

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Berdasarkan judul yang dipaparkan di atas maka pada landasan teori akan membahas tentang 1) materi pelajaran bahasa Indonesia, 2) media pembelajaran, 3) fungsi media pembelajaran, 4) jenis media pembelajaran 5) pengembangan media pembelajaran, 6) multimedia interaktif, 7) sistem operasi android, 8) kriteria kelayakan media pembelajaran berbasis android, dan 9) model pengembangan ADDIE.

1. Materi Pelajaran Bahasa Indonesia

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan mengacu kepada Kurikulum Merdeka dengan mengemas materi per bab dalam bentuk pdf yang disesuaikan dengan video penjelasannya. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran diantaranya

a. Teks Deskripsi

Teks deskripsi didefinisikan sebagai suatu teks yang melukiskan atau menggambarkan secara jelas mengenai suatu objek. Menurut Mahsun (2018: 2) teks deskripsi diartikan sebagai teks yang menjelaskan suatu objek secara spesifik. Teks deskripsi merupakan teks yang bertujuan untuk menjelaskan, tempat,

keadaan, atau peristiwa tertentu dengan kata-kata. Syamsudin (2018: 103) mengungkapkan bahwa teks deskripsi adalah teka yang menjelaskan suatu peristiwa berdasarkan kesan dari pengamat, dan perasaan penulisnya. Ciri-ciri dalam teks deskripsi digunakan sebagai penanda untuk membedakan antara teks deskripsi dengan teks lainnya. Menurut pendapat Priyatni (2015: 71-73) teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu secara jelas, sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Teks deskripsi menggambarkan kesan indra dan gambaran objek jelas, dalam membuat teks deskripsi harus menggambarkan kesan indra.

Selanjutnya, bahasa yang digunakan dalam penulisan teks deskripsi harus sesuai dengan KBBI, dan dalam teks deskripsi penulis harus menjelaskan urutan peristiwa secara runtut atau terperinci. Menurut Ary (2016: 25-26) teks deskripsi dibagi menjadi 2 yang pertama deskripsi ekplanatori yaitu teks yang memberikan penjelasan suatu topik secara rinci, kemudian teks deskripsi yang kedua adalah teks deskripsi sugestif merupakan teks yang dalam isinya bertujuan untuk menciptakan kesan yang nyata.

Struktur dalam teks deskripsi digunakan sebagai unsur atau gambaran mengenai apa saja yang harus ada dalam teks. Struktur yang pertama yaitu, identifikasi merupakan memperkenalkan topik atau objek yang dideskripsikan. Struktur yang kedua yaitu deskripsi bagian isi adalah bagian utama dari teks deskripsi yaitu memberikan

informasi rinci tentang topik yang dijelaskan. Struktur yang ketiga dalam teks deskripsi adalah penutup/kesan yaitu menyimpulkan teks deskripsi dengan merangkum poin-poin penting yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

Ciri kebahasaan teks deskripsi yaitu berisi penjelasan terperinci, jadi kalimat yang dipaparkan dalam teks deskripsi mengandung kalimat yang jelas dan terperinci. Kalimat dalam teks deskripsi menggunakan serapan panca indra, dalam teks deskripsi agar pembaca seolah merasakan apa yang penulis sampaikan. Selanjutnya, dalam teks deskripsi menggunakan pilihan kata dengan emosi yang kuat, pemilihan kata yang dituangkan dalam teks deskripsi harus kuat hal itu dilakukan agar pembaca seolah merasakan apa yang disampaikan penulis.

b. Teks Cerita Fantasi

1) Puisi Rakyat

Puisi rakyat merupakan sebuah karya sastra yang memuat aturan dalam penciptanya, puisi rakyat juga sering dikatakan sebagai puisi tradisional. Menurut Harsiati (2017: 298) mengungkapkan bahwa puisi rakyat adalah kesusastraan rakyat yang bentuknya memiliki pola yang ditentukan. Jadi, puisi rakyat merupakan puisi yang berkembang di masyarakat yang memuat aturan-aturan tertentu dalam pembuatannya. Puisi rakyat yang

berkembang di masyarakat dibagi menjadi tiga jenis yaitu pantun, gurindam, dan mantra.

Pertama, pantun didefinisikan sebuah puisi lama yang memiliki empat baris, yang dapat diartikan baris pertama dan kedua adalah sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempat merupakan isi. Ciri lain dari pantun adalah terdiri atas 8 sampai 12 suku kata dan memiliki rima dengan pola a-b-a-b. Puisi rakyat yang kedua gurindam merupakan sebuah karya sastra yang memiliki lebih dari satu bait yang terdiri dari dua baris tiap baitnya, ciri-ciri gurindam yaitu gurindam terkenal dengan setiap baris memiliki dua baris atau dua larik.

