

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP

Meifiana Cikatasia Tukan¹, Verry Ronny Palilingan², Indra Rianto³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado
e-mail: ¹meifianatukan@gmail.com, ²ronnypalilingan@unima.ac.id,
³indrarianto@unima.ac.id

ABSTRAK

Pada saat ini teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan. Maka dari itu perlu adanya pemanfaatan teknologi informasi komunikasi sebagai media pembelajaran yang bukan hanya menarik tapi dapat memberikan dampak yang baik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan dan akan berdampak positif terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android di SMP Negeri 11 Bitung. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap, yaitu Concept, Design, Obtaining Content Material, Assembly, Testing, dan Distribution. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini sudah diuji penggunaannya dan dari hasil pengujian diperoleh bahwa aplikasi media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android ini layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang lebih interaktif dan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak positif dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, MDLC, Android, Teknologi, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana agar peserta didik dapat mengembangkan setiap potensi dalam dirinya baik pengetahuan maupun ketrampilan. Pada saat ini teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan. Maka dari itu perlu adanya pemanfaatan teknologi informasi komunikasi sebagai media pembelajaran yang bukan hanya menarik tapi dapat memberikan pengaruh yang baik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Satyawan dan Bajuri, 2018). Pendapat lain media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Supriatna, 2009). Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran (Hingide dkk, 2021).

Dengan bantuan media pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan dan akan berdampak positif terhadap prestasi atau hasil belajar siswa (Sandre dkk, 2021). Beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami siswa. 3) metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak membosankan; dan 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Sudjana dan Rivai dalam Arsyad, 2013).

Perkembangan yang begitu pesat dari teknologi saat ini menuntut pendidik untuk bisa memanfaatkannya untuk menunjang proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik (Djamen dkk, 2022). Teknologi dan informasi yang semakin berkembang di dunia pendidikan tentunya akan memudahkan proses belajar mengajar yang berlangsung, maka dari itu perlunya kreatifitas dan inovasi dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi di dunia pendidikan contohnya pembelajaran dengan menggunakan smartphone seperti mobile learning. Kehadiran mobile learning mampu mendukung konsep pendidikan sepanjang hayat (long life education) (Ibrahim, 2017). Mobile learning merupakan salah satu alternative pengembangan media pembelajaran. Mobile learning memiliki karakteristik yang praktis dan dapat dibawa kemanapun (Amirullah dan Hardinata, 2017). Sifat dari mobile learning yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tentu tidak dapat berdiri sendiri oleh karena itu mobile learning perlu adanya bantuan tambahan dari jaringan selular. Penggunaan yang mudah membuat mobile learning dapat dipakai oleh siapa saja tanpa kecuali (Darmawan, 2012).

Sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan, proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 11 Bitung kurang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada, dan penyajian materi pembelajaran masih memanfaatkan buku cetak (modul) dan hal ini membuat para siswa kurang memahami dengan materi yang sedang di pelajari dan hal ini dapat mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknologi mobile dalam penggunaannya yang bias membantu guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran baik disekolah maupun dirumah.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Supriatna, 2009). Sedangkan pendapat lain menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah (Umar, 2013).

Mobile Learning

Menurut Wilson dan Bolliger (2013) *mobile learning* pada prinsipnya bertujuan untuk mempermudah pembelajar belajar dimana saja dan kapan saja sesuai dengan waktu

yang di miliki. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun (Fatimah, 2014).

Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Menurut Nazruddin(2012), *android* adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer *tablet* layar sentuh (*touchscreen*) yang berbasis *linux*. Menurut Kasman (2016) *Android* adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer *tablet* layar sentuh (*touchscreen*) yang berbasis *linux*.

Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 menempatkan Bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012). Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Afifah, 2012).

