

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS PROSEDUR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID G-TEKS PRO (GENRE TEKS PROSEDUR)

Dara Fitriana Adinda Agrin¹, N. Lia Marlina², Reni Nur Eriyani³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta

¹ daraadindaagrin0406@gmail.com, ² nliamarliana@unj.ac.id, ³ reni_eryani@unj.ac.id

Received: June 25, 2021; Accepted: September 1, 2021

Abstract

In the industrial revolution 4.0, learners were a generation very close to the technology touch. Thus, teachers can not only rely on environmentally based media but also be able to use technology-based media that is both attractive, creative and innovative to achieve learning competence. The purpose of this study is to develop the teaching material for writing the procedure text using a media application called G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) using the research and development method. The application development model is ADDIE (design, development, development, development, development). The study population was SMPN 216 Jakarta class vii of 34 people. Data retrieval comes from observation, interview, and angket. The analysis used is qualitative and quantitative. After research, the pro-text android application was successfully developed and therefore flexible access. Furthermore, the quality of the application is rated highly appropriate/excellent according to the validator average value, which is 85.59%. Each rating is media expert 83.77%, materials expert 85.00%, and Indonesian teacher 88.00%. Later, the student merepons application at trial by giving an excellent assessment of 87.24%. Hence, G-Teks Pro applications imper on learning that can be used as teaching materials and thus improve writing skills, especially of the procedure text.

Keywords: Teaching Material, Media, Procedure Text

Abstrak

Pada era Revolusi Industri 4.0, peserta didik adalah generasi yang sangat dekat dengan sentuhan teknologi. Oleh sebab itu, guru tidak hanya bisa mengandalkan media berbasis lingkungan saja, tetapi juga dapat memanfaatkan media berbasis teknologi yang dikemas secara menarik, kreatif, dan inovatif agar tercapai kompetensi pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar menulis teks prosedur dengan menggunakan media aplikasi android yang dinamakan G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) dengan menggunakan metode Research and Development. Model pengembangan aplikasi adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi penelitian adalah siswa SMPN 216 Jakarta di kelas VII yang terdiri atas 34 orang. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan angket. Analisis yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Setelah penelitian, aplikasi android G-Teks Pro berhasil dikembangkan sehingga dapat diakses secara fleksibel. Selain itu, kualitas aplikasi ini dinilai sangat layak/sangat baik berdasarkan nilai rata-rata yang dilakukan oleh validator, yaitu 85,59%. Masing-masing penilaian adalah ahli media 83,77%, ahli materi 85,00%, dan guru bahasa Indonesia 88,00%. Kemudian, siswa merepons aplikasi pada saat uji coba dengan memberikan penilaian yang sangat baik sebesar 87,24%. Oleh karena itu, aplikasi G-Teks Pro berimplikasi pada pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis, khususnya teks prosedur.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Media, Teks Prosedur

How to Cite: Agrin, D. F. A., Marlina N. L., & Eriyani, R. N. (2021). Pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur dengan menggunakan media berbasis aplikasi android g-teks pro (genre teks prosedur). *Semantik*, 10 (2), 177-190.

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 telah memberi berbagai perubahan dan inovasi yang terus berkembang dengan memanfaatkan teknologi yang berevolusi menjadi semakin baik. Revolusi industri 4.0 merupakan babak baru dunia khususnya manusia untuk selangkah lebih maju menatap peradaban dunia (Ismiyah, 2018). Sebuah babak baru yang akan mengubah segala lini kehidupan manusia melalui perkembangan teknologi, termasuk pendidikan, budaya, pola pikir, dan sebagainya. Manusia pada era ini adalah generasi yang sangat dekat dengan sentuhan teknologi, khususnya dalam dunia pendidikan. Proses komunikasi antara guru dan peserta didik atau siswa memerlukan sebuah proses yang menarik agar dapat diterima dan dipahami, terutama dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008), pembelajaran merupakan suatu proses menggapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran yang menarik tersebut dapat berupa penggabungan antara pembelajaran dan teknologi karena peserta didik zaman sekarang sangat lekat dengan teknologi.

Menurut Abidin (2014), guru dituntut untuk memilih bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar mencapai kompetensi dasar yang dituju dalam pembelajaran. Bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Berbagai jenis dari bahan ajar tersebut dapat dikemas dalam media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar dapat memuat gambar, video, audio, ataupun teks. Bahan ajar yang dikemas dalam media pembelajaran ini sebagai alat bantu guru untuk mengomunikasikan materi kepada peserta didik. Pada era ini, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan perkembangan zaman. Maka dari itu, seorang guru perlu menyadari hal tersebut.

