

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
CERPEN UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI SUMATERA
SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

Mitha Dwi Fitri

NIM 06021381924052

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
CERPEN UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI SUMATERA
SELATAN**

SKRIPSI

oleh

Mitha Dwi Fitri

NIM 06021381924052

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Mengesahkan:

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia,**



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 19801001200212001

Pembimbing,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
CERPEN UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI SUMATERA
SELATAN**

SKRIPSI

oleh

Mitha Dwi Fitri

NIM 06021381924052

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 23 Desember 2022

1. Ketua : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. _____



2. Anggota : Dr. Izzah, M.Pd. _____



Palembang, 23 Desember 2022

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,**



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 19801001200212001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mitha Dwi Fitri

NIM : 06021381924052

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* pada Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Kelas XI di SMA Negeri Sumatera Selatan” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya 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.

Palembang, 22 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



SEPULUH RIBU RUPIAH
1000
TEL. 20
METERAI
TEMPEL
5A922AJX885511533

Mitha Dwi Fitri

NIM 06021381924052

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* pada Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Kelas XI di SMA Negeri Sumatera Selatan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam mewujudkan skripsi ini. Pertama, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Kedua, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, serta Ibu 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. Ketiga, ucapan terima kasih juga tak lupa penulis haturkan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmunya dan mengayomi penulis, dimulai dari awal masa perkuliahan hingga detik ini. Keempat, terima kasih kepada Bapak Kepala SMA Negeri Sumatera Selatan, Bapak Iswan Djati Kusuma, S.Pd., M.Si., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melakukan penelitian di SMA Negeri Sumatera Selatan. Juga, Ibu Handayani, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia SMA Negeri Sumatera Selatan yang sudah memberikan banyak kemudahan dan bantuan bagi penulis dalam melakukan penelitian, serta segenap peserta didik SMA Negeri Sumatera Selatan yang ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Kelima, penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada

kedua orang tua yang sangat penulis cintai dan sayangi, Papa dan Mama. Terima kasih atas limpahan cinta, kasih sayang, doa, dan dukungannya dalam mental hingga materi yang tidak terhingga. Juga, terima kasih kepada kakak perempuan dan adik laki-laki penulis. Terima kasih atas kehadirannya dalam menyemangati dan mendukung penulis. Keenam, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kak Siska Rahmadini, S.Pd. dan Kak Nurhidayat Kamil, S.Pd. yang telah membantu penulis dengan memberikan banyak sekali informasi hingga arahan selama ini, juga teman-teman PBSI 2019 Palembang, Semua Teman, dan Basing yang telah menjadi bagian dalam perjalanan penulis. Terakhir, penulis berterima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu berjalan hingga di titik ini, yang telah mau berusaha, bersedih, hingga bisa berbahagia melihat skripsi ini selesai dan dapat mengakhiri perkuliahan dengan kondisi baik juga dalam waktu yang terbaik.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 22 Desember 2022

Penulis,



Mitha Dwi Fitri

NIM 06021381924052

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran	10
2.2 <i>Mobile Learning</i>	10
2.2.1 Definisi <i>Mobile Learning</i>	10
2.2.2 Fungsi <i>Mobile Learning</i>	12
2.2.3 Manfaat <i>Mobile Learning</i> atau Belajar Menggunakan <i>Mobile Devices</i> (Perangkat Seluler).....	13
2.2.4 Model Desain <i>Mobile Learning</i>	15
2.3 Fitur-Fitur Pengembangan Media Pembelajaran.....	18
2.4 Cerpen	20