METODOLOGI PENELITIAN

Alat dan Bahan

Dalam pembuatan media pembelajaran ini, menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

1. Perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi :

- a. Laptop Acer
- b. *Processor* Intel(R) Core (TM) i3-2348M CPU @ 2.30GHz 2.30 GHz
- c. RAM 2.00 GB
- d. Hardisk 500 GB

2. Perangkat lunak (*software*)

- a. Sistem Operasi *Windows 7 32 bit*
- b. *Adobe Flash Professional cs6*

3. Bahan

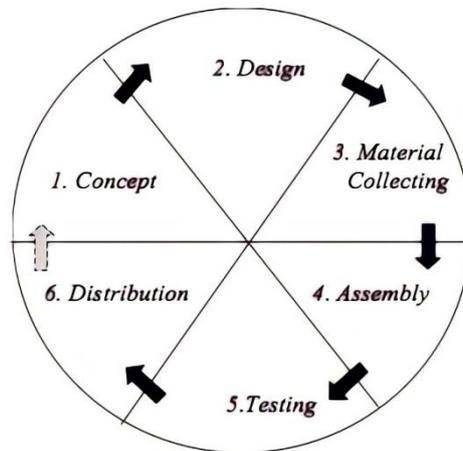
Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia
- b. Buku cetak/modul mata pelajaran Bahasa Indonesia
- c. Bahan pustaka (buku-buku) yang berhubungan dengan penelitian

Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Metode Pengembangan ini seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 terdiri dari enam

tahap, yaitu *Concept* (pengonsepan), *Design* (Perancangan), *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (pengujian), dan *Distribution* (pendistribusian).



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

1. Pengonsepan (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dari pengembangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap konsep meliputi menentukan tujuan pembuatan aplikasi, menentukan pengguna aplikasi, serta menentukan konsep isi dari aplikasi yang akan dibuat.

2. Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya. Pada tahap perancangan ini menggunakan *storyboard*, struktur navigasi dan rancangan tampilan untuk menggambarkan alur dan rangkaian cerita atau deskripsi tiap *scene*.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut yaitu dapat berupa gambar, foto, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, serta wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk bahan ajar atau materi terkait.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan keseluruhan *project* serta pemrograman untuk membuat aplikasi multimedia. Tahap pembuatan ini didasarkan pada tahap *design*, berupa *storyboard* dan pada tahap ini akan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash cs6* dalam proses pembuatan aplikasi.

5. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan rencana. Pengujian yang akan digunakan pada aplikasi ini adalah pengujian *Black Box Testing*.

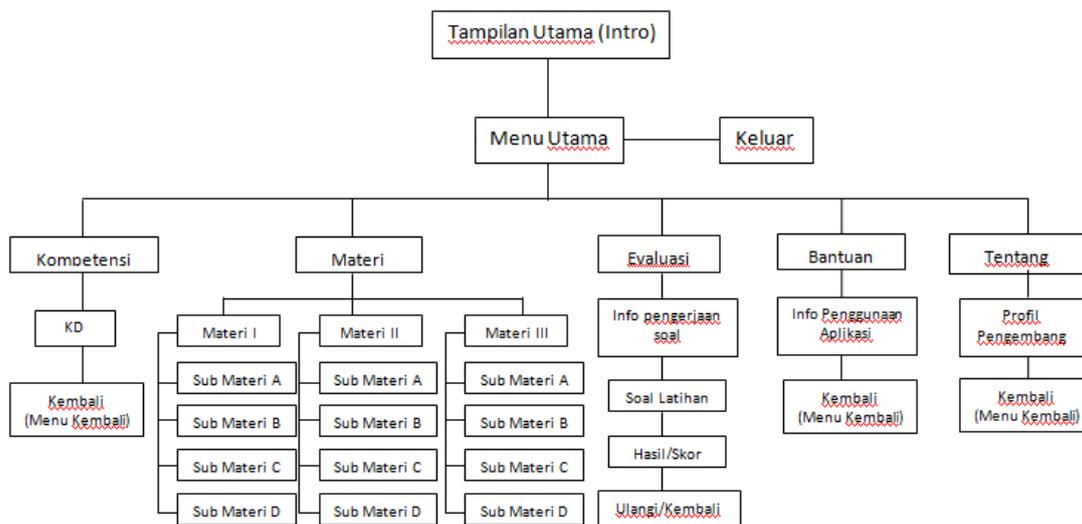
6. Pendistribusian (*Distribution*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan aplikasi multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan seperti CD, perangkat *mobile* atau situs web.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengonsepan (*Concept*)

