

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR 3* PADA
MATERI UNSUR-UNSUR PEMBANGUN CERITA PENDEK
KELAS XI SMAN 1 UNGGULAN MUARA ENIM**

SKRIPSI

Oleh

Riski Tamara

NIM 06021282025044

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR 3* PADA
MATERI UNSUR-UNSUR PEMBANGUN CERITA PENDEK
KELAS XI SMAN 1 UNGGULAN MUARA ENIM**

Oleh

Riski Tamara

NIM 06021282025044

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

Koordinator Program Studi,

Pembimbing,



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 1980020012002122001**



**Drs. Nandang Heryana, M.Pd.
NIP 195910041985031015**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR 3* PADA
MATERI UNSUR-UNSUR PEMBANGUN CERITA PENDEK
KELAS XI SMAN 1 UNGGULAN MUARA ENIM**

SKRIPSI

Oleh

Riski Tamara

NIM 06021282025044


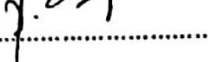
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 04 Januari 2023


TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Nandang Heryana, M.Pd. (..........)
2. Anggota : Dr. Izzah, M.Pd. (..........)

Indralaya, 04 Januari 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 1980020012002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riski Tamara

NIM : 06021282025044

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada Materi Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim" ini adalah benar-benar tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 04 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Riski Tamara

NIM 06021282025044

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada Materi Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Nandang Heryana, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Prof. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut, kepada Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., Ibu Hani Atus Sholikhah, M.Pd., dan Ibu Novritika, M.Pd., selaku validator dalam penelitian ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 04 Januari 2024

Penulis,



Riski Tamara

NIM 06021282025044

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur tidak henti-hentinya saya panjatkan kehadirat Allah SWT berkat karunia-Nya, tugas akhir skripsi ini dapat tersusun dan selesai, sehingga saya dapat menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana ini. Dengan mengucapkan rasa syukur, hormat dan kasih sayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Mimin dan Ibu Evi Yuniarsih. Terima kasih telah menemani perjalanan panjang dari pendidikan ini. Terima kasih atas motivasi, nasihat, doa, dan dukungan yang tak terhingga, serta kasih sayang dan rasa cinta yang selalu menemani dalam setiap proses perjuanganku.
2. Mba Hesti dan adik Sisil tersayang, terima kasih karena senantiasa memberikan semangat dan dukungan.
3. Keluarga besar, terima kasih atas dukungannya.
4. Dosen pembimbing Bapak Drs. Nandang Heryana, M.Pd., yang telah memotivasi dan membimbing dengan sabar dalam setiap prosesku mencapai gelar sarjana.
5. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas arahan dan bimbingannya.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terkhusus kepada Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., yang telah memberikan ilmu pengetahuan, nasihat, dan motivasi dari cerita dan pengalaman berharga yang telah dibagikan kepada saya. Semoga ilmu-ilmu yang telah diberikan dapat kusalurkan dan bermanfaat bagi sekitar dan khalayak.
7. Kepala sekolah, guru-guru, terkhusus Ibu Nyayu Mon Evon, S.Pd., siswa-siswi SMAN 1 Unggulan Muara Enim terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
8. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi, terkhusus kepada Rianda, terima kasih telah menemani, menghibur, dan membantu setiap permasalahan yang dihadapi.
9. Seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP

Universitas Sriwijaya Angkatan 2020 kelas Indralaya dan Palembang, terkhusus Dwindi, Abby, Risgun, Nanda, dan Tamar. Rekan-rekan “Kembar” Alfrida, Yasmien, Nadia. Teman satu bimbingan, Annisa Septiani. Terima kasih telah mengukir cerita-cerita yang indah, susah senang dalam setiap proses yang kita lalui.

10. Rekan-rekan “Kos Almira” Ibu dan Bapak kos. Terima kasih telah menjadi orang tua kedua selama diperantauan, serta dukungan, dan kasih sayang.
11. Terima kasih untuk almamater tercinta, kampus tercinta, Universitas Sriwijaya.