Akan tetapi, terjadi kesenjangan antara yang seharusnya terjadi dengan fakta yang ada di lapangan. Sesuai dengan hasil observasi awal dan pengamatan yang dilakukan saat pembelajaran, serta hasil wawancara tidak terstruktur dengan beberapa guru Bahasa Indonesia di beberapa sekolah di DKI Jakarta. Simpulan dari hasil wawancara tersebut terdapat materi yang sukar dipahami oleh peserta didik atau siswa, yakni materi tentang menulis teks prosedur. Hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik masih kurang karena sulit untuk menulis dan mengembangkan teks prosedur.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya media yang menarik sebagai penunjang pembelajaran menulis teks prosedur. Guru masih menggunakan media berbasis lingkungan saja, sedangkan saat ini sudah memasuki Era Revolusi Industri 4.0 dan peserta didik yang dihadapi adalah generasi yang sangat dekat dengan sentuhan teknologi. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran, guru tidak hanya bisa mengandalkan media berbasis lingkungan saja, tetapi dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikemas secara menarik, kreatif, dan inovatif untuk membantu tercapainya kompetensi mengenai menulis teks prosedur.

Menurut Sobandi (2016), teks prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah menyelesaikan sesuatu. Saat pembelajaran teks prosedur, siswa mengeksplorasi bahasa dalam bentuk prosedur yang akan digunakan untuk dapat mengikuti segala proses dalam kehidupan masyarakat (Harsiati, Trianto, Kosasih, 2016). Teks prosedur adalah salah satu materi yang

perlu untuk dikuasai oleh siswa sehingga dapat menulis dan mengembangkan sebuah teks prosedur utuh yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan.

Hal ini juga sesuai berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pembelajaran teks prosedur terdapat pada KD 3.5 dan KD 4.5 serta KD 3.6 dan KD 4.6. Khusus untuk keterampilan menulis teks prosedur terdapat pada KD 4.6 yang berisi mengenai proses menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis. Artinya, peserta didik harus mampu menguasai kompetensi dasar tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengatasi kendala yang terjadi pada peserta didik mengenai menulis teks prosedur serta kendala lainnya, khususnya penggunaan media pembelajaran teknologi yang masih minim, diperlukan suatu bahan ajar yang dikemas di dalam sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif yang diperlukan agar mendorong siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Salah-satu media pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang canggih dan mudah digunakan yang berbasis aplikasi android sehingga lebih inovatif dan kemudian dinamakan dengan istilah G-Teks Pro yang merupakan singkatan dari frasa Genre Teks Prosedur. Dibuat melalui *software* Appypie. G-Teks Pro adalah aplikasi dengan fitur-fitur materi ataupun latihan mengenai teks prosedur yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan menulis teks prosedur peserta didik dalam pembelajaran.

Pembelajaran ini memanfaatkan teknologi yang dikenal dengan sebutan *e-learning*. Seiring perkembangan teknologi, muncullah *mobile learning* sebagai lanjutan dari *e-learning* yang memiliki ciri yang lebih spesifik. *E-learning* cenderung menggunakan PC dan internet sebagai media utamanya, sedangkan *mobile learning* media penyampaiannya terbatas pada perangkat atau *device* yang bergerak, seperti *handphone*, *gadget* (gawai), dan sebagainya. Oleh karena itu, *mobile learning* dianggap lebih mudah dan fleksibel karena peserta didik dapat menggunakannya kapan pun dan di mana pun. Aplikasi android juga termasuk salah satu pemanfaatan *mobile learning*. Arifpurnamayana (Maulana 2017) menyatakan bahwa *mobile learning* dapat didefinisikan sebagai salah-satu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan *content* yang edukasional yang membantu mencapai pengetahuan tanpa memperlumahkan lokasi dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan bahan ajar dengan media aplikasi G-Teks Pro adalah sebuah terobosan terbaru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi karena memiliki berbagai kelebihan, contohnya dapat dibawa ke mana pun dan kapan pun. Hal ini karena aplikasi tersebut terdapat pada *smartphone* atau gawai karena kualitas pembelajaran terus meningkat dan sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin modern. Menurut Sari, Djaja, & Kantun (2019) media pembelajaran berbasis android merupakan media yang memanfaatkan *smartphone* mengingat karakteristik siswa zaman sekarang yang tidak bisa lepas dari *smartphone*. Sari, Djaja, & Kantun (2019) juga menegaskan bahwa nantinya siswa dapat melakukan proses instal terlebih dahulu untuk menggunakan aplikasi. Hal ini juga dilakukan agar peserta didik dapat memanfaatkan gawainya ke dalam hal yang positif seperti penggunaan gawai di dalam pembelajaran.