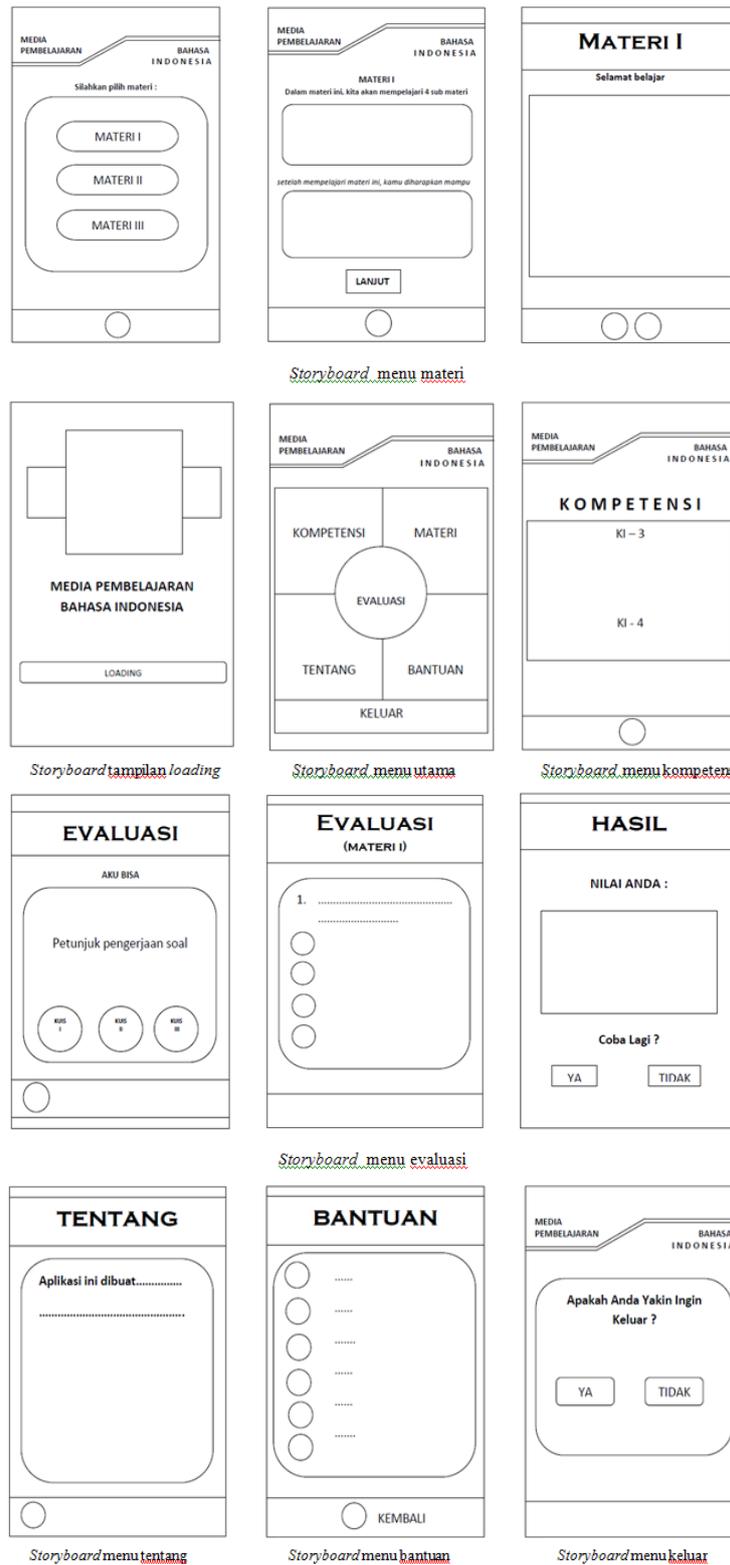
Media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Bitung dan juga guru yang mengampuh mata pelajaran Bahasa Indonesia. Aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang berbasis *Android* sehingga dapat dioperasikan menggunakan perangkat *mobile*. Aplikasi ini menyediakan 6 menu seperti yang ditunjukkan pada gambar 2 yang dapat diakses oleh pengguna diantaranya: Menu Kompetensi berisi Kompetensi inti atau kompetensi utama yang diuraikan ke dalam beberapa aspek, yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dan harus dipelajari oleh peserta didik di setiap jenjang dan mata pelajaran. Menu Materi berisi materi-materi baik tampilan tulisan maupun video. Menu Evaluasi berupa kuis untuk menjadi tolak ukur dari materi yang dipelajari. Menu Tentang berisi biodata singkat dari pengembang. Menu Bantuan berisi petunjuk penggunaan tombol-tombol navigasi dan Menu Keluar untuk menutup aplikasi.