MOTTO:

“Hidup adalah pilihan, kamu berhak mengusahakan apa yang terbaik bagi dirimu. Jangan menyerah, fokus saja pada tujuanmu”

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERNYATAAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PRAKATA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Media Pembelajaran	7
2.2 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.3 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	8
2.4 Media Pembelajaran Berbasis Android.....	9
2.5 Aplikasi <i>Smart Apps Creator 3</i>	9
2.5.1 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Smart Apps Creator 3</i>	10
2.5.2 Fitur <i>Smart Apps Creator 3</i>	12
2.5.3 Kelebihan <i>Smart Apps Creator 3</i>	17
2.5.4 Kekurangan <i>Smart Apps Creator 3</i>	17
2.6 Cerita Pendek	17
2.6.1 Definisi Cerita Pendek	17
2.6.2 Definisi Unsur Pembangun Cerita Pendek.....	18
2.6.3 Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek	18

2.7 Penelitian yang Relevan.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	25
3.2.1 Tahap Planning (Perencanaan).....	25
3.2.2 Tahap Desain Produk	25
3.2.3 Tahap Pengembangan	26
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4.1 Angket (Kuisisioner)	28
3.4.2 Wawancara.....	28
3.4.3 Validasi Ahli	29
3.5 Instrumen Penelitian	29
3.5.1 Instrumen Analisis Kebutuhan.....	30
3.5.2 Lembar Uji Validasi.....	31
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Tahap <i>Planning</i> (Perencanaan)	37
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Desain Produk).....	42
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	45
4.2 Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Fitur <i>Quick Button</i>	13
Tabel 2.2	Fitur <i>Function Tab</i>	13
Tabel 2.3	Fitur <i>Insert Tab</i>	14
Tabel 2.4	Fitur <i>Template Tab</i>	16
Tabel 2.5	Fitur <i>Animation Tab</i>	16
Tabel 3.1	Angket Analisis Kebutuhan	29
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Validasi Media	31
Tabel 3.3	Angket Validasi Ahli Media	31
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Validasi Materi	32
Tabel 3.5	Angket Validasi Ahli Materi	32
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Validasi Bahasa	33
Tabel 3.7	Angket Validasi Ahli Bahasa	33
Tabel 3.8	Kriteria Pengetahuan	34
Tabel 3.9	Interpretasi Skala Likert	35
Tabel 3.10	Kriteria Validasi	35
Tabel 3.11	Jadwal Penelitian	36
Tabel 4.1	Capaian dan Tujuan Pembelajaran	38
Tabel 4.2	Analisis Jawaban Kuisisioner Peserta Didik	39
Tabel 4.3	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis Android	43
Tabel 4.4	Hasil Validasi Media	56
Tabel 4.5	Hasil Validasi Materi	58
Tabel 4.6	Hasil Validasi Bahasa	60
Tabel 4.7	Hasil Revisi Produk	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan <i>Set Up</i>	10
Gambar 2.2	Tampilan Awal <i>Smart Apps Creator 3</i>	11
Gambar 2.3	Tombol <i>Smart</i>	11
Gambar 2.4	Kolom <i>Output</i>	12
Gambar 2.5	Kolom <i>Submit</i>	12
Gambar 2.6	Tampilan Awal <i>Smart Apps Creator 3</i>	12
Gambar 2.7	Fitur <i>Function Tab</i>	13
Gambar 2.8	Fitur <i>Insert Tab</i>	14
Gambar 2.9	Fitur <i>Template Tab</i>	16
Gambar 2.10	Fitur <i>Animation Tab</i>	16
Gambar 3.1	Bagan Pengembangan Allesi dan Trolip.....	24
Gambar 3.2	Alur Pengembangan	27
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Rancangan Media	42
Gambar 4.2	Tampilan <i>Start Page</i>	46
Gambar 4.3	Tampilan <i>Opening Page</i>	47
Gambar 4.4	Tampilan Menu Utama	47
Gambar 4.5	Tampilan Capaian Pembelajaran.....	48
Gambar 4.6	Tampilan Menu Materi	48
Gambar 4.7	Tampilan Menu Materi Unsur Instrinsik.....	49
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Materi Unsur Instrinsik	49
Gambar 4.9	Tampilan Menu Materi Unsur Ekstrinsik	50
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Materi Unsur Ekstrinsik	50
Gambar 4.11	Tampilan Awal Kuis	50
Gambar 4.12	Tampilan Sajian Teks pada Kuis.....	51
Gambar 4.13	Tampilan Sajian Soal	51
Gambar 4.14	Tampilan Jawaban Benar	52
Gambar 4.15	Tampilan Jawaban Salah.....	52
Gambar 4.16	Tampilan Total Skor	53
Gambar 4.17	Tampilan Instruksi Pengumpulan Nilai Kuis.....	53

