalah "Proses penelitian dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran." Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk pengembangan bahan ajar.

Instrumen penelitian digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan dilakukan. Arikunto (2010 : 203), "Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan memperoleh hasil yang lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah." Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi, angket, tes, dokumentasi. Sugiyono (2017:194) teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara (interview), angket (kuesioner), pengamatan (observasi). Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar dan menilai kevalidan produk. Ada pula tes hasil belajar yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang dikembangkan dan untuk menguji keefektifitasan produk tersebut.

Data yang diperoleh diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil dari angket pengembangan yang berupa nilai dengan kategori yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan sangat kurang baik yang dihimpun untuk memperbaiki produk pengembangan bahan ajar berbasis android ini. Data kuantitatif yang diperoleh dari skor penilaian angket yaitu sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1).

Sugiyono (2019:146) "skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial". Angket yang dibagikan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penilaian skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul pengembangan bahan ajar berbasis android menggunakan Smart Apps Creator pada teks eksplanasi ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis android pada materi teks eksplanasi. Bahan ajar ini dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi yang disajikan. Bahan ajar berbasis android ini juga dibuat agar guru dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar secara praktis.

1. Analisis (analisis)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis dengan melakukan observasi di SMK Swasta PAB 2 Helvetia. Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Selain itu, bahan ajar berbasis android pada teks eksplanasi belum ada dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar berbasis android menggunakan Smart Apps Creator pada teks eksplanasi.

2.Design (Desain)

Proses desain bahan ajar membutuhkan sebuah sketsa desain untuk membantu pembuatan bahan ajar berbasis android. Sketsa tersebut dibuat dalam bentuk flowchart. Berdasarkan kegiatan mendesain bahan ajar ini akan menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar berbasis android menggunakan Smart Apps Creator pada teks eksplanasi.

3.Development (Pengembangan)

Bahan ajar yang telah dirancang oleh peneliti, kemudian akan dikembangkan. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan Smart Apps Creator. Isi bahan ajar ini terdiri dari materi-materi yang didapatkan dari beberapa buku-buku mengenai materi teks eksplanasi.

Setelah bahan ajar selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi bahan ajar ini dilakukan oleh validator ahli materi dan validasi ahli media.

1.Hasil validasi ahli materi

Validator materi diisi oleh dua orang ahli materi. Validator ahli materi I yaitu Bapak Dr.Shafwan Hadi Umri, M.Hum, dosen Universitas Muslim Nusantara. Hasil penilaian memperoleh persentase 77% dengan kualifikasi "Memuaskan", dikatakan Layak tanpa adanya revisi.

Validator ahli materi II yaitu Ibu Ratna Soraya, S.Pd., M.Hum, yaitu dosen Universitas Islam Sumatera Utara. Hasil penilaian memperoleh persentase 85% dengan kualifikasi "Sangat Memuaskan", dikatakan Sangat Layak dengan adanya revisi.

2.Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk menguji kualitas produk bahan ajar pada teks eksplanasi. Validator ahli media I yaitu M. Zulfansyuri Siambaton, ST., M.Kom, dosen Fakultas Teknik Informatika UISU. Hasil penilaian memperoleh 90% dengan kualifikasi "Sangat Memuaskan", dikatakan Sangat Layak tanpa adanya revisi.

Validator ahli media II yaitu Satria Yudha Prayogi, ST., M.Kom merupakan dosen Fakultas Teknik Informatika UISU. Hasil penilaian memperoleh 91% dengan kualifikasi "Sangat Memuaskan", dikatakan Sangat Layak dengan adanya revisi. Setelah melakukan tahap validasi, maka produk akhir pada penelitian ini dikatakan Sangat Layak sesuai dengan hasil angket yang telah diisi oleh validator, baik validator ahli materi maupun ahli media.

4.Penerapan (Implementasi)

Tahap ini lanjutan dari tahapan pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Bahan ajar berbasis android yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di dalam kelas.