Gambar 2. Struktur Hirarki Menu Aplikasi Pembelajaran

Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan, selanjutnya akan dibuat alur berupa *storyboard* seperti pada gambar 3 yang didalamnya meliputi tampilan-tampilan, struktur navigasi, serta unsur-unsur lain dari tampilan media yang akan dibuat.



Gambar 3. Rancangan Storyboard

Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap pengumpulan bahan ini dimana semua bahan yang dibutuhkan untuk pengerjaan aplikasi dikumpulkan, bahan-bahan tersebut terdiri dari bahan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII yang akan ditampilkan.



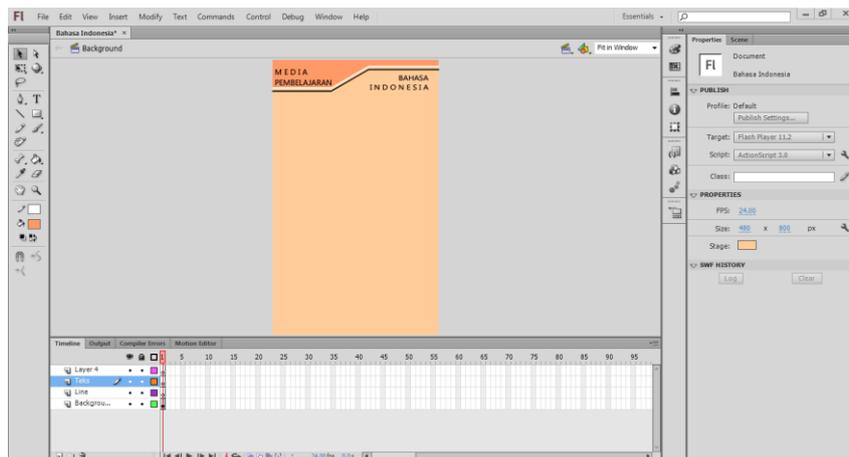
Gambar 4. Bahan-Bahan Pembuatan Aplikasi

Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini semua elemen dan bahan dilakukan proses pembuatan dan pengolahan yang digunakan dalam media pembelajaran dan semuanya diolah di *software Adobe Flash CS 6* diantaranya :