Gambar 4.18 Tampilan Pengumpulan Nilai Kuis di <i>Google Form</i>	53
Gambar 4.19 Tampilan Daftar Pustaka.....	54
Gambar 4.20 Tampilan Profil Pengembang.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

1. Modul Ajar.....	72
2. Produk Akhir Media Pembelajaran Berbasis Android.....	76
3. Usulan Judul Skripsi	81
4. SK Pembimbing Skripsi.....	82
5. Surat Keterangan Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya.....	84
6. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	85
7. Surat Keterangan Izin Penelitian di SMAN 1 Unggulan Muara Enim	86
8. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMAN 1 Unggulan Muara Enim .	87
9. Permohonan Validator Media	88
10. Lembar Validasi Media.....	89
11. Surat Keterangan Validasi Media	91
12. Permohonan Validator Materi.....	92
13. Lembar Validasi Materi	93
14. Surat Keterangan Validasi Materi.....	95
15. Permohonan Validator Bahasa.....	96
16. Lembar Validasi Bahasa	97
17. Surat Keterangan Validasi Bahasa.....	99
18. Rekapitulasi Jawaban Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	100
19. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	101
20. Dokumentasi Penelitian	135
21. Bebas Plagiat.....	136
22. Kartu Bimbingan Skripsi	138

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN *SMART APPS CREATOR 3* PADA
MATERI UNSUR-UNSUR PEMBANGUN CERITA PENDEK KELAS XI
SMAN 1 UNGGULAN MUARA ENIM**

ABSTRAK

Pengembangan Pengembangan media pembelajaran berbasis android dilakukan untuk memenuhi kebutuhan media yang telah ada sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI S MAN 1 Unggulan Muara Enim. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* dengan model penelitian pengembangan Allesli dan Trolip. Adapun langkah-langkahnya yaitu (1) Tahap perencanaan (*planning*) dengan melakukan identifikasi kondisi pembelajaran dan analisis kebutuhan, (2) Tahap desain (*design*) dengan mengumpulkan item media, membuat *flowchart* dan *storyboard*, (3) Tahap pengembangan (*development*) dengan mengembangkan produk awal, uji alfa (validasi ahli), dan revisi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner, wawancara oleh peserta didik dan guru serta validasi ahli. Uji alfa (validasi ahli) dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil uji validasi media menunjukkan angka 94% (sangat valid), validasi materi menunjukkan angka 98% (sangat valid), validasi bahasa 96% (sangat valid). Berdasarkan hasil uji validasi oleh tiga ahli terhadap media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas XI di SMAN 1 Unggulan Muara Enim.

Kata-kata kunci: *Pengembangan, Smart Apps Creator 3, Cerita Pendek.*

**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA USING
SMART APPS CREATOR 3 ON THE MATERIAL OF SHORT STORY
BUILDING ELEMENTS CLASS XI SMAN 1 UNGGULAN MUARA ENIM**

ABSTRACT

The development of android-based learning media is carried out to meet the needs of previously existing media. This research aims to produce android-based learning media development products using Smart Apps Creator 3 on the material of the elements of short story building class XI SMAN 1 Muara Enim Unggulan. This study uses the research and development (R&D) research method with the Allesi and Trolip development research model. The steps are (1) Planning stage by identifying learning conditions and analyzing needs, (2) Design stage by collecting media items, making flowcharts and storyboards, (3) Development stage by developing initial products, alpha testing (expert validation), and revision. Data collection techniques were carried out with questionnaires, interviews by students and teachers and expert validation. Alpha test (expert validation) was conducted by three experts, namely media experts, material experts and linguists. The results of the media validation test showed 94% (very valid), material validation showed 98% (very valid), language validation 96% (very valid). Based on the results of the validation test by three experts on android-based learning media using Smart Apps Creator 3 on the material of the elements of short story building, it is declared very feasible to be used in class XI at SMAN 1 Unggulan Muara Enim.