Selanjutnya, jenis puisi rakyat yang ketiga adalah mantra. Mantra merupakan kumpulan kata yang dipercaya memiliki kekuatan mistis. Mantra diucapkan untuk tujuan tertentu, dan hal yang paling penting dari mantra adalah ketika membaca harus dibacakan secara utuh karena ketika tidak dibaca utuh maka makna yang disampaikan akan berbeda. Tujuan dari penciptaan puisi rakyat yaitu puisi rakyat menghibur pembaca.

Tujuan penulisan puisi rakyat diantaranya memberikan isyarat dalam memulai sebuah permainan, biasanya puisi rakyat digunakan dalam acara-acara adat. Selanjutnya. Puisi rakyat biasanya berisi perenungan untuk

mengingatkan orang akan satu hal terutama dalam kehidupan, dan puisi rakyat memprotes ketidakadilan yang terjadi di masyarakat, biasanya puisi rakyat digunakan untuk menyindir seseorang.

2) **Teks Cerita Fantasi**

Teks cerita fantasi adalah khayalan atau lamunan. Teks cerita fantasi merupakan cerita berbentuk khayalan dan imajinasi pengarang. Jadi, cerita fantasi merupakan jenis cerita yang dibuat berdasarkan imajinasi pengarang berdasarkan pengalaman. Menurut Nurgiyantoro (2017: 295) teks cerita fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur, tema yang bersifat khayalan. Jadi dapat ditarik kesimpulan teks cerita fantasi merupakan teks yang dibuat berdasarkan produk imajinasi.

Struktur teks cerita fantasi digunakan sebagai komponen untuk menyusun teks agar memiliki komponen yang runtut. Struktur yang pertama adalah orientasi, tahap ini merupakan tahap bagian pengenalan dalam cerita dimulai dari tema, tokoh, dan alur. Struktur kedua dalam teks cerita fantasi adalah komplikasi, pada bagian ini cerita fantasi berisikan konflik yang sedang dihadapi oleh karakter tokoh. Sedangkan untuk struktur yang ketiga dalam teks cerita fantasi adalah resolusi, yaitu penyajian jalan keluar dalam sebuah cerita dan

struktur yang terakhir yaitu penutup, merupakan bagian akhir dari cerita fantasi.

Ciri teks cerita fantasi pertama, fiksi/ khayalan artinya cerita tidak ada di dalam kehidupan nyata dan hanya terjadi di dalam pemikiran manusia. Ciri yang kedua gaya bahasa bebas, bahasa yang digunakan dalam teks cerita fantasi bersifat bebas yaitu ketika orang membuat teks cerita fantasi maka bebas untuk membuat jenis bahasa yang diinginkan. Ciri yang ketiga Tokoh yang unik, yang paling terkenal dalam teks cerita fantasi yaitu keunikan dalam bentuk fisik biasanya di luar akan sehat manusia, tokoh yang diceritakan terkadang bisa memiliki kemampuan di luar logika.

Teks cerita fantasi dibagi menjadi beberapa jenis. Menurut Kurniawan (2018: 50) jenis cerita fantasi menurut kesesuaiannya dengan kehidupan nyata, jenis teks cerita fantasi ini kembali dibagi menjadi dua yang pertama adalah cerita fantasi total yaitu cerita yang semuanya berasal dari dunia khayalan. Jenis cerita fantasi kedua adalah cerita fantasi sebagian, yaitu cerita yang peristiwanya masih ada di dunia nyata. Kemudian, jenis cerita fantasi berdasarkan latar cerita, jenis cerita ini kembali dibagi menjadi dua yang pertama adalah latar waktu sezaman yaitu teks cerita fantasi memiliki dimensi waktu dan ruang hanya satu masa. Jenis cerita fantasi yang

kedua adalah teks cerita fantasi latar lintas waktu, yaitu cerita yang menggunakan dua masa.

Kaidah kebahasaan merupakan unsur yang harus ada dalam teks cerita fantasi. Kaidah kebahasaan teks cerita fantasi dalam pengungkapan ceritanya biasanya menggunakan sudut pandang penokohan dengan menggunakan kata aku, saya, mereka, kamu, dan nama orang. Teks fantasi dalam penceritaannya terdapat kata sifat yang berhubungan dengan panca indra, hal itu juga bisa digunakan untuk menggambarkan tokoh, latar, dan konflik yang ada. Selanjutnya, teks cerita fantasi dalam narasinya menggunakan kalimat langsung atau terdapat dialog dengan begitu akan menambah cita rasa dalam isi cerita.

Unsur-unsur cerita fantasi, digunakan sebagai ide dalam membangun unsur digunakan untuk menjadi pembeda antara teks cerita fantasi dengan jenis teks lainnya. Unsur teks cerita fantasi yaitu tema merupakan ide utama yang hendak diungkapkan pengarang dalam sebuah karya, tema berisi topik yang ingin dikembangkan dalam sebuah cerita. Alur merupakan jalan cerita yang memiliki sebab akibat, di dalam alur dibagi menjadi tiga yaitu maju, campuran, dan alur mundur. Tokoh dan penokohan, merupakan lakon yang ada dalam cerita biasanya tokoh dibagi menjadi tokoh antagonis yaitu tokoh yang

digambarkan jahat dan kemudian ada tokoh protagonis yang digambarkan tokoh baik.