Hal ini didukung bahwa setiap tahun pertumbuhan masyarakat Indonesia tidak dapat lepas dari gawai. Penggunaannya pun merata untuk semua kalangan masyarakat, baik dari anak-anak maupun orang dewasa sudah mempunyai *smartphone* dan mampu mengoperasikannya dengan baik. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Suparyati, 2018). Hasil survei yang dilakukan Opera pada tahun 2013 di Indonesia menunjukkan bahwa 10% pengguna android adalah umur 13-17 tahun. Hal ini membuktikan bahwa anak dengan usia tingkat SMP sampai SMA memiliki perhatian yang cukup besar dalam penggunaan *smartphone* (Astuti, Dasmo & Sumarni, 2018). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar menulis teks prosedur dengan menggunakan media aplikasi android yang dinamakan G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) dengan menggunakan metode Research and Development. Tujuan pengembangan bahan ajar dengan media aplikasi G-Teks Pro ini diharapkan dapat membantu keberhasilan pembelajaran teks prosedur dengan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan inovatif dan tentunya harus memiliki kelayakan yang baik berdasarkan penilaian atau validasi dari ahli materi, media, dan guru bahasa Indonesia serta tanggapan/respons siswa.

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur dengan media berbasis aplikasi android G-Teks Pro pada siswa kelas VII SMP Negeri 216 Jakarta ini dilandasi oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan salah satu variabel. Penelitian relevan yang pertama berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Android pada Konsep Dinamika Newton untuk Siswa Kelas X SMA/MA”. Penelitian ini ditulis oleh Hartanto (2016) yang merupakan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Fisika di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2016. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) telah berhasil dikembangkan aplikasi *mobile learning* berbasis Android pada pokok bahasan dinamika Newton untuk siswa kelas X SMA/MA yang dapat diakses secara fleksibel; 2) kualitas aplikasi *mobile learning* yang telah dikembangkan adalah baik berdasarkan ahli media 74,67%, ahli materi 82,50% dan guru fisika 76,28%; 3) penilaian respons siswa pada uji coba adalah baik 77,70%. 4) Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile learning* berdampak positif pada jenjang kognitif siswa pada materi dinamika Newton.

Selain itu, penelitian relevan selanjutnya berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Bermuatan Cinta Lingkungan dengan Pendekatan Saintifik bagi Peserta Didik Kelas X SMA”. Penelitian ini ditulis oleh Aristiana (2016) yang merupakan mahasiswi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Semarang pada tahun 2016. Adapun akumulasi perolehan nilai rata-rata pada bagian awal bahan ajar berdasarkan penilaian guru dan dosen ahli sebesar 78,33. Sementara itu, pada bagian isi bahan ajar memperoleh rata-rata sebesar 83,81. Adapun bagian akhir bahan ajar memperoleh rata-rata sebesar 83,91. Berdasarkan beberapa penelitian relevan di atas, saling memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diujikan. Persamaan ada pada teks atau metode penelitian, pada penelitian relevan pertama menggunakan metode pengembangan, tetapi berbeda mata pelajaran, sedangkan penelitian relevan kedua memiliki jenis teks yang sama, yaitu teks prosedur, tetapi berbeda metode. Dengan demikian, penelitian mengenai pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur dengan media berbasis aplikasi android G-Teks Pro pada siswa kelas VII SMP Negeri 216 Jakarta ini belum pernah diteliti.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*, yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Menurut Benny A. (Sari, 2017) ada satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik, yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Maka dari itu, pengembangan yang dilakukan agar tercipta sebuah bahan ajar menulis teks prosedur adalah dengan menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE karena model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Dengan demikian, diharapkan bahwa terciptanya keberhasilan dalam pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan untuk menulis teks prosedur dengan media yang berbasis aplikasi android G-Teks Pro.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada model ADDIE. Model tersebut terbagi ke dalam lima tahap, yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Pengembangan G-Teks Pro sebagai bahan ajar menulis teks prosedur memiliki beberapa keunggulan, khususnya pada pemanfaatan Appypie. Keunggulan yang dimiliki oleh Appypie sebagai media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru adalah Appypie yang memiliki kemampuan untuk membuat aplikasi tanpa guru tersebut memiliki keterampilan *programming*, Appypie menyediakan berbagai macam template untuk digunakan dalam membuat aplikasi (Diantari, 2019). Aplikasi G-Teks Pro dapat dijalankan pada perangkat android. Namun, Appy Pie dapat mengembangkan aplikasi yang dapat dijalankan di berbagai situs, seperti android, iOS, maupun Windows tergantung keinginan pembuat ketika akan mempublikasikan aplikasi yang dibuat menjadi format Android (Apk), iOS, ataupun Windows (Rahmat, 2019).