2.4.1	Definisi Cerpen	20
2.4.2	Ciri-Ciri Cerpen	21
2.4.3	Unsur Pembentuk Cerpen	22
2.5	Menulis Teks Cerpen	27
2.5.1	Definisi Menulis	27
2.5.2	Definisi Menulis Cerpen	27
2.5.3	Langkah-Langkah Menulis Cerpen	28
2.6	Penelitian Relevan	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		31
3.1	Jenis Penelitian	31
3.2	Subjek Penelitian	31
3.3	Prosedur Penelitian	31
3.3.1	Penelitian dan Pengumpulan Data	32
3.3.2	Perencanaan (<i>Planning</i>)	33
3.3.3	Pengembangan Bentuk Awal Produk	34
3.3.4	Validasi Produk oleh Pakar/Ahli	34
3.3.5	Revisi Produk	34
3.4	Teknik Pengumpulan Data	35
3.4.1	Wawancara	35
3.4.2	Angket atau Kuesioner	35
3.5	Teknik Analisis Data	36
3.5.1	Analisis Kebutuhan	37
3.5.2	Analisis Data Validasi Ahli	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Hasil Penelitian	41
4.1.1	Penelitian dan Pengumpulan Informasi	42
4.1.2	Tahap Perencanaan	70
4.1.2.1	Konsep Awal Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i>	70
4.1.2.2	<i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i>	71

4.1.3	Pengembangan Bentuk Awal Produk.....	83
4.1.3.1	Pembuatan Video Pembelajaran.....	83
4.1.3.2	Pembuatan <i>E-Book</i>	85
4.1.3.3	Pembuatan Soal Evaluasi	86
4.1.3.4	Pembuatan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i>	88
4.1.4	Validasi Produk oleh Ahli/Pakar.....	107
4.1.4.1	Validasi Ahli Materi	107
4.1.4.2	Validasi Ahli Bahasa	108
4.1.4.3	Validasi Ahli Media.....	110
4.1.5	Revisi Produk.....	112
4.2	Pembahasan.....	120
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		123
5.1	Kesimpulan.....	123
5.2	Saran	124
DAFTAR PUSTAKA.....		125
LAMPIRAN		128

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik	36
Tabel 3.2 Kategori Skor Skala Likert.....	38
Tabel 3.3 Kategori Skor/Persentase Kebutuhan	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan	39
Tabel 3.5 Kategori Kelayakan	40
Tabel 4.1 Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i> Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerpen.....	45
Tabel 4.2 Kebutuhan Indikator dan Kompetensi Disajikan dalam Bentuk Video Animasi yang Menarik	47
Tabel 4.3 Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk File (<i>Word/Pdf</i>).....	48
Tabel 4.4 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Berbentuk Video Pembelajaran yang Diunggah di YouTube	50
Tabel 4.5 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk Buku Elektronik (<i>E-Book</i>).....	51
Tabel 4.6 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Menampilkan Tips Menulis Cerpen Dari Pengarang Cerpen Terkenal	53
Tabel 4.7 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk <i>Game</i> (Gim).....	54
Tabel 4.8 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk <i>Link</i> (Tautan)	56
Tabel 4.9 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk Video yang Dilengkapi Animasi	57
Tabel 4.10 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk <i>Power Point</i> Interaktif.....	59
Tabel 4.11 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk Audio.....	60

