

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APPINVENTOR BERBASIS PADA ANDROID MATERI DEBAT

**Idham Syafri Marliansyah¹⁾, Gunawan Ismail²⁾, Supriatini³⁾, Ratu Wardarita⁴⁾,
Siti Rukiyah⁵⁾**

¹⁾⁴⁾⁵⁾ Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Palembang

²⁾³⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Palembang

¹⁾jdhamsm24@gmail.com, ²⁾gunawanfkipump@gmail.com ³⁾supriatini_ump@yahoo.com

⁴⁾ratuwardarita@yahoo.com ⁵⁾siti.rukiyah@rocketmail.com

Diterima: 10 November 2021

Disetujui: 19 Maret 2022 Diterbitkan 31 Maret 2022

Abstrak

Penelitian memiliki tujuan, yaitu: 1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran menggunakan *AppInventor* berbasis android pada materi debat kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang, 2) mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan *AppInventor* berbasis *Android* pada materi debat di SMA Muhammadiyah 1 Palembang, 3) mndeskripsikan validasi pengembangan media pembelajar AppInventor pada materi debat di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Metode penelitian ini merupakan metode R&D (*Reasearch and Develoment*) menggunakan model Alessi dan Trollip. Hasil penelitian ini, yaitu: 1) hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dan hasil kuisioner atau angket berupa *google formulir* yang diberikan peserta didik bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran, 2) penelitian media pembelajaran *AppInventor* berbasis andorid memiliki rancangan dengan menggunakan model Alessi dan Trollip yang meliputi tiga tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*), 3) produk akhir media pembelajaran *AppInventor* berbasis android telah memenuhi kriteria “sangat layak” dengan presentase akhir 90% dari ahli media dan ahli materi dengan presentase 99%.

Kata kunci: *pengembangan, media pembelajaran, appinventor, android, debat.*

Abstract

The research has objectives, namely: 1) describing the results of the analysis of the needs of Indonesian students and teachers for learning media using an Android-based AppInventor on debate material for class X at SMA Muhammadiyah 1 Palembang, 2) describing the design of learning media development using Android-based AppInventor on debate material. at SMA Muhammadiyah 1 Palembang, 3) to describe the validation of the development of AppInventor learning media on debate material at SMA Muhammadiyah 1 Palembang. This research method is an R&D (Research and Development) method using the Alessi and Trollip model. The results of this study, namely: 1) the results of interviews with Indonesian language teachers at SMA Muhammadiyah 1 Palembang and the results of a questionnaire or questionnaire in the form of a google form given by students that the use of learning media is very helpful in the learning process, 2) research on Android-based AppInventor learning media has the design using the Alessi and Trollip model which includes three stages, namely planning, design, and development, 3) the final product of the Android-based AppInventor learning media has met the "very feasible" criteria with a final percentage of 90% from media experts and material experts with a percentage of 99%.

Keywords: *development, learning media, appinventor, android, debate.*

©Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UM Palembang

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi dikarenakan adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya atau tanpa disengaja. Manusia juga dianggap telah belajar apabila terjadi suatu perubahan tingkah laku menjadi lebih baik dan bertambahnya wawasan yang mereka miliki. Daryanto (2013:9) berpendapat bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai proses perolehan, pengasimilasian dan penginternalisasian masukan kognitif, metodik atau perilaku untuk digunakan secara efektif pada saat diperlukan dan menambah kemampuan untuk belajar lebih lanjut yang dimonitor sendiri.

Perkembangan teknologi saat ini sangat beragam baik itu dari perangkat komputer ataupun handphone sehingga memberikan perhatian khusus dalam penguasaannya. Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang. Sedangkan menurut Attewel dalam Fatimah (2014: 60), bahwa pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* dapat digunakan di masa yang akan mendatang, dengan tanggapan pendidik dan peserta didik berharap dapat menggunakan *mobile learning* dalam suatu pembelajaran.