Selanjutnya, dalam teks cerita fantasi adalah latar atau *setting* merupakan suasana yang menggambarkan dalam cerita yang meliputi latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Sudut pandang, posisi pengarang dalam menceritakan ceritanya sangat penting dalam teks cerita fantasi sudut pandang dibagi menjadi tiga yaitu sudut pandang orang pertama, sudut pandang orang kedua, dan sudut pandang orang ketiga. Amanat yaitu merupakan pesan yang biasanya hadir dalam sebuah cerita, pengarang dalam penulisan cerita biasanya baik secara tersirat maupun tersurat akan menyelipkan amanat.

c. Teks Prosedur

Teks prosedur didefinisikan sebagai suatu teks yang berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Menurut Kosasih (2014: 67) teks prosedur merupakan teks yang menjelaskan secara lengkap, jelas, dan terperinci, tentang cara melakukan sesuatu. Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa teks prosedur merupakan suatu jenis teks yang bertujuan untuk menunjukkan langkah-langkah tertentu supaya mencapai tujuan yang diinginkan.

Teks prosedur memiliki ciri-ciri dalam penulisannya . Ciri yang pertama yaitu mengandung kalimat perintah seperti contohnya

jadikanlah, ikutilah, matikanlah, masukan, potonglah. Ciri yang kedua terdapat panduan langkah-langkah yang harus dilakukan contohnya dilakukan secara langkah demi langkah. Ciri yang ketiga menggunakan konjungsi atau kata penghubung contohnya dan, lalu, sehingga, kemudian. Teks prosedur memiliki aturan dalam hal bahan atau kegiatan jadi harus mengikuti langkah-langkah yang tersedia.

Kaidah kebahasaan teks prosedur diantaranya, kalimat di dalam teks prosedur dibagi menjadi tiga yang pertama adalah kalimat imperatif, kalimat interogatif, dan kalimat deklaratif. Kaidah kebahasaan selanjutnya adalah konjungsi dalam teks prosedur digunakan sebagai kalimat penghubung. Konjungsi dalam teks prosedur dibagi menjadi 2 yaitu yang pertama adalah konjungsi persyaratan yaitu kata penghubung yang menyatakan syarat, konjungsi yang kedua adalah konjungsi temporal yaitu konjungsi yang menyatakan urutan waktu.

Teks prosedur biasanya berisi kata bilangan yaitu numeralia yang didefinisikan sebagai kata bilangan. Kata Bilangan digunakan untuk mengurutkan langkah-langkah contohnya pertama, kedua, dan seterusnya. Teks prosedur terdapat kata ganti diantaranya adalah ini, itu, tersebut, saya, kamu, kita, dan kalian. Teks prosedur terdapat dua jenis kata kerja yang digunakan yang pertama, kata kerja material yaitu kata kerja yang mengacu kepada sebuah tindakan atau perbuatan yang dilakukan secara fisik contohnya adalah mengupas,

mengiris, dan memotong. Selanjutnya, verba yang kedua adalah verba tingkah laku yaitu verba yang tidak nampak aktivitasnya seperti menyukai, berfikir, dan menyetujui.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai media bantu yang digunakan manusia dalam melakukan banyak hal, kata “media” merupakan suatu kata yang berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya adalah perantara. Yaumi (2021: 3) mengartikan media sebagai alat komunikasi yaitu sebuah alat yang membawa pesan satu orang ke orang lainnya supaya penyampaian informasi yang disampaikan jelas. Banyak sekali media yang digunakan untuk membantu proses keberlangsungan hidup salah satunya adalah media yang digunakan dalam dunia pendidikan, yaitu media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran diartikan sebagai sebuah komponen yang sangat penting karena digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Nurfadillah mengungkapkan (2021: 8) media pembelajaran yaitu sebuah alat penunjang yang digunakan pengajar untuk melengkapi proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Media pembelajaran tersebut diharapkan mampu membuat siswa menjadi paham akan apa yang mereka pelajari. Terbentuknya media pembelajaran adalah bentuk implikasi supaya terciptanya suatu tujuan pendidikan. Wibawanto (2017: 5) berpendapat bahwa media

pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran menjadi penunjang yang memiliki fungsi begitu penting. Nurfadhillah (2021: 245) mengungkapkan penggunaan media pembelajaran adalah suatu komponen yang saling melengkapi dalam sistem pembelajaran. Khoiron (2021: 6) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sistem yang sengaja dibuat untuk bahan ajar dalam proses pembelajaran. Banyak sekali macam media pembelajaran yang dapat dikembangkan tentunya dengan pemanfaatan teknologi yang semakin maju media pembelajaran dapat dibuat dengan mudah dan praktis.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran dibuat supaya peserta didik bisa memahami materi dengan baik. Selain itu, media pembelajaran dibuat untuk bisa menarik keaktifan dan bisa membuat siswa menjadi lebih paham, dengan media pembelajaran yang praktis dan inovatif akan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Fungsi media pembelajaran tentunya dapat membuat siswa lebih memahami materi.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebuah sistem yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dibuat sebagai sumber belajar praktis yang menarik untuk membuat proses