Peneliti melakukan uji coba lapangan untuk melihat respon dari guru dan respon peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Uji coba lapangan ini terdiri dari 1 guru mata pelajaran dan 36 peserta didik SMK Swasta PAB 2 Helvetia jurusan OTKP 1. Uji coba ini dilakukan menggunakan gawai pribadi peserta didik untuk menunjang keberhasilan produk. Sebelum melakukan uji coba tersebut, peserta didik diberikan petunjuk mengenai bahan ajar berbasis android yang akan digunakan.

Hari terakhir uji coba diberikan angket oleh peneliti. Angket ini bertujuan untuk melihat sejauh mana respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar yang sudah dikembangkan. Adapun hasil respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis android sebagai berikut :

a.Hasil Respon Guru

Respon guru terhadap penggunaan bahan ajar berbasis android menggunakan Smart Apps Creator pada teks eksplanasi yang telah diisi oleh guru Bahasa Indonesia Ibu Afrida Hanum, S.Pd mendapatkan hasil 94% dengan kualifikasi "Sangat Memuaskan" dan dikatakan Sangat Layak.

Produk pengembangan yang diuji cobakan berupa bahan ajar berbasis android pada teks eksplanasi yang diuji cobakan kepada 36 peserta didik. Hasil respon peserta didik yang berjumlah 36 mendapatkan 92% dengan kualifikasi "Sangat Memuaskan".

Peserta didik juga melakukan tes hasil belajar yaitu untuk mengetahui keefektifitasan pengembangan bahan ajar yang dilakukan. Selain itu, tes ini dilakukan untuk mengetahui dan mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan maka dapat dilihat pula bahwa adanya perubahan yang signifikan dalam pembelajaran. Tes tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dengan pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator peserta didik merasa lebih tertarik dengan pembelajaran ini.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi di sini merupakan kegiatan dari implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari saran respon guru selama uji coba dilaksanakan, kemudian dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir. Berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan, maka menghasilkan sebuah produk bahan ajar berbasis android pada materi teks eksplanasi.

SIMPULAN

Proses pengembangan bahan ajar berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi : (a) Analisis (Analysis), (b) Desain (Design), (c) Pengembangan (Development), (d) Penerapan (Implementation), e) Evaluasi (Evaluation). Hasil validasi ahli materi I dapat dikategorikan "Memuaskan" dan layak diuji cobakan tanpa revisi dengan persentase 77%. Sedangkan hasil validasi ahli materi II dapat dikategorikan "Sangat Memuaskan" dan sangat layak diuji cobakan dengan adanya revisi dengan persentase 85%. Sedangkan hasil ahli media I dapat dikategorikan "Sangat Memuaskan" dan sangat layak diuji cobakan tanpa adanya revisi dengan persentase 90%. Sedangkan hasil ahli media II dapat dikategorikan "Sangat Memuaskan" dan sangat layak diuji cobakan dengan adanya revisi dengan persentase 91%. Berdasarkan hasil respon guru mendapatkan presentase 94% dikategorikan "Sangat Memuaskan". Sedangkan hasil respon peserta didik dari 36 siswa mendapatkan kualifikasi "Sangat Memuaskan", dengan presentase 92%. Akumulasi beberapa hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar ini dikategorikan sangat layak dan dapat dikatakan sangat efektif.

Berdasarkan analisis uji coba yang dilakukan, menunjukan adanya perbedaan yang signifikan serta adanya peningkatan dalam proses pembelajaran tanpa bahan ajar berbasis android dan dengan bahan ajar berbasis android yang telah dikembangkan. Sehingga secara keseluruhan bahan ajar berbasis android menggunakan Smart Apps Creator pada materi teks eksplanasi ini dikategorikan "Sangat Memuaskan" dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Rosda Karya.
- Kosasih. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah:Redaksi.
- Rachman, Haitan. 2020. *Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming*.
Www.Inosi.Co.Id. Last modified 2019.
- Rayanto, Yudi Hari, Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*.
Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.