Setelah dilakukan pengembangan, langkah selanjutnya adalah validasi yang dilakukan dengan bahan ajar ini melalui dua ahli, yaitu ahli media dan materi. Ahli media yang merupakan Dosen Fakultas Teknologi Pendidikan (TP) Universitas Negeri Jakarta, Dedy Aswan, M.Pd. Sementara itu, ahli materi merupakan Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Siti Ansoriyah, M.Pd. Selain itu, terdapat validator dari guru bahasa Indonesia di SMPN 216 Jakarta, Endah Sugiasih, S.Pd.. Validasi ahli dan guru bahasa Indonesia menghasilkan penilaian dan komentar terhadap aplikasi android G-Teks Pro. Berdasarkan penilaian tersebut, dilakukan revisi dan akhirnya diujicobakan pada kelompok besar, yaitu siswa kelas VII SMPN 216 Jakarta.

1) Hasil Data Uji Kelayakan Produk Menurut Ahli Materi

Aspek dalam penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, yaitu mencakup aspek kurikulum, penyajian materi, keterampilan, dan kebahasaan.

Tabel 1. Rata-Rata Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Persentase skor (%)	Kriteria
1	Kurikulum	80	Baik
2	Penyajian materi	85	Sangat Baik
3	Keterampilan	95	Sangat Baik
4	Kebahasaan	80	Baik
Rata-rata		85	Sangat Baik

Dengan demikian, terlihat bahwa hasil persentase skor tertinggi ada pada aspek keterampilan yang memiliki nilai 95% dan disusul oleh hasil penyajian materi yang dinilai dengan angka 85%, kemudian aspek kurikulum dan kebahasaan adalah 80%. Maka dari itu, rerata perolehan dari skor aspek jika dinilai secara keseluruhan adalah 85%. Skor tersebut lalu dikonversikan dan diperoleh simpulan bahwa aplikasi ini termasuk ke dalam kriteria *sangat baik* menurut ahli materi.

2) Hasil Data Uji Kelayakan Produk dari Ahli Media

Aspek yang dinilai terhadap pengembangan sebuah aplikasi G-Teks pro ini, yaitu aspek mengenai tampilan, perangkat lunak, dan keterlaksanaan. Ahli media memberikan dua kali penilaian, pada tahap pertama dilakukan penilaian dan revisi aplikasi, kemudian dilakukan penilaian kedua yang memperoleh hasil perizinan untuk uji lapangan. Pada pembahasan selanjutnya akan dipaparkan perbedaan penilaian sebelum dan sesudah revisi. Penilaian untuk setiap aspek akan dijabarkan dari sebelum dan sesudah revisi.

Tabel 2. Rata-Rata Penilaian Ahli Media sebelum Revisi

No	Aspek yang dinilai	Persentase skor (%)	Kriteria
1	Tampilan	52	Cukup
2	Perangkat Lunak	56	Cukup
3	Keterlaksanaan	46,67	Kurang
Rata-rata		51,56	Kurang

Pada data di atas, terlihat bahwa sebelum revisi atau saat penilai pertama, aplikasi android G-Teks Pro memperoleh rata-rata 51,56% dengan kriteria atau kategori **kurang layak**. Skor tertinggi di antara ketiga aspek tersebut diperoleh pada aspek kedua mengenai perangkat lunak adalah 56%. Sementara itu, posisi paling rendah berada pada aspek keterlaksanaan yang memperoleh nilai 46,67%. Pada penilaian pertama ini, terdapat banyak kekurangan di dalam aplikasi android G-Teks Pro sehingga apabila dikonversikan akan diperoleh simpulan bahwa aplikasi android G-Teks Pro menurut ahli media termasuk dalam kriteria kurang baik/kurang layak. Adapun komentar atau tanggapan ahli media secara keseluruhan, yakni perlu dilakukan revisi. Kemudian, setelah melakukan revisi, diperoleh penilaian sebagai berikut.