1) Pembuatan *Background*

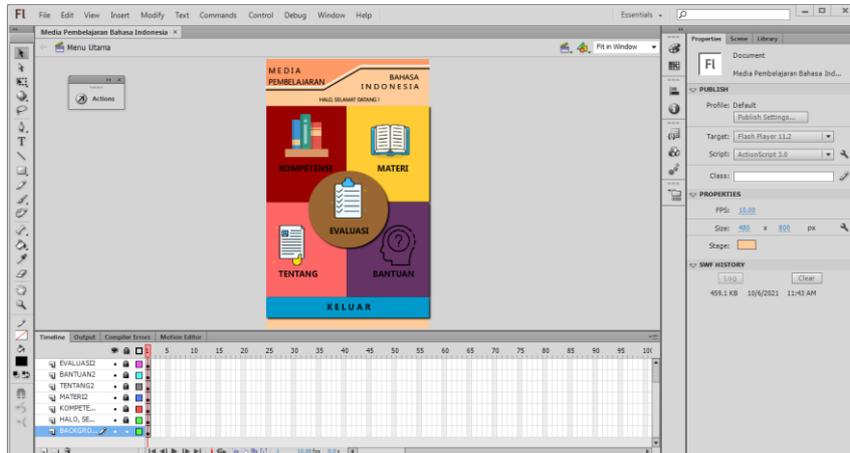
Untuk pembuatan *background* aplikasi yang digunakan pada media pembelajaran dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash Cs6*.



Gambar 5. Pembuatan Tampilan *Background*

2) Pembuatan Objek Gambar dan Tombol

Setelah pembuatan *background*, selanjutnya dibutuhkan objek gambar dan tombol-tombol untuk isi aplikasi juga sebagai navigasi untuk pengguna.



Gambar 6. Pembuatan Objek Gambar dan Tombol

3) Pembuatan Project

Setelah pembuatan *background*, tombol-tombol, dan *icon* selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah pembuatan *project* dalam *software Adobe Flash Professional CS6* dengan *Action Script 3.0* dimana semua bahan yang dikumpulkan berupa gambar, video, *icon*, dan materi akan digabungkan menjadi satu *project*.

4) Hasil dan Tampilan Aplikasi

Setelah melewati beberapa tahap dalam proses pembuatan, berikut adalah hasil tampilan akhir dari media pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

Pengujian (*Testing*)

Setelah aplikasi media pembelajaran dibuat, dilakukan tahap selanjutnya yaitu pengetesan sistem dan ujicoba yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi media

pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan yang direncanakan dan berfungsi secara keseluruhan atau tidak.

1) *Developer Test*

Developer Test pada tabel 1 adalah penilaian atau pengujian yang dilakukan oleh pengembang sendiri untuk mengetes apakah semua sistem menghasilkan output yang sesuai atau tidak.

Tabel 1. *Developer Test*

No	Scene Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket.
1.	Intro saat aplikasi dijalankan	Mengecek apakah aplikasi dapat dijalankan	Menampilkan halaman intro sebagai loading sampai ke menu utama	Sesuai harapan	Berhasil
2.	Menu Utama	Mengecek apakah semua tombol di menu utama dapat diakses	Semua tombol pada halaman menu utama berfungsi ketika diakses	Sesuai harapan	Berhasil
3.	Kompetensi Inti	Mengecek apakah halaman kompetensi dapat diakses dari menu utama	Menampilkan isi halaman dari kompetensi inti	Sesuai harapan	Berhasil
4.	Materi	Mengecek apakah halaman materi dapat diakses dari menu utama	Menampilkan halaman pilih materi dengan 3 tombol menu materi Bahasa Indonesia	Sesuai harapan	Berhasil
5.	Materi	Mengecek apakah semua tombol menu materi dapat diakses	Semua tombol pada halaman pilih materi berfungsi ketika diakses dan akan menampilkan halaman isi materi yang dipilih	Sesuai harapan	Berhasil
6.	Evaluasi	Mengecek apakah halaman evaluasi dapat diakses dari menu utama	Menampilkan halaman intro evaluasi berisi petunjuk dengan 3 tombol untuk memulai kuis disetiap materi	Sesuai harapan	Berhasil
7.	Evaluasi	Mengecek apakah semua tombol mulai kuis dapat diakses	Semua tombol pada halaman intro evaluasi berfungsi ketika diakses dan menampilkan halaman kuis setiap materi	Sesuai harapan	Berhasil
8.	Evaluasi	Mengecek apakah ada tampilan skor setelah kuis berakhir	Menampilkan hasil skor yang diperoleh	Sesuai harapan	Berhasil
9.	Bantuan	Mengecek apakah halaman bantuan dapat diakses dari menu utama	Menampilkan halaman bantuan berisi petunjuk-petunjuk	Sesuai harapan	Berhasil