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dalam proses pembelajaran dua hal yang memiliki fungsi paling utama adalah bagaimana cara mengajar dan media apa yang digunakan dalam pembelajaran. Media sering didefinisikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi sedangkan pembelajaran merupakan proses komunikasi. Daryanto (2016: 8) mengungkapkan fungsi media pembelajaran dalam sistem pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. fungsi media pembelajaran Menurut Duludu (2017: 11) fungsi media pembelajaran dibagi menjadi enam yaitu:

- a. sumber belajar, yaitu digunakan sebagai alat untuk menunjang pembelajaran. Terciptanya media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai penunjang guru untuk menjelaskan materi secara lebih rinci dan detail, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran adalah sumber belajar agar pembelajaran berjalan lebih terarah;
- b. fungsi semantik merupakan fungsi kata dengan adanya penggunaan media pembelajaran maka dapat mempermudah untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan. Fungsi semantik pada media pembelajaran adalah untuk membentuk kalimat-kalimat yang sederhana supaya bisa dipahami oleh siswa;

- c. fungsi manipulatif merupakan fungsi untuk menjelaskan, menyimpan dan merekonstruksi. Selain itu, fungsi manipulatif dapat menampilkan suatu peristiwa dalam bentuk yang nyata. Jadi, Fungsi manipulatif menjadikan peristiwa yang awalnya panjang menjadi lebih singkat;
- d. fungsi psikologis, dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik maka dapat mempengaruhi perhatian siswa untuk bisa memperhatikan materi dengan jelas;
- e. fungsi fiksiatif, yaitu fungsi sebagai alat untuk kembali menyusun suatu objek yang sulit dijelaskan dengan menggunakan lisan. Fungsi fiksiatif digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang susah menjadi lebih mudah;
- f. fungsi sosial budaya, dengan adanya penggunaan media pembelajaran maka dapat mengatasi hambatan yaitu perbedaan sosial seperti perbedaan adat dan lingkungan.

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran yang paling utama adalah sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran, maka akan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Fungsi media pembelajaran lainnya adalah dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

4. Jenis Media Pembelajaran

Proses pembelajaran, media tidak bisa lepas dalam sistem pembelajaran di kelas, dari masa ke masa media pembelajaran memiliki banyak perubahan banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Zaniyati (2017: 72) mengungkapkan bahwa jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu :

- a. media pembelajaran teknologi cetak, dalam sistem pembelajaran sangat sering digunakan diantaranya adalah buku;
- b. media pembelajaran audio visual media pembelajaran ini menggunakan alat-alat elektronik seperti proyektor dan film. Media pembelajaran melalui audio visual lebih menekankan kepada pandangan dan pendengaran;
- c. media pembelajaran komputer yaitu media yang penyampaiannya berbasis komputer ini menyimpan materi dalam bentuk digital. Media pembelajaran komputer menampilkan materi di depan layar kaca;
- d. media hasil teknologi gabungan, merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa teknologi masa kini untuk menciptakan media yang praktis.

Kemajuan teknologi yang sangat maju menciptakan banyak sekali inovasi baru yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan. Menurut Pakpahan (2020: 63) jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. media audio, merupakan jenis media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran untuk menyampaikan sebuah materi media yang dapat digunakan biasanya berupa radio, rekaman. Menurut Arsyad (2015: 10) media audio merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk suara.
- b. media visual, merupakan media yang terfokuskan penglihatan dalam penyampaiannya. Salah satu contohnya, media visual adalah media grafis. Menurut Daryanto (2019: 20) media grafis merupakan media pembelajaran yang paling mudah dalam pembuatannya karena bisa dibuat dengan menggunakan spidol atau bisa dibuat dengan alat modern seperti menggunakan teknologi berbasis aplikasi.
- c. media audio visual, terbagi menjadi 2 yaitu audio visual murni berasal dari sumber meliputi gambar dan audio, sedangkan audio visual murni tidak berasal dari sumber misalkan slide presentasi yang diberi tambahan suara.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis media pembelajaran memiliki beberapa jenis. Media pembelajaran audio merupakan media pembelajaran yang lebih menekankan kepada suara dan pendengaran, sedangkan media pembelajaran visual merupakan sebuah media pembelajaran yang lebih berpusat pada gambar, dan

media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan kedua isi dari kedua komponen yaitu audio dan visual.