Tabel 3. Rata-Rata Penilaian Ahli Media setelah Revisi

No	Aspek yang dinilai	Persentase skor (%)	Kriteria
1	Tampilan	80	Baik
2	Perangkat Lunak	88	Sangat Baik
3	Keterlaksanaan	83,33	Sangat Baik

Rata-rata	83,78	Baik
-----------	--------------	-------------

Setelah menjalankan revisi sesuai dengan instruksi dan komentar ahli media, berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa aplikasi android G-Teks Pro mendapatkan skor yang paling tinggi pada aspek perangkat lunak tersebut dengan nilai 88%, sedangkan nilai yang paling rendah ada pada tampilan yang hanya mendapatkan 80%, kemudian pada aspek keterlaksanaan mencapai persentase skor 83,33%. Rerata persentase tersebut kemudian diperoleh keseluruhan skor dari berbagai aspek, yaitu 83,77%. Saat diubah atau dikonversi, aplikasi android G-Teks Pro berdasarkan penilaian ahli media adalah termasuk kriteria **baik**.

3) Hasil Data Uji Kelayakan Produk dari Guru Bahasa Indonesia

Aspek yang dinilai oleh guru Bahasa Indonesia, yakni aspek yang sama dengan ahli, yaitu materi dan media. Oleh karena itu, aspeknya adalah kurikulum, penyajian materi, keterampilan, kebahasaan, tampilan, perangkat lunak, dan keterlaksanaan.

Tabel 4. Rata-Rata Penilaian Guru Bahasa Indonesia

No	Aspek yang dinilai	Persentase skor (%)	Kriteria
1	Kurikulum	90	Sangat Baik
2	Penyajian materi	90	Sangat Baik
3	Keterampilan	100	Sangat Baik
4	Kebahasaan	80	Baik
5.	Tampilan	88	Sangat Baik
6.	Perangkat lunak	88	Sangat Baik
7.	Keterlaksanaan	80	Baik
Rata-rata		88	Sangat Baik

Dapat dilihat dari tabel di atas, skor yang tertinggi ada pada keterampilan dengan nilai 100,00%. Aspek kurikulum dan penyajian materi 90%, kemudian dari segi tampilan dan perangkat lunak terdapat nilai yang sama, yaitu 88%, lalu disusul dengan aspek kebahasaan dan keterlaksanaan, yaitu 80%. Jika dirata-ratakan, didapatkan nilai yang secara keseluruhan adalah 88%. Kemudian, dikonversikanlah suatu dan diperoleh kesimpulan mengenai bahan ajar yang dapat digunakan untuk menulis sebuah teks prosedur menurut Guru Bahasa Indonesia termasuk dalam kriteria sangat baik. Secara keseluruhan, Guru Bahasa Indonesia menilai aplikasi ini sangat luar biasa, kreatif, dan gambar yang ditampilkan menarik.

4) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar ini dilaksanakan untuk melihat ketertarikan peserta didik dengan aplikasi yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli materi, media, dan guru bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis data angket respons siswa pada kelas VII yang bersekolah di SMPN 216 Jakarta dengan jumlah 34 orang.

Tabel 5. Hasil Penilaian Tanggapan/Respons Siswa

No.	Pernyataan	Rata-Rata		
		Skor	Persen	Kategori
1	Media aplikasi android G-Teks Pro memberikan motivasi pada saya untuk belajar	4,53	90,59%	SS (Sangat Setuju)
2	Saya dapat belajar secara aktif dan mandiri dengan media aplikasi android G-Teks Pro	4,29	85,88%	SS (Sangat Setuju)
3	Saya bisa belajar sesuai dengan kecepatan dan intensitas belajar mandiri saya	4,41	88,24%	SS (Sangat Setuju)
4	Saya lebih senang belajar dengan media aplikasi android G-Teks Pro ini daripada media yang lainnya	4,15	82,94%	S (Setuju)
5	Materi dan latihan yang disajikan dapat saya pahami	4,32	86,47%	SS (Sangat Setuju)
6	Media aplikasi android G-Teks Pro ini meningkatkan pemahaman saya mengenai teks prosedur, khususnya struktur (tujuan, alat dan bahan, langkah-langkah, dan penutup) dan kebahasaan (kalimat imperatif, konjungsi, dan kata keterangan) pada teks prosedur.	4,53	90,59%	SS (Sangat Setuju)
7	Saya dapat mempelajari materi teks ini dengan mudah karena disajikan dengan jelas	4,56	91,18%	SS (Sangat Setuju)
8	Saya dapat membaca teks prosedur dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang digunakan tepat	4,35	87,06%	SS (Sangat Setuju)
9	Saya menyukai tampilan media aplikasi android G-Teks Pro karena memiliki komposisi yang serasi	4,21	84,12%	SS (Sangat Setuju)
10	Saya dapat memahami materi dengan menggunakan bantuan gambar dan video yang berkualitas baik	4,53	90,59%	SS (Sangat Setuju)