10.	Tentang	Mengecek apakah halaman tentang dapat diakses dari menu utama	Menampilkan halaman tentang berisi profil dari pengembang	Sesuai harapan	Berhasil
11.	Aplikasi ditutup	Mengecek apakah tombol keluar dapat diakses	Tombol Ya dapat berfungsi ketika diakses untuk menutup aplikasi	Sesuai harapan	Berhasil

2) Pengujian Ahli Media

Pengujian untuk ahli media pada tabel 2 dilakukan oleh ahli media pembelajaran pada aplikasi media pembelajaran yang berisi kesesuaian media yang dilihat dari aspek tampilan desain, suara, konsistensi, navigasi, *usability*, kesesuaian media dengan materi yang digunakan agar diketahui apakah aplikasi yang dibuat telah layak untuk digunakan atau tidak.

Tabel 2. Pengujian Ahli Media

No.	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Benar/Salah
1.	Kesesuaian pemilihan ukuran teks	Ukuran teks tidak lebih besar dari ukuran judul aplikasi dan judul menu.	Benar
2.	Kesesuaian pemilihan jenis teks.	Penggunaan aplikasi akan terlihat bagus dalam pemakaian teks di judul, tombol, dan isi materi serta mudah dibaca.	Benar
3.	Kesesuaian pemilihan background	Background yang dipakai cukup sederhana sehingga apa yang ditampilkan dapat terlihat dengan baik.	Benar
4.	Kesesuaian penggunaan warna	Elemen warna yang dipakai terlihat dinamis agar tidak ada bagian yang terlalu mencolok	Benar
5.	Kualitas video	Video yang digunakan layak ditonton.	Benar
6.	Kesesuaian video dengan materi	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran.	Benar
7.	Kejelasan tampilan gambar	Gambar yang digunakan terlihat jelas dan menarik dalam pemakaian aplikasi.	Benar
8.	Kesesuaian gambar dengan materi	Gambar yang dipakai dalam aplikasi sesuai dengan isi materi.	Benar
9.	Kejelasan bentuk menu	Menu yang ditampilkan terlihat jelas dan sesuai dengan isi menu tersebut.	Benar
10.	Konsistensi tampilan menu	Menu yang ditampilkan serupa dengan bentuk menu lainnya.	Benar
11.	Kemudahan memahami struktur navigasi	Penggunaan aplikasi akan dituntun dengan petunjuk-petunjuk yang ada.	Benar

3) Pengujian Ahli Materi

Pengujian ahli materi pada tabel 3 berisi kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi pada aspek kualitas materi, manfaat materi, dan tujuan materi yang disesuaikan dengan silabus yang ada agar diketahui apakah aplikasi media pembelajaran ini telah layak untuk digunakan atau tidak.

Tabel 3. Pengujian Ahli Materi

No.	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Benar / Salah
1	Kejelasan Tujuan	Tujuan Penggunaan aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	Benar
2	Kejelasan SK & KD	Kompetensi yang dipakai sesuai dengan silabus	Benar
3	Kejelasan Tujuan dan materi	Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Benar
4	Kejelasan Penyajian Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan silabus	Benar
5	Petunjuk Belajar	Penggunaan aplikasi akan diberikan petunjuk pembelajaran sehingga mudah dimengerti	Benar
6	Kelengkapan materi	Materi yang diberikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	Benar
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	Jenis teks dan isi materi pada aplikasi terurut dan jelas untuk dipelajari	Benar
8	Kejelasan Informasi pada gambar dan video	Penggunaan gambar dan video dalam aplikasi memiliki informasi jelas dan mudah dipahami	Benar
9	Kecukupan evaluasi	Dalam aplikasi dapat dilakukan evaluasi dengan beberapa soal yang diberikan	Benar
10	Kesesuaian Evaluasi dengan Tujuan	Evaluasi berupa soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Benar

4) *End User Test*

Pengujian *end user test* pada tabel 4 dilakukan oleh 3 orang siswa kelas 8 dan juga guru mata pelajaran Bahasa Indonesia agar diketahui apakah aplikasi yang telah dibuat telah layak untuk digunakan atau tidak.