Penggunaan *smartphone* sangat mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh. Suryani (2018: 122) mengemukakan bahwa pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan Teknologi Pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam suatu pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pentingnya mengembangkan suatu media merupakan salah satu faktor penentuan suatu keberhasilan dalam pembelajaran.

Sukiman (2012:29) berpendapat media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi di dalam

rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Dalam kurikulum 2013, pokok pembahasan materi Bahasa Indonesia dapat memanfaatkan media pembelajaran, misalnya materi debat. Salah satu media teknologi yang akan dikombinasikan pada materi debat adalah *AppInventor* yang berbasis android. *AppInventor* merupakan suatu alat pengembangan yang digunakan untuk membangun aplikasi di android. Peranti ini diciptakan di MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) memiliki tujuan untuk memudahkan pembuatan di aplikasi *Android* (Kadir, 2017: 5).

AppInventor merupakan sebuah aplikasi web sumber terbuka (*open source*) yang awalnya dikelola oleh *google* dan sekarang dikelola oleh *google* dan sekarang dikelola *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) adalah merupakan sebuah institusi riset swasta serta universitas yang terletak di Kota Cambridge, Massachusetts yang lebih tepat di seberang Sungai Charles dari distrik Back Bay di Boston, Amerika Serikat.

Pembelajaran materi debat terdapat di kelas X SMA semester genap dengan KD 3.13 Menganalisis isi debat (permasalahan/isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak dan simpulan) dan 4.13 Mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang dan argumen dalam debat. Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

Metodologi Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah “penelitian dan pengembangan (*research and development*)”. Sugiyono (2016: 297) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga dalam penelitian pengembangan merupakan sebuah studi

yang merancang untuk menghasilkan produk bahkan mengembangkan media yang telah ada dengan menggunakan langkah-langkah yang sesuai dengan kondisi yang dihadapinya.

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Palembang kelas X IPA VI dengan 35 peserta didik pada bulan April hingga Mei 2021. Pada dua bulan tersebut peneliti melakukan analisis data berupa wawancara dan uji coba produk skala kecil (*small group*) dengan tiga peserta didik yang memiliki berbeda latar belakang akademik atau pemikiran. Tiga peserta didik dengan kriteria tingkat pemikiran tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba skala kecil ini hanya untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sesuai dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Model pengembangan yang dirumuskan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip memiliki tiga tahapan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), pengembangan (*development*) dan tiga atribut yang selalu ada dalam setiap tahapan.



Gambar 1. Desain Pengembangan Alessi dan Trollip, 2001

Tahap perencanaan (*planning*), tahapan ini merupakan berisi penjelasan dan rancana gambaran produk yang akan dikembangkan. Tahap desain (*design*) merupakan tahapan proses penggabungan dari konten, prespektif pembelajaran dan interaktivitas. Dalam tahapan desain telah dikomunikasikan dengan guru untuk menemukan ide yang tepat antara perencanaan dengan proyek yang dikembangkan. Tahap pengembangan (*development*) merupakan penuangan dalam konsep desain menjadi sebuah produk yang matang dan tahapan ini juga tahapan terakhir yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip.

Validasi dalam penelitian ini meliputi validasi media dan validasi ahli materi. Validasi media ini melibatkan satu dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran dan telah menjadi validator media sebelumnya. Ahli media tersebut Luv Antari, M.Pd. Ahli Materi merupakan Dewi Mulyati, M.Pd., yang merupakan guru Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tiga lembar validasi, yaitu (1) lembar validasi, lembar validasi ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai penelitian para ahli media. Validator ahli media tersebut merupakan Luv Antari, M.Pd., (2) lembar kuisioner atau angket, untuk mengetahui respons dari objek yang diteliti. Peneliti menggunakan kuisioner atau angket berupa *google formulir* yang diberikan melalui *whatsapp group* yang berisi lima belas pertanyaan dengan empat alternatif jawaban, (3) wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari objek penelitian. Wawancara dalam hal ini merupakan guru SMA Muhammadiyah 1 Palembang yaitu Dewi Mulyati, M.Pd.

Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini, yaitu analisis lembar validasi, kuisioner atau angket, wawancara. Lembar validasi yang digunakan sebagai data untuk mengetahui penelitian ahli media, ahli materi dan kuisioner atau angket yang

diberikan ke peserta didik yang berupa *google formulir* dengan menggunakan kriteria, sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Presentasi Penilaian	Intrepetasi
0–20%	Tidak Baik
21–40%	Kurang Baik
41–60%	Cukup
61–80%	Baik
81–100%	Sangat Baik

Sumber: Riduawan dalam Oktaviara (2019:63)

Hasil dan Pembahasan

Uji coba produk yang diperoleh berupa jenis data validasi (uji alpha) dari ahli media dan ahli materi, data uji betha, dan data uji kelompok kecil (*small group*). Ahli media mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sedangkan ahli materi mengevaluasi dari segi aspek materi pembelajaran. Hasil evaluasi dari ahli media serta materi tersebut digunakan untuk merevisi suatu media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat dikatakan layak atau tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

Uji Alpha

Dalam tahapan uji alpha terbagi menjadi dua bagian, yaitu uji validasi media serta uji validasi materi yang diberikan berupa angket. Validasi yang dilakukan terkait dengan aspek tampilan menyeluruh media pembelajaran *AppInventor* yang berbasis android yang dikembangkan dua belas indikator serta pengisian angket yang berskala 1—5.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	8
Cukup	12
Kurang	10
Sangat Kurang	
Jumlah Skor	35
Presentase (%)	58 %

Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat mendapatkan skor 35 dengan presentase 58% dengan kategori “Cukup”. Maka dari hasil tersebut peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran serta mengikuti saran dari ahli media. Saran dari ahli media menambahkan *audio backsound* setiap kolom yang diklik, penambahan suara pada bagian materi, dan dirapikan kembali bagian menu pilihan awal pada media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Kategori	Skor
Sangat Baik	30
Baik	24
Cukup	
Kurang	
Sangat Kurang	
Jumlah Skor	54
Presentase (%)	90 %

Berdasarkan data hasil validasi media di atas maka menganalisis data. Analisis yang dilakukan peneliti dengan cara menghitung tingkat kevalidasi/layak. Penilaian ahli materi pada tahap kedua memperoleh skor yang lebih baik dibandingkan pada tahap pertama memperoleh skor 54 dengan hasil presentasi akhir 90% maka dapat dikatakan kategori “Sangat Baik”.

Selanjutnya merupakan tahap uji validasi materi. Validasi ini dilakukan terkait dengan aspek penyajian materi dari media pembelajaran *AppInventor* berbasis android yang dikembangkan menggunakan pengisian angket yang berskala 1—5. Hasil dari ahli materi seperti, tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Kategori	Skor
Sangat Baik	
Baik	4
Cukup	18
Kurang	6
Sangat Kurang	
Jumlah Skor	28
Presentase (%)	56 %

Hasil Penilaian ahli materi pada tahap pertama memperoleh skor sebesar 28 dengan hasil presentasi akhir 56% dengan kategori “Cukup”. Hasil yang telah didapatkan akan direvisi peneliti dengan saran yang telah diberikan ahli materi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik pada tahap kedua.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

Kategori	Skor
Sangat Baik	45
Baik	4
Cukup	18
Kurang	6
Sangat Kurang	
Jumlah Skor	49
Presentase (%)	99 %

Berdasarkan data hasil validasi materi di atas maka peneliti menganalisis data. Analisis yang dilakukan dengan cara menghitung tingkat kevalidasi/layak. Penelitian ahli materi pada tahap kedua memperoleh skor yang lebih baik dibandingkan pada tahap pertama memperoleh 49 dengan hasil presentase 99% maka dapat dikatakan kategori “Sangat Baik”.