Tabel 4.12 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berupa Teori-Teori Menulis Cerpen	61
Tabel 4.13 Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> dengan Menampilkan Contoh-Contoh Cerpen.....	63
Tabel 4.14 Kebutuhan <i>Link</i> (Tautan) WhatsApp untuk Diskusi <i>Online</i>	64
Tabel 4.15 Kebutuhan <i>Link</i> (Tautan) <i>E-Learning Moodle Cloud</i>	65
Tabel 4.16 Kebutuhan Evaluasi/Latihan Dalam Bentuk <i>Game</i> Menarik.....	67
Tabel 4.17 Kebutuhan Evaluasi/Latihan Menggunakan Aplikasi Evaluasi <i>Online</i> (Kahoot! atau WorkSheet).....	68
Tabel 4.18 Kebutuhan Evaluasi/Latihan Menggunakan <i>E-Learning Moodle Cloud</i>	69
Tabel 4.19 <i>Storyboard</i> Desain Tampilan Aplikasi Media Pembelajaran Menulis Cerpen.....	73
Tabel 4.20 Tampilan Aplikasi Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i>	88
Tabel 4.21 Hasil Validasi Materi	107
Tabel 4.22 Hasil Validasi Bahasa	109
Tabel 4.23 Hasil Validasi Media.....	110
Tabel 4.24 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Saran/Komentator Validator	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Infrastruktur <i>Network</i> (Jaringan) <i>Mobile Learning</i>	16
Gambar 2.2 Sistem Aplikasi <i>Mobile Learning</i>	17
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model Kombinasi Borg & Gall dan Alessi & Trollip.....	32
Gambar 4.1 Grafik Persentase Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i> Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerpen.....	46
Gambar 4.2 Grafik Persentase Kebutuhan Indikator dan Kompetensi Disajikan dalam Bentuk Video Animasi yang Menarik	47
Gambar 4.3 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk <i>File (Word/Pdf)</i> . ..	49
Gambar 4.4 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan Dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk Video Pembelajaran yang Diunggah di YouTube.....	50
Gambar 4.5 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk Buku Elektronik (<i>E-Book</i>)	52
Gambar 4.6 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Menampilkan Tips Menulis Cerpen Dari Pengarang Cerpen Terkenal	53
Gambar 4.7 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk <i>Game</i> (Gim).....	55
Gambar 4.8 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk <i>Link</i> (Tautan)	56
Gambar 4.9 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk Video yang Dilengkapi Animasi	58

Gambar 4.10 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk <i>Power Point</i> Interaktif	59
Gambar 4.11 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berbentuk Audio.....	61
Gambar 4.12 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> Berupa Teori-Teori Menulis Cerpen	62
Gambar 4.13 Grafik Persentase Kebutuhan Materi Disajikan dalam Media Pembelajaran Cerpen Berbasis <i>Mobile Learning</i> dengan Menampilkan Contoh-Contoh Cerpen.....	63
Gambar 4.14 Grafik Persentase Kebutuhan <i>Link</i> (Tautan) WhatsApp untuk Diskusi <i>Online</i>	65
Gambar 4.15 Grafik Persentase Kebutuhan <i>Link</i> (Tautan) <i>E-Learning</i> Moodle Cloud.....	66
Gambar 4.16 Grafik Persentase Kebutuhan Evaluasi/Latihan Dalam Bentuk <i>Game</i> Menarik	67
Gambar 4.17 Grafik Persentase Kebutuhan Evaluasi/Latihan Menggunakan Aplikasi Evaluasi <i>Online</i> (Kahoot! atau WorkSheet).....	69
Gambar 4.18 Grafik Persentase Kebutuhan Evaluasi/Latihan Menggunakan <i>E-Learning</i> Moodle Cloud	70
Gambar 4.19 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Halaman Awal	71
Gambar 4.20 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Menu Menulis Cerpen	72
Gambar 4.21 Tampilan Pembuatan <i>Template</i> Video Pembelajaran Menggunakan Canva	83
Gambar 4.22 Tampilan Pembuatan <i>Template</i> Video Pembelajaran Menggunakan Canva	84
Gambar 4.23 Tampilan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan VN untuk iOS.....	84
Gambar 4.24 Tampilan Pembuatan <i>Cover E-Book</i> Menggunakan Canva	85
Gambar 4.25 Tampilan Pembuatan <i>Cover E-Book</i> Menggunakan Canva	85