5. Pengembangan Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang begitu canggih dapat menciptakan banyak sekali pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan. Menciptakan media pembelajaran diinovasikan dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan tidak monoton. Zainiyati (2017: 77) mengungkapkan alternatif pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa. Azhar (2013: 102) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran dibagi menjadi lima yaitu:

- a. media berbasis visual pengembangan yaitu media yang menggunakan gambar;
- b. media pembelajaran berbasis audio visual yaitu media yang menampilkan gambar dan suara;
- c. media berbasis komputer, media yang penggunaannya melalui komputer atau menggunakan perangkat *software* komputer;
- d. media microsoft power point yaitu media pembelajaran yang dioperasikan microsoft power point;
- e. media internet merupakan media pembelajaran yang menggunakan sarana multimedia.

Perkembangan teknologi yang semakin maju memudahkan manusia untuk memperoleh berbagai ilmu dan pengetahuan dengan mudah. Semenjak hadirnya gawai dengan sistem android memudahkan manusia untuk mengembangkan berbagai jenis aplikasi. Hadirnya sistem android sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan salah satunya adalah digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android merupakan sebuah inovasi baru yang memiliki kemudahan untuk mengoperasikannya. Media pembelajaran ini bisa dioperasikan melalui gawai dan memiliki akses yang mudah, media pembelajaran berbasis android merupakan media yang menggabungkan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*).

6. Multimedia Interaktif

Multimedia adalah salah satu inovasi baru yang hadir dalam dunia pendidikan yang menggabungkan beberapa komponen media. Multimedia interaktif merupakan komponen dari beberapa teknologi canggih yang memudahkan pengguna untuk mengaksesnya. Multimedia interaktif merupakan media yang dapat menyajikan tampilan gambar, video, bahkan suara. Hal itu seperti yang diungkapkan oleh Rudi (2016: 50) multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa komponen seperti gambar, video, dan suara. Jadi, dengan tampilan multimedia interaktif yang demikian dapat membuat pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah.

Multimedia interaktif merupakan media yang penggunanya memiliki kontrol penuh dalam mengoperasikan media tersebut. Multimedia adalah sistem integritas yang dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video. Selain itu, multimedia interaktif memberikan kebebasan kepada pengguna dalam berinteraksi dan membuka media yang mereka inginkan. Penggunaan multimedia interaktif dalam sistem pembelajaran tentunya dapat membuat peserta didik lebih paham, karena dalam multimedia tersebut dilengkapi dengan gambar, video dan suara.

Multimedia menyediakan sistem dari berbagai macam media seperti teks, grafik, suara, animasi, dan video. Berikut ini adalah penjelasan elemen multimedia menurut Dwi Surjono (2017: 6) yaitu:

- a. teks dalam komponen multimedia sangat diperlukan, karena teks memiliki peran untuk menyampaikan pesan dalam bentuk tulisan, dalam pembelajaran komponen teks digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran;
- b. gambar merupakan *image* yang memiliki peran yang begitu penting. Gambar dalam multimedia digunakan untuk memperjelas dalam menyampaikan informasi dan bisa membuat siswa lebih tertarik dalam membaca materi pembelajaran;
- c. suara merupakan bunyi yang dihasilkan dalam media, suara dalam multimedia bisa digunakan untuk mendengarkan materi dalam

bentuk suara dengan begitu siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas;

- d. video merupakan sebuah teknologi yang memiliki komponen yang lengkap yaitu memiliki gambar dan suara.
- e. animasi merupakan gambar yang bisa bergerak yang bisa dilengkapi dengan komponen media lainnya.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, multimedia dapat disimpulkan sebagai teknologi yang memiliki peran untuk menunjang proses pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai sistem teknologi canggih. Multimedia sangat penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

7. Sistem Operasi Android

Android merupakan sistem operasi *mobile* menggunakan *linux* (perangkat lunak) yang dimodifikasi oleh Android inc. Sistem operasi ini bersifat *open source* yang membuat para *programmer* dapat membuat aplikasi secara mudah. Gunawan (2021: 1) berpendapat bahwa android merupakan sistem yang digunakan oleh smartphone yang menggunakan *linux* (perangkat lunak) sebagai landasan dasar sistem sehingga dapat digunakan dengan mudah. Wahadyo (2013: 2) mengungkapkan bahwa android adalah sistem teknologi serbaguna yang digunakan untuk mengembangkan berbagai teknologi canggih.

Perkembangan teknologi yang begitu maju membuat android dikenal sebagai sebuah perangkat operasi serba guna. Safaat (2012: 13) mengungkapkan bahwa android merupakan sistem informasi untuk ponsel berbasis *linux*. Tujuan android diciptakan bukan tanpa alasan, berawal dari pengembangan sebuah sistem operasi yang diperuntukkan pada kamera digital hingga pada akhirnya dengan seiring perkembangan teknologi membuat pengembang untuk menciptakan teknologi yang sangat dibutuhkan oleh banyak orang. Android sebuah sistem operasi ponsel yang dapat mempermudah pekerjaan setiap orang.