Tabel 4. *End User Test*

No	Scene Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Keterangan (Benar / Salah)
1.	Intro saat aplikasi Dijalankan	Akan ada intro sebagai loading saat aplikasi dijalankan dan akan langsung masuk ke halaman menu utama.	Benar
2.	Menu Utama	Menampilkan halaman menu utama dengan 6 tombol akses (Kompetensi, Materi, Evaluasi, Tentang, Bantuan, Keluar)	Benar
		Ketika mengklik tombol akses yang dipilih maka akan berpindah ke halaman yang dituju.	Benar
3.	Kompetensi	Menampilkan halaman berisi kompetensi inti mata pelajaran Bahasa Indonesia	Benar
		Terdapat tombol home dibagian bawah, setelah diklik maka akan berpindah ke halaman menu utama	Benar
4.	Materi	Menampilkan halaman dengan 3 pilihan tombol materi I, II, III	Benar
		Ketika mengklik tombol materi yang dipilih maka akan masuk ke halaman intro materi yang berisi sub materi yang akan dipelajari dan pencapaian	Benar

		yang diharapkan setelah mempelajari materi tersebut.	
		Terdapat tombol Lanjut dihalaman intro Materi, setelah diklik akan berpindah ke halaman isi materi	Benar
		Terdapat tombol home dibagian bawah, setelah diklik maka akan berpindah ke halaman menu utama.	Benar
		Terdapat tombol previous dihalaman isi materi, setelah tombol diklik, akan masuk ke halaman sebelumnya	Benar
		Terdapat tombol next dihalaman isi materi, setelah tombol diklik, akan masuk ke halaman selanjutnya	Benar
5.	Evaluasi	Menampilkan halaman berisi instruksi/ petunjuk evaluasi dalam pengerjaan soal	Benar
		Terdapat 3 tombol mulai kuis masing-masing untuk materi I, II, III, setelah diklik maka akan masuk ke halaman soal dan pilihan jawaban.	Benar
		Terdapat tombol home dibagian bawah, setelah diklik maka akan masuk ke halaman Menu utama.	Benar
		Terdapat tombol pilihan jawaban A,B,C,D pada halaman soal dan pilihan jawaban, setelah tombol pilihan jawaban diklik maka akan masuk ke halaman soal selanjutnya.	Benar
		Terdapat tombol YA dihalaman skor evaluasi, setelah diklik maka akan berpindah ke halaman petunjuk evaluasi untuk coba lagi kuis.	Benar
		Terdapat tombol TIDAK dihalaman skor evaluasi, setelah diklik maka akan berpindah ke halaman menu utama.	Benar
6.	Tentang	Menampilkan halaman berisi biodata singkat dari pengembang aplikasi.	Benar
		Terdapat tombol home dibagian bawah, setelah diklik maka akan berpindah ke halaman menu utama.	Benar
7.	Bantuan	Menampilkan halaman berisi keterangan dan petunjuk dari tombol-tombol dalam aplikasi.	Benar
		Terdapat tombol kembali dibagian bawah, setelah diklik maka akan berpindah ke halaman menu utama.	Benar
8.	Keluar	Terdapat tombol Ya dihalaman konfirmasi keluar, setelah diklik aplikasi akan ditutup.	Benar
		Terdapat tombol Tidak dihalaman konfirmasi keluar, setelah diklik maka akan kembali ke menu utama.	Benar