Gambar 4.26	Tampilan Pembuatan <i>Flipbook</i> Menggunakan Heyzine	86
Gambar 4.27	Tampilan Pembuatan Kegiatan Evaluasi Melalui Quizizz	87
Gambar 4.28	Tampilan Pembuatan Kegiatan Evaluasi Melalui Quizizz	87
Gambar 4.29	Tampilan Pembuatan Kegiatan Evaluasi Melalui Quizizz	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket Analisis Kebutuhan Guru	129
Lampiran 2	Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	138
Lampiran 3	Lembar Validasi Ahli Materi	147
Lampiran 4	Lembar Validasi Ahli Bahasa	149
Lampiran 5	Lembar Validasi Ahli Media	151
Lampiran 6	Lembar Usul Judul	154
Lampiran 7	Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	155
Lampiran 8	Surat Izin Penelitian FKIP Unsri.....	156
Lampiran 9	Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumsel	158
Lampiran 10	Surat Keterangan Selesai Penelitian	159
Lampiran 11	Persetujuan Seminar Proposal.....	160
Lampiran 12	Persetujuan Ujian Akhir Program	161
Lampiran 13	Surat Izin Jilid Skripsi	162
Lampiran 14	Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	163
Lampiran 15	Surat Bebas Plagiat.....	164
Lampiran 16	Dokumentasi Penelitian	165

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
CERPEN UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI SUMATERA
SELATAN**

Oleh:

Mitha Dwi Fitri

NIM 06021381924052

Pembimbing: Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran berbasis *mobile learning*, rancangan media pembelajaran, dan kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran menulis cerpen kelas XI di SMA Negeri Sumatera Selatan. Metode penelitian ini ialah metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan model yang dimodifikasi menyesuaikan kebutuhan penelitian, yaitu memadukan Borg & Gall dan Alessi & Trollip. Adapun tahapan penelitian ini, yaitu melakukan (1) penelitian dan pengumpulan informasi/data; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk awal produk; (4) validasi ahli; dan (5) revisi produk. Data penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning* dibutuhkan oleh peserta didik dan juga guru. Dari hasil validasi para ahli, media pembelajaran menulis cerpen berbasis *mobile learning* ini memperoleh persentase nilai sebesar 94% atau sangat layak untuk aspek materi, sebesar 77% (sangat layak) untuk aspek bahasa, dan sebesar 93% (sangat layak) untuk aspek media. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Oleh karena itu, diharapkan untuk sekolah dan guru dapat mempergunakannya dalam pembelajaran.

Kata-kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, *mobile learning*, menulis cerpen

ABSTRACT

This study aims to describe the needs of mobile learning-based learning media, the design of learning media, and the feasibility of mobile learning-based learning media in learning to write short stories for class XI at SMA Negeri Sumatra Selatan. This research method is the research and development (R&D) method using a modified model to suit research needs, namely combining Borg & Gall and Alessi & Trollip. The stages of this research are conducting (1) research and collecting information/data; (2) planning; (3) development of the initial form of the product; (4) expert validation; and (5) product revision. The research data was collected through interviews and questionnaires. The results of the study show that learning media based on mobile learning are needed by students and also teachers. From the results of expert validation, this mobile learning-based short story writing learning media obtained a percentage score of 94% or very feasible for the material aspect, 77% (very feasible) for the language aspect, and 93% (very feasible) for the media aspect. Thus, this mobile learning-based learning media is appropriate for use in learning to write short stories. Therefore, it is hoped that schools and teachers can use it in learning.

Keywords: *development, learning media, mobile learning, writing short stories*

Mengetahui,
**Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia,**



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 19801001200212001

Pembimbing,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran adalah sebuah proses yang dilakukan dua pihak, yakni oleh guru dan peserta didik. Pada proses ini, guru berperan sebagai penyedia dan peserta didik sebagai pemeroleh. Sebagai penyedia, guru melibatkan suatu perantara untuk berbagi pengetahuan (*cognitive*), keterampilan (*psychomotor*), dan sikap (*attitude*), serta nilai-nilai positif (*affective*) kepada peserta didik (Pakpahan, dkk., 2020). Perantara diperlukan oleh guru agar proses pembelajaran tepat guna. Perantara yang diperlukan oleh guru ini ialah sebuah media dan sumber-sumber belajar. Media dan sumber belajar ini sangat membantu peserta didik dalam keberhasilan pembelajaran mereka.