Adanya perkembangan teknologi dan rata-rata sebagian teknologi menggunakan sistem android maka Istiyanto (2013: 16) menjelaskan bahwa faktor penyebab android menjadi dasar teknologi di masa kini 1) faktor kecepatan, android memiliki penggunaan yang efisien, 2) aspek produktivitas, android memberikan kemudahan kepada penggunanya, dengan sistem android mereka dapat mengakses berbagai informasi dengan cepat, 3) kreativitas desain, desain dalam penggunaan android bersifat *user-friendly* (ramah pengguna), dan 4) fleksibilitas dan kehandalan android begitu fleksibel digunakan bahkan sistem operasi *android* digadang-gadang menjadi platform masa depan karena memiliki sistem yang lengkap, terbuka, dan gratis.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat sistem android banyak diminati masyarakat sebagai media untuk berinteraksi.

Menurut Kusuma (2011: 10-12) ada beberapa kelebihan sistem android yaitu:

a) *Multitasking*

Sistem operasi android dapat membuka beberapa aplikasi atau sistem secara bersamaan.

b) *Home screen* fleksibel

Tampilan awal dalam sistem android memiliki beberapa fitur, bahkan dapat menempatkan aplikasi di halaman depan. Selain itu, dapat memantau aplikasi pada halaman beranda

c) Modifikasi sistem

Android memberikan banyak kebebasan kepada penggunanya salah satunya adalah dapat memodifikasi sistem.

d) Pengaturan yang mudah

Android dikenal sebagai suatu sistem terbuka. Selain itu, android terkenal memiliki pengaturan yang mudah dalam penggunaannya.

Teknologi *mobile* telah memberikan dampak yang begitu pesat dalam melakukan berbagai aktifitas. Kemajuan teknologi yang semakin hari semakin canggih maka untuk membuat aplikasi ada beberapa media yang bisa digunakan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan sistem android diantaranya

a. Google Sites

Google Sites didefinisikan sebuah produk yang dibuat oleh Google yang dibuat sebagai wadah untuk membuat media pembelajaran kemudahan dalam mengakses Google Sites dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Menurut Harsanto (2017: 27) Google Sites merupakan aplikasi yang dibuat oleh Google sebagai sistem untuk membuat web penggunaan Google Sites memudahkan seseorang untuk membuat situs web mereka sendiri.

b. Appgeyser.com

Appgeyser.com merupakan *website online* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi. Menurut Hanif (2016) mengungkapkan bahwa Appgeyser.com adalah *software online* yang dapat membuat aplikasi android dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML dan Javascript.

Appgeyser.com dapat membuat aplikasi dari laptop yang relatif mudah dan tidak memerlukan spesifikasi tinggi. *Websites* ini memungkinkan pengguna merancang dan menyusun pada konten pada aplikasi android mereka dapat membuat aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

8. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android

Pengembangan media pembelajaran tentunya harus dinilai berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditentukan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dilakukan supaya siswa bisa merasakan pengalaman baru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dengan

perkembangan teknologi yang semakin maju maka diperlukan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi.

Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dapat membuat siswa memperoleh hasil belajar yang bagus. Menurut Arsyad (2017: 74) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran untuk menciptakan media pembelajaran yang baik maka media pembelajaran yang diciptakan harus memiliki kriteria 1) tepat, dalam penciptaan media pembelajaran harus memiliki ketepatan baik ketepatan isi, konsep, maupun fakta, 2) Media memiliki fungsi yang tidak terbatas, media yang diciptakan harus bisa diakses dengan mudah dan, 3) media yang dibuat harus memperhatikan standar pendidikan yaitu seperti penyajian teks yang jelas.

Kriteria dalam penilaian media pembelajaran sangat diperlukan menurut Yahya, dalam Aspari (2015: 163) memberikan kriteria dalam penilaian media pembelajaran meliputi kualitas isi dan tujuan, meliputi: kesesuaian, kejelasan, kedalaman, kemudahan, dan kualitas. Selanjutnya, kualitas pembelajaran atau kualitas instruksional, meliputi: kejelasan, kemudahan, sarana interaksi dan pembelajaran, dan kualitas teknis, meliputi: kemudahan, tampilan, komponen, dan manfaat

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas mengenai kriteria kualitas media pembelajaran, maka dapat dikategorikan

menjadi tiga aspek yaitu aspek isi, aspek kualitas teknik, dan aspek pembelajaran. Kriteria dalam penilaian media pembelajaran sangat diperlukan hal itu digunakan untuk menilai agar media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

9. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE hadir pada tahun 1975 dikembangkan oleh universitas Florida. Model pengembangan ADDIE adalah sebuah metode yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu. Prosedur pengembangan ADDIE merupakan sebuah pengembangan media pembelajaran yang memiliki langkah demi langkah dalam menciptakan sebuah produk. Model ADDIE hadir sebagai sebuah penunjang sistem pendidikan dalam menciptakan produk pendidikan yang menunjang sistem pembelajaran.