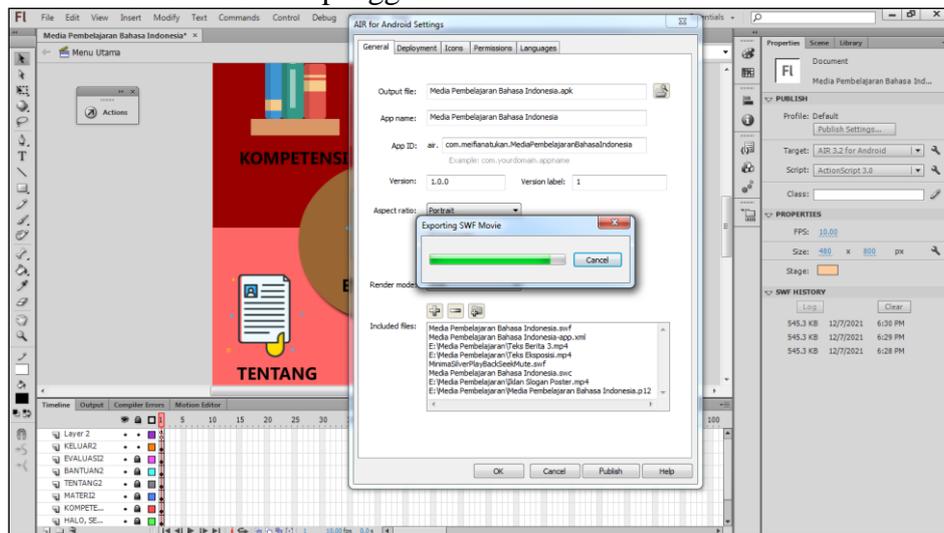
Tabel 5 merupakan nama-nama pengguna yang melakukan pengujian pada aplikasi media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 5. Nama-nama *End User*

No.	Nama	Status
1.	Siti Handayani, S.Pd	Guru Mata Pelajaran
2.	Natalia Rauf	Siswa Kelas 8
3.	Inri Tangka	Siswa Kelas 8
4.	Estevani V. Salei	Siswa Kelas 8

Pendistribusian (*Distribution*)

Setelah dilakukan tahap testing pada aplikasi media pembelajaran, maka tahap akhir yang dilakukan adalah publish aplikasi ke format APK agar dapat dijalankan diperangkat *android* dan di distribusikan ke pengguna.



Gambar 8. *Publish* ke APK

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa telah dilakukan pembuatan aplikasi media pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android di SMP Negeri 11 Bitung menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas enam tahapan diantaranya *Concept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian) dan *Distribution* (Distribusi), aplikasi media pembelajaran ini diuji menggunakan *Blackbox testing*. Dari hasil pengujian diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis android ini layak digunakan dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang menarik dalam upaya mengefektifkan proses belajar bagi guru dan dapat membantu siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, D.S.N. (2012). *Pendekatan Problem Posing dengan Latar Pembelajaran Kooperatif*. *Gamatika*, 2 (2), 157-165.

- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran. *JKKP: Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 4 (2), 98.
- Arsyad (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamen, A. C., Rompas, P, T, D., & Ratumbanua, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2 (1), 66.
- Fatimah, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia*, 10 (1).
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Platform Android Pada Mata Pelajaran PPKN SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1 (5), 558.
- Ibrahim, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran Mobile Learning berbasis Android mata pelajaran IPA untuk siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(1), 81.
- Kasman, A. D. (2016). *Trik Kolaborasi Android dengan PHP dan My Sql*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Nazruddin, S. H. (2012), *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*, Informatika, Bandung.
- Sandre, H. I., Paat, W. R. L., & Pratasik, S. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Pada SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 90-96.
- Satyawan, F. H., & Bajuri, P. E. (2018). Penggunaan Kamus Olahraga Berbasis Android dalam Penguasaan Istilah Asing Bidang Olahraga. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*. 7(2), 99.
- Supriatna, D. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran. Bahan ajar untuk Diklat E – Training PPPPTK dan PLB*. Bandung. PPPPTK dan PLB.
- Umar. (2013). *Media Pendidikan*. Jurnal Tarbawiyah. Vol 10 (No 2), 8.
- Wilson, M & Bolliger, D.U. (2013). *Mobile learning: endless possibilities for allied health educators*. *Journal of Diagnostic Medical Sonography*, 29, 220 –224.