Keywords: Development, Smart Apps Creator 3, short story.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 1980020012002122001

Pembimbing,



Drs. Nandang Heryana, M.Pd.
NIP 195910041985031015

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2022 tentang standar nasional pendidikan, pada pasal 40 ayat 2 huruf d dan ayat 3 tercantum bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran bahasa. Muatan bahasa salah satunya meliputi bahasa Indonesia. Pada kenyataannya, mata pelajaran bahasa Indonesia kurang disenangi oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Audina dan Aini (2022) tentang minat peserta didik terhadap pelajaran bahasa Indonesia diperoleh angka sebanyak 40,8% peserta didik tidak senang mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori cukup tinggi terhadap kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Kurangnya minat tersebut merupakan faktor dari kesulitan peserta didik dalam memahami buku teks dan penyampaian materi pada bahan ajar bahasa Indonesia (Alimudin, 2023). Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk menarik minat dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tersebut.

Pada pembelajaran abad ke-21 ini, penggunaan media selalu dikaitkan dengan keberadaan teknologi, sebagai media belajar (Maharani, dkk., 2022). Pembelajaran abad 21 menuntut seorang pendidik agar cermat dan kreatif serta memiliki kemampuan dalam mengeksekusi ide secara terampil agar komunikasi multi arah kepada peserta didik dapat berjalan dengan baik dan menarik (Atsani, 2020). Dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik sesuai perkembangan zaman, alternatif yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan melibatkan dan menempatkan keberadaan teknologi dan ilmu pengetahuan pada proses pembelajaran. Hal ini tertuang dalam Permendikbud No.22 Tahun 2016, bahwa efektivitas suatu pembelajaran dapat meningkat apabila memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Kualitas pendidikan akan meningkat dengan adanya penggunaan teknologi, karena pada pembelajaran abad ke-21 *Technological*

Pedagogical Content Knowledge (TPACK) adalah salah satu pengetahuan baru yang harus dikuasai oleh guru agar dapat menerapkan teknologi pada pembelajaran dengan baik (Mishra & Koehler, 2006). Oleh karena itu, proses pembelajaran harus bertransformasi menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar memperbaiki pola-pola lama pada komunikasi atau interaksi dalam belajar yang terbukti kurang efektif dan cenderung membosankan bagi peserta didik termasuk penggunaan media pada pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu penghubung yang melaluinya guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Kehadiran lingkungan belajar mendukung proses belajar yang lebih interaktif, menarik, maksimal dan cepat bagi siswa. Tujuan dan sasaran dalam penggunaan media dapat memaksimalkan waktu pembelajaran, karena daya tangkap atau memori ingatan peserta didik akan bekerja lebih cepat dalam memahami materi. Hal ini memicu perkembangan kualitas peserta didik itu sendiri. Mahnun (2012) menjelaskan penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran, semakin banyak indera distimulasi maka semakin baik penerimaan sebuah pesan. Media pembelajaran menghadirkan bentuk-bentuk variasi belajar dengan mengombinasikan kemampuan mendengar, melihat, serta kemampuan indera lainnya sehingga akan lebih efektif dari pada hanya terfokus pada salah satu kemampuan saja. Dalam hal ini, penggunaan media yang diterapkan adalah sesuai dengan kebutuhan dan materi yang akan diajarkan. Dengan demikian media ini mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran sebagai bentuk penyempurnaan pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android ini merupakan salah satu penerapan teknologi yang dapat diakses dengan mudah oleh siapapun dan tidak terikat dengan jarak dan waktu. Perkembangan teknologi yang pesat seolah memudahkan seluruh rangkaian aktivitas masyarakatnya. Menurut Yallah dan Huda (2022) android adalah sistem operasi yang terhubung dengan perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar atau komputer tablet. Android memberikan berbagai kemudahan dalam mengembangkan aplikasi atau penghubung antara peranti dengan penggunaannya sehingga aplikasi-aplikasi yang

ada dapat dijalankan. Di Indonesia sendiri, hampir rata-rata masyarakatnya sudah menggunakan android. Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021 mencatat angka penggunaan telepon genggam di Indonesia mencapai 65,87% dan cenderung meningkat dari tahun 2020 yang hanya mencapai 62,84% saja. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan besar bahwa android ini dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif melalui aplikasi-aplikasi yang ada.