11	Saya dapat mengoperasikan aplikasi android G-Teks Pro dengan mudah	4,24	84,71%	SS (Sangat Setuju)
12	Saya dapat menggunakan media aplikasi android G-Teks Pro ini untuk belajar kapan saja dan di mana saja	4,47	89,41%	SS (Sangat Setuju)
13	Media pembelajaran aplikasi android G-Teks Pro ini meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur saya.	4,12	82,35%	S (Setuju)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata 87,24% dengan skor 4,36 sehingga dapat disimpulkan respons siswa termasuk kategori **sangat baik** (SB).

Selain data kuantitatif, juga diperoleh beberapa data kualitatif yang berupa tanggapan siswa terhadap aplikasi android G-Teks Pro ini. Berikut beberapa tanggapan yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Tanggapan/Komentar Siswa

No.	Tanggapan/Komentar Siswa
1.	Aplikasinya bagus, mudah dimengerti dan bisa dipakai di mana saja serta membantu kita dalam belajar.
2.	Penjelasan materi sudah jelas, tetapi warna-warna juga dapat di kreasikan, dan mungkin dapat diberi berbagai hiasan agar lebih menarik untuk dibacanya.
3.	Penjelasan materinya juga lengkap dan mudah dimengerti. kurangnya hanya di tampilan dan videonya yang kurang bervariasi dan menarik karena tidak ada ilustrasi.
4.	Materi yang dipaparkan dalam aplikasi tersebut mudah dimengerti. Bahasa dan alur penyajiannya mudah dipahami. Hanya saja tampilan dari aplikasi tersebut yang menurut saya agak kurang menarik. Mungkin bisa ditingkatkan lagi agar para siswa lebih tertarik dan lebih termotivasi lagi menggunakan aplikasi tersebut.
5.	Aplikasi ini bagus karna saat ini juga sedang ada pandemi jadi mempermudah para murid untuk belajar dan bahasa yang digunakan mudah di mengerti semua orang.
6.	Aplikasinya sudah bagus, tetapi lama <i>update</i> .

Pembahasan

Ahli yang berkaitan dengan materi menilai dari aspek yang berhubungan dengan kurikulum, penyajian materi, keterampilan, dan kebahasaan yang memiliki nilai persentase rata-rata sebesar 85% atau sangat baik sehingga aplikasi android G-Teks Pro ini dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan ataupun dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar. Keunggulan juga nampak pada media dengan kategori keterampilan, khususnya dengan indikator

kesesuaian bentuk latihan dengan konsep, kesesuaian latihan dengan materi struktur dan kebahasaan, serta kesesuaian dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur. Persentase tersebut berdasarkan rata-rata skor keterampilan mendapatkan keseluruhan nilai sebesar 95%. Dengan demikian, ahli materi memberikan penilaian sangat baik dengan nilai persentase 85%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh mengenai kelayakan media ini yang dilakukan oleh ahli media diperoleh nilai dengan kategori tampilan, perangkat lunak, dan keterlaksanaan sebelum revisi dan setelah revisi. Saat sebelum revisi, ketiga aspek ini mendapatkan nilai persentase sebesar 51,56% sehingga berkategori *kurang baik*. Kemudian, setelah melalui perbaikan atau revisi dengan mempertimbangkan saran ahli media, diperoleh nilai pada ketiga aspek ini yang memperoleh nilai yang berada pada persentase 83,77% (baik) yang berakibat pada aplikasi android G-Teks Pro ini dapat dikategorikan *layak* digunakan sebagai sumber belajar siswa. Nilai tertinggi diperoleh aspek perangkat lunak dengan skor 88,00%, khususnya pada indikator kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian serta desain tampilan sesuai dengan tingkatan pengguna. Aplikasi android G-Teks Pro ini memang memiliki tampilan yang sederhana, tetapi dipenuhi warna yang variatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Selain itu, cara penggunaan sangat memudahkan siswa karena seperti aplikasi android pada umumnya. Sementara itu, nilai paling rendah di antara aspek lainnya adalah aspek tampilan dengan perolehan persentase rata-rata 80,00%. Pada aspek tampilan ini memiliki beberapa kelemahan, yakni dari segi pengaturan layout halaman. Hal ini disebabkan aplikasi android G-Teks Pro dibuat dengan *software* appypie yang sudah menyediakan berbagai *layout* halaman yang dibutuhkan pembuat sehingga pembuat, khususnya guru, tidak dapat memvariasikan secara bebas tampilan pada aplikasi ini. Dengan demikian, ahli media memberikan penilaian yang termasuk dalam kategori *baik* dengan nilai persentase 83,77%.