Pembelajaran yang terjadi di kelas maupun di luar kelas adalah sebuah proses terus menerus dan berkesinambungan dengan tujuan peserta didik menjadi tahu dan memperoleh sesuatu (Pujiyanto, 2019). Selama proses pembelajaran secara terus menerus tersebut berlangsung, peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Dalam memperoleh hal tersebut, guru sebagai penyedia dan peserta didik sebagai pemeroleh, menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima informasi, nilai-nilai, dan pengetahuan dengan tepat sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Di SMA Negeri Sumatera Selatan, pembelajaran saat sebelum pandemi sudah dilengkapi dengan berbagai bantuan yang memadai, seperti tersedianya akses internet, perpustakaan, dan bahkan sampai fasilitas ruang media/komputer. Hal tersebut adalah bentuk contoh bantuan dalam proses pembelajaran di luar kelas. Untuk pembelajaran di dalam ruang kelas, fasilitas yang tersedia berupa pendingin ruangan (AC), kursi, meja, papan tulis, hingga proyektor. Namun, tidak jarang, peserta didik masih merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Apalagi jika kegiatan pembelajaran yang dilakukan begitu-begitu saja. Guru menjelaskan teori yang pernah/sudah mereka ketahui dan peserta didik hanya mendengarkan. Mereka

akan bertanya mengapa pembelajaran dengan materi atau pembahasan yang sama harus mereka ulang. Mereka akan jenuh jika guru menjelaskan teori-teori yang pernah mereka pelajari sebelumnya, misalnya saat mereka di kelas VII SMP.

Tanda lain bahwa peserta didik sudah 'jenuh' adalah ketika ada peserta didik yang hendak izin ke toilet. Ketika hal tersebut terjadi, tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran sudah membuat peserta didik bosan dan guru pun harus bertindak, harus memutar otak, agar peserta didik bersemangat untuk belajar kembali. Salah satu solusi guru adalah dengan mengajak peserta didik berdiskusi dan menggunakan media untuk membantu proses diskusi. Media yang digunakan berupa laptop, gawai, proyektor, dan aplikasi *power point*, seperti Microsoft Power Point.

Lain halnya dengan pembelajaran di saat pandemi Covid-19. Peserta didik tidak dapat bertindak aktif saat pembelajaran di masa pandemi. Saat pembelajaran daring, selain menjadi teman, internet juga menjadi batasan bagi guru dan peserta didik untuk dapat belajar. Hal ini karena pembelajaran yang interaktif baru dapat terjadi jika perangkat guru dan peserta didik dapat terhubung dengan internet. Namun, tidak semua peserta didik dapat mengakses internet setiap waktu. Pasalnya, tidak semua peserta didik berasal dari keluarga berada. Bahkan tidak jarang, peserta didik, saat kegiatan belajar berlangsung, tidak dapat mengikuti pembelajaran melalui Zoom. Selain karena hal tersebut, ada juga faktor lain, misalnya ada yang sedang membantu orang tuanya berkebun dari subuh hingga pukul 08.00 pagi dan baru bisa ikut pembelajaran saat selesai membantu orang tuanya, ada yang paket internetnya hanya bisa mengakses aplikasi pesan (WhatsApp) saja dan tidak bisa mengikuti kuis melalui Kahoot!, dan hal lainnya yang tentu harus bisa dimaklumi oleh guru karena kondisi tiap anak itu berbeda dan tidak bisa disamaratakan.

Cara guru untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan mengirimkan tautan Google Drive yang berisi materi bahan ajar (modul, PPT, LKPD, dan lain-lain), mengirimkan tangkapan layar kuis yang termuat di dalam Kahoot! dan memberi arahan kepada peserta didik untuk mengerjakan kuis tersebut secara manual dengan mengirimkan jawabannya melalui pesan personal di WhatsApp, dan sebagainya.