Salah satu aplikasi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran adalah *Smart Apps Creator 3*. Aplikasi ini merupakan multimedia yang menghasilkan media interaktif dalam bentuk aplikasi utuh yang dapat dioperasikan pada android maupun ios. *Smart Apps Creator 3* ini tidak memerlukan keahlian khusus dalam pemrograman sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh siapa saja. *Smart Apps Creator 3* memudahkan penggunaanya untuk mendesain isi dan materi dalam media pembelajaran dengan mudah, dan dapat menghasilkan produk aplikasi yang dapat diakses secara *offline* maupun *online* pada android. Fitur yang tersedia pada *Smart Apps Creator 3* ini sangat cukup untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif, aplikasi ini dapat memasukkan video, teks, musik, gambar, animasi, dan efek interaksi serta dapat disimpan dengan hasil berbentuk aplikasi yang dapat diakses pada android maupun ios (Prasetio & Musril, 2021). Selain proses pembuatannya yang mudah dan tidak perlu menguasai ilmu pemrograman, penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator 3* juga dinilai sangat praktis ketika diterapkan pada peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Oktra Rafdi Yallah dan Yasdinul Huda (2022), hasil uji praktikalitas dengan tujuan untuk menguji kepraktisan penggunaan media *Smart Apps Creator 3* menunjukkan persentase yang memuaskan pada angka 90% atau termasuk ke dalam kategori sangat praktis ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, Prihadi (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran berbahasa diklasifikasikan menjadi media pandang, dengar, dan pandang dengar, sehingga penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator 3* akan sangat tepat diterapkan, karena mampu memenuhi kriteria media berbahasa melalui fitur-fiturnya.

Penelitian ini akan dilakukan di SMAN 1 Unggulan Muara Enim, dengan alasan sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar pada proses pembelajarannya seperti yang diharapkan peneliti serta memperbolehkan peserta didik untuk membawa ponsel pintarnya ke sekolah, akan tetapi penggunaan ponsel pintar masih belum diterapkan dengan baik oleh pendidik maupun peserta didik pada proses pembelajaran, berdasarkan wawancara yang dilakukan pada salah satu peserta didik di sekolah tersebut, penggunaan ponsel pintar bahkan sangat jarang sekali digunakan pada proses belajar-mengajar. Kemudian, akses jaringan internet di sekolah ini sudah memadai, yang berarti peserta didik ataupun pendidik dapat mengakses media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* dengan baik, apabila hendak digunakan secara online dalam pembelajaran, sehingga penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis android ini bisa dilakukan di sekolah tersebut.

Pada penelitian ini, media pembelajaran dikembangkan pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek menggunakan kurikulum merdeka dengan capaian pembelajaran peserta didik dapat memahami dan menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dengan baik. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMAN 1 Unggulan Muara Enim, diperoleh informasi dalam mengajarkan materi memahami unsur-unsur pembangun cerita pendek masih menggunakan cara-cara konvensional, sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik perhatian peserta didik. Begitu juga dengan wawancara yang dilakukan kepada salah satu peserta didik di kelas XI tahun ajaran 2021/2022 diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan berkaitan dengan materi unsur-unsur pembangun cerita pendek sangat membosankan, dan hanya sebatas penjelasan guru dan tugas saja seperti pembelajaran pada umumnya. Hasil wawancara bersama guru mata pelajaran juga mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek cenderung rendah dibandingkan dengan hasil belajar materi lainnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia seperti teks drama, debat, dan lainnya. Dari informasi tersebut dapat disimpulkan pembelajaran memahami unsur-unsur pembangun cerita pendek perlu dikembangkan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif agar menarik peserta didik. Alasan lainnya materi unsur-unsur pembangun cerita pendek

ini akan lebih menarik dipadukan dengan aplikasi *Smart Apps Creator 3*, karena akan memudahkan dalam hal evaluasi belajar peserta didik berkaitan dengan materi tersebut, sehingga pendidik akan mudah dalam menganalisis pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim?
2. Bagaimana rancangan produk pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim?
3. Bagaimana uji validitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim.
2. Mendeskripsikan rancangan produk pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps creator 3* pada pembelajaran teks drama kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim. *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim.