Berdasarkan hasil penilaian guru Bahasa Indonesia dari aspek yang mengenai kurikulum, penyajian materi, keterampilan, kebahasaan, tampilan, perangkat lunak, dan keterlaksanaan mendapatkan nilai rerata 88% dengan kriteria sangat baik sehingga aplikasi android G-Teks Pro ini dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan oleh siswa dalam membantunya memahami mengenai teks prosedur. Kelebihan lain juga terdapat pada aspek keterampilan, sedangkan nilai persentase yang paling rendah didapatkan pada aspek kebahasaan dan keterlaksanaan. Menurut Guru Bahasa Indonesia, aplikasi android G-Teks Pro ini sangat menarik dan inovatif karena memuat berbagai materi dalam bentuk gambar, teks, ataupun video. Berdasarkan hal tersebut, G-Teks Pro dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran mengenai teks prosedur. Dengan adanya teknologi, guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi siswa dan aplikasi “AppyPie” berbasis android sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan dan mendorong semangat belajar siswa (Yanti & Huda, 2020). Akan tetapi, kelemahannya ada pada bahasa yang terlalu panjang, yaitu teks yang berupa instruksi siswa dalam menjalankan langkah-langkah pembelajaran. Dengan demikian, guru Bahasa Indonesia memberikan penilaian termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai persentase 88,00%.

Berdasarkan respons siswa dari angket yang telah diberikan untuk melihat respons atau tanggapan siswa mengenai aplikasi G-Teks Pro ini, didapatkan persentase rata-rata 87,42% dengan kriteria sangat setuju terhadap penerapan aplikasi android G-Teks Pro ini. Nilai tertinggi, yaitu 91,18% diperoleh dalam indikator “saya dapat mempelajari materi dengan mudah karena disajikan dengan jelas”. Hal ini langkah-langkah pembelajaran dengan berbagai instruksi yang diberikan ke siswa. Langkah-langkah tersebut sudah dijabarkan dan disertai

dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa akan mampu untuk memahami pembelajaran melalui media aplikasi android G-Teks Pro ini.

Sementara itu, nilai berikutnya adalah 90,59% yang diperoleh dalam beberapa indikator, yaitu “Media aplikasi android G-Teks Pro memberikan motivasi pada saya untuk belajar”, “Media aplikasi android G-Teks Pro ini meningkatkan pemahaman saya mengenai teks prosedur, khususnya struktur dan kebahasaan teks prosedur, “Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar dan video dengan kualitas yang baik”. Materi yang dimuat sangat variatif dan inovatif dengan memadupadankan antara gambar, teks, dan video. Hal ini dilakukan untuk memfasilitasi siswa untuk memperoleh materi dikemas dengan yang menarik. Selain skor yang tinggi, dari berbagai indikator juga diperoleh skor yang paling rendah di antara skor lainnya pada indikator “Saya lebih senang belajar dengan media aplikasi android G-Teks Pro ini daripada media yang lainnya” dan “Media pembelajaran aplikasi android G-Teks Pro ini meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur saya” yang mendapatkan skor 82%. Kedua indikator ini memiliki keterkaitan karna memerlukan implementasi atau penerapan di kelas, padahal penelitian ini hanya sampai pada tahap untuk melihat respons siswa, belum sampai tahap melaksanakan di kelas dengan penyampaian materi teks prosedur sehingga tidak diperoleh data statistik pretest ataupun posttest hasil kerja siswa menulis teks prosedur karena pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menyusun dan menghasilkan bahan ajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan bahan ajar yang bertujuan agar siswa dapat menulis teks prosedur dengan memanfaatkan media berbasis aplikasi android G-Teks Pro dapat dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut. Aplikasi ini telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berbagai tahap telah dilakukan. Dari tahap yang dimulai dari analisis dengan penelitian yang merupakan pendahuluan dengan cara observasi dan wawancara ke guru Bahasa Indonesia. Setelah itu, dilakukan analisis kebutuhan berupa analisis kurikulum, analisis bahan ajar berupa pengamatan dan pengambilan angket/respons siswa terkait bahan ajar yang selama ini digunakan, dan analisis materi untuk mengidentifikasi KI dan KD pada teks prosedur. Selanjutnya, pada tahap perancangan, terdapat pemetaan struktur navigasi, diagram alir (*flowchart*), dan *storyboard* yang berisi rancangan penyusunan aplikasi android G-Teks Pro. Langkah yang ketiga adalah tahap pengembangan yang merupakan langkah untuk mengembangkan aplikasi android G-Teks Pro dengan menerapkan desain kerangka produk yang telah dibuat pada awal. Setelah produk selesai dikembangkan, dilanjutkan ke tahap implementasi berupa validasi ke ahli materi, media, dan guru bahasa Indonesia.