Model pengembangan ADDIE menurut Hamzah (2019: 39) prosedur pengembangan media pembelajaran dimulai dari tahap analisis, yaitu pengembang membaca kajian-kajian teoretis hal ini dilakukan untuk memperoleh dasar-dasar teoretis untuk melakukan pengembangan. Kemudian, setelah membaca teori langkah selanjutnya adalah mencari informasi yang aktual yang terjadi di lapangan, contoh ketika ingin melakukan pengembangan media pembelajaran maka instrumen yang digunakan dalam melakukan interview. Aspek-aspek yang dianalisis meliputi tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik pelajaran, tujuan pembelajaran, proses, dan hasil belajar.

Tahap desain, tahap ini pengembangan perlu membuat desain sesuai kebutuhan. Tahap desain pengembang harus menentukan lingkungan pengembang yaitu menentukan jenis media yang dibutuhkan. Prosedur penilaian pengembang melalui lembar validasi diisi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap pengembangan, mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Kemudian, produk penelitian yang telah dihasilkan diuji melalui beberapa tahap ilmiah. Uji coba dapat dilakukan dengan uji ahli, dilakukan oleh ahli (validator). Tahap ini sangat penting dilakukan karena untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan

Tahap implementasi uji kelompok dalam uji kelompok ini dilakukan melalui kelompok kecil terdiri dari (10-15) dalam uji kelompok media pembelajaran maka uji akan dilakukan kepada siswa. Uji kelompok dilakukan untuk mendapatkan nilai mengenai rancangan atau media yang telah dikembangkan dapat memenuhi aspek kepraktisan. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif. Jadi, tahap evaluasi merupakan tahap uji coba dimana media pembelajaran digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk mengetahui hubungan yang sudah pernah dilakukan dengan penelitian ini. Hasil penelitian terdahulu yang

berhubungan dengan topik penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Faqih (2021), Putri (2020), Arifiin (2018), Ramadhani (2021), dan Amil (2020). *Pertama*, penelitian Faqih (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Tema cerita Fantasi berkeratifan lokal Madura Berbasis Android”. Perbedaan antara penelitian Faqih dan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia ini hanya mengembangkan materi teks fantasi sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan materi kelas VII semester 1 secara keseluruhan. Persamaan antara penelitian Faqih dan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android.

Penelitian *kedua*, dilakukan Putri (2020) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Aplikasi Android Ayo Berfantasi bagi Siswa Kelas VII SMP dengan Pendekatan Saintifik.” Penelitian yang dilakukan Putri membuat media pembelajaran berbasis android dengan produk akhir berupa aplikasi. Penelitian Putri merupakan jenis model pengembangan 4D, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model ADDIE produk ini memiliki skor persentase 96%. Persamaan antara penelitian Putri dan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan antara penelitian Putri dan penelitian yang sedang dilakukan adalah penelitian Putri hanya sebatas mengembangkan media

pembelajaran pada materi teks cerita fantasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan materi SMP Kelas VII secara keseluruhan.

Penelitian *ketiga*, dilakukan oleh Arifiin (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model ADDIE dalam kegiatan Pembelajaran Blended Learning”. Media yang dikembangkan dalam penelitian Arifiin berbentuk video dengan menggunakan aplikasi Powtoon untuk mata kuliah pengantar sistem informasi. Persamaan antara penelitian Arifiin dan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model ADDIE. Perbedaan antara penelitian Arifiin terletak pada model pembelajaran. Penelitian Arifiin produk yang dihasilkan digunakan untuk pembelajaran pengantar sistem informasi sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian *keempat*, dilakukan oleh Ramadhani (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII SMP,” Penelitian Ramadhani membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Google Sites. Penelitian Ramadhani merupakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Persamaan antara penelitian Ramadhani dan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Google Sites dan model ADDIE. Perbedaan antara penelitian Ramadhani dan penelitian yang sedang dilakukan adalah pengembangan media ini hanya sebatas pada teks

eksplanasi kelas VIII sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

Penelitian *kelima*, dilakukan oleh Amil (2020) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-Desa Di Madura Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri Se kabupaten Bangkalan,” Penelitian yang dilakukan oleh Amil membuat media pembelajaran teks cerita dengan mengaitkan cerita di desa setempat. Persamaan antara penelitian Amil dan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android. Perbedaan antara penelitian Amil dan penelitian ini adalah jika penelitian Amil mengembangkan media pembelajaran pada teks cerita legenda sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan materi Bahasa Indonesia SMP secara keseluruhan.