3. Mendeskripsikan uji validitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar melalui lingkungan belajar yang inklusif, untuk meningkatkan daya visual peserta didik dalam pembelajaran agar dapat dengan mudah memahami materi.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini hendaknya menjadi salah satu alternatif bagi pendidik dalam merancang lingkungan belajar yang menarik sedemikian rupa sehingga membangkitkan semangat dan motivasi belajar pada peserta didik. Penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk variasi pembelajaran yang kreatif dan efektif dengan menggunakan teknologi desain pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik melalui pembelajaran media berbasis android serta meningkatkan proses belajar-mengajar di sekolah melalui pemanfaatan teknologi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang tetap terinformasi dan mengikuti perkembangan zaman.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau landasan teori dalam pengembangan pembelajaran berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek bagi peneliti selanjutnya. Kelebihan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini dapat dilengkapi oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development Massachusetts: A Pearson Education.*
- Anggraeni & Sole. (2018). Inovasi pembelajaran elektronik dan tantangan guru abad 21. *E-Saintika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*, 2(1), 10-18.
- Audina, F., & Aini, P. R. (2022). Minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(2), 157-165.
- Asim. (2017) *Sistematika penelitian pengembangan*. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik telekomunikasi Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Dewi, I. P., Meinastrina, Y. Y., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2021). *Development of android-based learning media on workshop working lessons and engineering images*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 14(2), 158-164.
- Dewi, I. P., Mursyida, L., & Samala, A. D. (2021). *Dasar-dasar android studio dan membuat aplikasi mobile sederhana*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Effendi, D. (2019). Pandangan dunia pengarang dalam novel Bulan Terbelah di Langit Amerika karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra serta implikasinya dalam pengajaran sastra. *Jurnal Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2).
- Hardi Wirasmita, Rasyid., & Putra Kuspani, Yupi. (2017). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi *Camtasia Studio* dan *Micromedia Flash*. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2).
- Hutama, F.S. (2016). Pengembangan bahan ajar IPS berbasis nilai budaya asing untuk siswa sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan menteri pendidikan nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah*.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Maharani, S. D., Harini, B., & Armilia, V. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment bagi guru MGMP di Sekolah Dasar Oku Selatan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12(3), 213.

- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Marwati, H., Wakitaningtyas, K. (2021). *Cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Jakarta: Kemendikbudristek
- Mas' ud, H., Mulyanto, A., Rijal, B. S., Muthia, M., & Maemunah, M. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)*. *Jurnal Teknik*, 21(1), 32-42.
- Mishra, P., & Koehler, M.J. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*. *Teachers college record*, 108(6), 1017.
- Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). *Development of e-learning Smart Apps Creator (SAC) learning media for selling employees on paid tv*. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(02), 129-143.
- Nurgiyantoro, B. (2011). *Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhayati, Machdalena, V., Medio, L. N., Dian, E. S. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi *canva for education* bagi guru bahasa di Kota Palembang. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Prasetio, I., & Musril, H. A. (2022). Perancangan media pembelajaran fisika berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3*. *Jurnal Manajemen Informatika (JUMIKA)*, 8(2).
- Prihadi. (2010). *Media pembelajaran, media pembelajaran bahasa Indonesia*. Kemendiknas: Jakarta.
- Republik Indonesia. (2022). *Peraturan pemerintah nomor 4 tahun 2022 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan*.
- Rosana, R., Fitriani, Y., & Effendi, D. (2021). Peningkatan kemampuan menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen melalui model discovery learning pada siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 151-156.
- Septianti, A. S., Mulyadi, E., & Sri, I. (2020). Learning media development of analyzing poetry-building element using sparkol videoscribe. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(4), 586-596.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, D. (2017). *Media pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Taufik, I., Rusmiyanto, Wahono, Prasetyo, U., & Mafrukhi. (2023). *Kompeten berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Wonggo, Djami, Audy. (2022). Pengembangan media pembelajaran sistem digital berbasis android di Prodi PTIK Unima. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 2(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yallah, O. R., & Huda, Y. U. Pengembangan media pembelajaran *Smart App Creator3* berbasis android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK N 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1244-1255.