Hasil dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran *AppInventor* yang berbasis android menggunakan materi debat kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dinyatakan valid/layak untuk digunakan bagi peserta didik di Sekolah Mengah Atas.

Hasil Uji Betha

Pada bagian uji betha ini dilakukan untuk mengetahui respons pengguna dalam media pembelajaran. Sasaran pada uji betha ini merupakan peserta didik, dilakukan uji coba skala kecil dengan tiga peserta didik. Peserta didik ini meliputi tingkat pemikiran cerdas, sedang dan kurang. Uji coba skala kecil ini dilakukan melalui *video call* untuk memberi pengarahannya penggunaan media pembelajaran. Setelah menggunakan media pembelajaran peserta didik tersebut

diberikan angket atau kuisioner. Hasil penilaian yang diujicobakan pada skala kecil, sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Tiga Respons Peserta Didik

	PD 1	PD 2	PD 3
Jumlah Skor	72	71	68
Presentase (%)	96%	95%	91%

Keterangan:

PD : Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket yang diberikan terhadap tiga peserta didik untuk mengetahui responden peserta didik media pembelajaran *AppInventor* yang berbasis android dengan pemikiran akademik yang berbeda jika konversikan dalam kategori kriteria kelayakan semua dapat dikatakan “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil pembahasan uji alpha mengenai media dan materi yang telah diujikan terhadap validator dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan dapat dikatakan “Sangat Baik”.

Uji coba skala kecil yang berupa angket atau kuisioner terhadap tiga peserta didik dengan latar belakang akademik tinggi, sedang dan rendah dikategorikan kriteria kelayakan dikatakan “Sangat Baik”.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa penelitian media pembelajaran *AppInventor* berbasis android menerapkan model Alessi dan Trollip yang meliputi tiga tahapan, yaitu 1) perencanaan (*planning*), 2) desain (*design*), dan 3) pengembangan (*development*). Uji Betha media pembelajaran *AppInventor* berbasis android dapat dikatakan kelayakannya apabila sudah melalui proses tahapan validasi oleh para ahli. Tahapan validasi ini terdiri dari dua validator, yaitu validator media dan validator materi.

Uji ahli media pembelajaran *AppInventor* yang berbasis android melalui dua tahapan, Tahapan pertama dengan hasil presentase 58% kategori “Cukup”, sehingga disempurnakan kembali sesuai

saran. Tahapan Kedua dengan presentase 90% dengan kategori “Sangat layak”.

Uji ahli materi pembelajaran *AppInventor* berbasis android melalui dua tahapan, Tahapan pertama dengan hasil presentase 56% kategori “Cukup”, sehingga disempurnakan kembali sesuai saran. Tahapan Kedua dengan presentase 99% dengan kategori “Sangat layak”.

Berdasarkan penilaian dari kedua para ahli tersebut maka media pembelajaran *AppInventor* berbasis pada android menggunakan materi Debat kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dapat dikatakan valid/layak.

Media pembelajaran menggunakan *App Inventor* yang berbasis android dilakukan terhadap tiga peserta didik untuk mengetahui respons peserta didik memiliki kemampuan latar belakang akademik yang berbeda-beda. Hasil uji coba pada kelompok kecil peserta didik satu memiliki presentase 96%, peserta didik kedua dengan presentase 95%, dan peserta didik ketiga 91%. Jika dikonversi dalam kriteria penilaian maka dalam kategori “Sangat Baik”.

Daftar Pustaka

- Alessi, M. S., & Tropllip, S. (2001). *Multimedia For Learnin Methods and Develoment*. Boston: Allyn and Bacon.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA-fisika smartphome berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa. *Jurnal Kaunia*, 10(1), 59-64.
- Kadir, Abdul. (2017). *Pemrograman Arduino & Android Menggunakan AppInventor*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatid, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 61.