C. Kerangka Berpikir

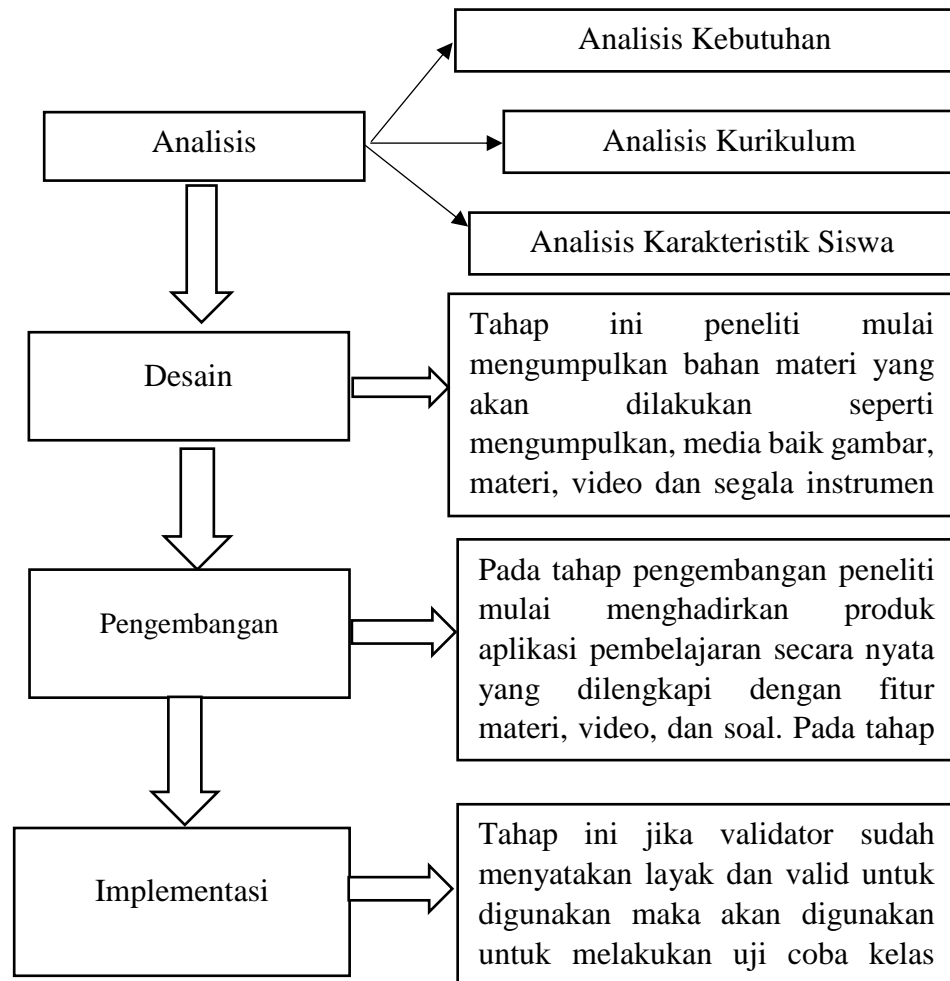
Pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi merupakan strategi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang inovatif. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Tahap pertama pada penelitian ini adalah analisis, yaitu terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Data dari analisis tersebut diperoleh dari hasil wawancara, angket, dan dokumen.

Tahap kedua yang dilakukan adalah tahap desain, yaitu membuat perencanaan mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan dimulai dari penyusunan komponen media pembelajaran. Penyusunan komponen digunakan supaya mempermudah dalam penyusunan media pembelajaran. Selanjutnya, tahap penentuan sistematika penyajian materi. Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu materi Bahasa Indonesia yang terdiri dari teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur. Tahap ini juga ditentukan sistematika penilaian produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Pengembangan media pembelajaran tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini peneliti menghadirkan produk secara nyata. Tahap ini dilakukan uji validasi kepada ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, pada tahap ini dilakukan persentase untuk menentukan valid atau tidaknya produk tersebut. Setelah dilakukan persentase dan skor didapat lebih dari sama dengan 70% maka produk dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tetapi, ketika hasil persentase kurang dari 70% maka akan dilakukan revisi. Setelah hasil uji validitas produk menyatakan bahwa produk layak digunakan, maka selanjutnya melakukan tahap keempat yaitu ujicoba kepraktisan

Uji kepraktisan adalah menyebarluaskan media pembelajaran kepada siswa setelah siswa paham maka siswa mengisi angket untuk menilai kepraktisan media. Hasil angket kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk jika hasil uji kepraktisan lebih dari

51% maka produk dikatakan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, jika hasil uji kepraktisan berada di bawah 50% maka produk dinilai tidak praktis oleh peserta didik.



Gambar 1 Struktur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Si Bindo

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian merupakan sebuah jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang telah dirumuskan. Menurut Sugiyono (2017: 63) hipotesis digunakan untuk menentukan gambaran penelitian yang akan dilakukan berdasarkan kajian pustaka, kajian penelitian yang relevan dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis bahwa:

1. media pembelajaran berbasis aplikasi Si Bindo pada materi Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan yang peneliti kembangkan valid;
2. media pembelajaran berbasis aplikasi Si Bindo pada materi Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan yang peneliti kembangkan ini praktis untuk digunakan.