Hasil dari validasi diperoleh penilaian berdasarkan penilaian ahli materi, yaitu media aplikasi android G-Teks Pro ini mendapatkan penilaian sebesar 85% dengan kategori baik. Ahli media juga memberikan penilaian setelah revisi sebesar 83,77%. dengan kategori baik. Berdasarkan hasil perolehan data, tampak bahwa G-Teks Pro *layak* digunakan sebagai sumber atau bahan ajar siswa kelas VII SMP. Sementara itu, guru bahasa Indonesia memberikan penilaian sebesar 88,00% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, guru Bahasa Indonesia juga menilai sangat luar biasa, kreatif, dan gambar yang ditampilkan menarik sehingga *layak* digunakan sebagai sumber atau bahan ajar siswa kelas VII SMP. Kemudian, dilakukan uji coba besar pada siswa kelas VII SMPN 216 Jakarta dengan subjek 34 siswa. Berdasarkan respons siswa melalui angket yang telah diberikan untuk melihat respons atau tanggapan siswa mengenai aplikasi G-Teks Pro ini didapatkan persentase rata-rata 87,42% dengan kriteria sangat setuju terhadap

penerapan aplikasi android G-Teks Pro ini. Selain itu, respons atau tanggapan siswa terhadap aplikasi G-Teks Pro ini, yakni aplikasi ini sangat menarik, dapat digunakan secara fleksibel (kapan pun dan di mana pun) memuat materi yang lengkap dengan proses pembelajaran yang mudah. Akan tetapi, menurut respons siswa, aplikasi G-Teks Pro ini kurang menarik pada bagian penampilan video yang kurang variatif. Setelah tahap implementasi, dilanjutkan ke tahap evaluasi yang merupakan proses revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran diberikan selama tahap implementasi.

Dengan demikian, berdasarkan tahapan penelitian pengembangan dengan model ADDIE diperoleh sebuah bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa agar dapat menulis teks prosedur dengan menggunakan sebuah media dengan berbasis aplikasi android G-Teks Pro yang sudah divalidasi dan diberikan respons oleh siswa, dapat disimpulkan bahwa aplikasi G-Teks Pro layak digunakan pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa. Terima kasih kepada keluarga yang telah memberikan dukungan sangat luar biasa. Terima kasih juga kepada Bu Lia dan juga Bu Reni selaku dosen pembimbing, Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, yang telah berkontribusi banyak dalam penelitian ini. Selain itu, terima kasih kepada seluruh teman-teman yang saya sayangi yang telah banyak membantu sekaligus memberikan semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695-701.
- Aristiana, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Bermuatan Cinta Lingkungan dengan Pendekatan Saintifik bagi Peserta Didik Kelas X SMA*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Diantari, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran online app builder "Appypie" pada pemasaran online menggunakan media sosial kelas xi bdp di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 7 (2), 461-467.
- Harsiati, T., Trianto. A., Kosasih. E. (2016). *Bahasa Indonesia SMP kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hartanto. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Android pada Konsep Dinamika Newton untuk Siswa Kelas X SMA/MA*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ismiyah, K. (2018). Generasi milenial dan revolusi industri 4.0. Madura: IAIN Madura. retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/329388306>
- Maulana, L. M. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning dengan platform android materi keselamatan kesehatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH) pada program studi ketenagalistrikan untuk siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(2).

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Rahmat, H. K. (2019). Mobile learning berbasis appypie sebagai inovasi media pendidikan untuk digital natives dalam perspektif Islam. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 33-50.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model ADDIE dan implementasinya dengan teknik jigsaw”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Sari, P. R., Djaja, S., & Kantun, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan sistem appy pie pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa untuk kelas XI IPS di SMA negeri 2 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 13(2), 91-97.
- Sobandi. (2016). *Mandiri Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparyati, A. (2018). Peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran animasi 2D melalui media berbasis android Appy Pie di sekolah menengah kejuruan. *EduDikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 180-189.
- Yanti, N. S., & Huda, Y. (2020). Analisis tingkat kelayakan aplikasi android “appypie” sebagai media pembelajaran. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(4), 114-120.