Dari apa yang kita telah ketahui, dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran, khususnya saat pembelajaran daring, media pembelajaran yang pas atau cocok belum ditemukan guru. Media pembelajaran yang pas itu, maksudnya yang dapat difungsikan dan digunakan dengan mudah oleh guru dan anak didiknya, tidak rumit (*easy to use*), dapat digunakan oleh kedua pihak karena tidak terlalu memakan banyak data (paket internet), dan tentunya berfitur lengkap. Oleh karena itulah, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan guru dan juga peserta didik tersebut.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, ada satu materi pelajaran yang dianggap oleh guru Bahasa Indonesia masih sulit untuk mengajak anak didiknya agar tertarik atau mau serius belajar materi tersebut. Materi itu ialah materi menulis kreatif, tepatnya pada materi menulis teks cerpen. Para peserta didik sulit sekali untuk memulai menulis atau bahkan mau melirik, mau mulai untuk tertarik menulis sebuah teks cerpen. Alasannya, tentu karena tidak seperti teks lainnya, seperti puisi atau pantun, teks cerpen perlu ditulis agak sedikit lebih panjang dan harus memuat kata-kata adjektiva, verba, dan lainnya. Jika dibandingkan dengan puisi, puisi justru tidak seperti itu. Oleh karena itulah, tidak sedikit peserta didik yang merasa berat dalam pembelajaran menulis teks cerpen ini. Hal tersebut juga pernah dibahas oleh Aprylia & Nisa (2021). Mereka menjelaskan bahwa lebih dari 30% peserta didik kelas XI mengalami kesulitan dalam menulis cerita pendek (cerpen) terutama saat akan memulai tulisannya.

Untuk mengatasi hal tersebut, seperti yang telah peneliti uraikan sebelumnya, bahwa peneliti hendak mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis *mobile learning*. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini, kedua pihak dapat mudah mengaksesnya dan media ini dapat memunculkan ketertarikan peserta didik untuk mau dan mencoba memulai menulis teks cerpen.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini pernah dilakukan untuk pembelajaran menulis. Pengembangan ini dikembangkan oleh Hariyanto & Endaswara (2016) yang menghasilkan media interaktif dengan

mengkombinasikan komponen media teks, gambar, warna, dan suara (audio). Keterhandalan yang peneliti lakukan jika dibandingkan dengan penelitian tersebut adalah peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih kompleks dengan menambahkan fitur interaktif, seperti menyediakan ruang diskusi guru dan peserta didik agar pembelajaran komunikatif, serta peneliti juga menambahkan materi (modul mengenai menulis teks cerpen dan tips menulis cerpen yang benar dari ahlinya), hingga video dengan visual menarik yang diharapkan dapat mengoptimalkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran menulis teks cerpen. Selain itu, dalam mengkonstruksi medianya, peneliti mengkombinasikan berbagai alat bantu mulai dari Unity, Canva, Heyzine, YouTube, hingga WhatsApp. Oleh karena itu, untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini peserta didik dan guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan gawainya sehingga akses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Peneliti berusaha memaksimalkan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini dengan menyediakan instrumen (fitur) bernilai orisinalitas tinggi, membuat media pembelajaran dengan prinsip mempermudah guru dan peserta didik untuk mengakses media, serta mengoptimalkan peserta didik agar dapat belajar aktif, mandiri, juga interaktif. Hal ini sejalan dengan saran yang diberikan Saleh (2015) dalam penelitian yang pernah dilakukannya. Materi atau isi instrumen yang disediakan pada medianya kurang menarik karena terkesan serba instan, misalnya pada fitur video yang diberikan pada media tersebut bukan karya orisinal pengembang. Selain itu, dari segi desain media, penelitian tersebut perlu menyederhanakan tombol-tombol pengakses media dan perlunya penambahan fitur-fitur yang memungkinkan peserta didik memberikan timbal balik sehingga aktivitas peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerpen dapat lebih optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Menilik latar belakang yang telah dibentangkan, ditetapkanlah bahwa terdapat sejumlah masalah yang kemudian dirumuskan menjadi beberapa pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimanakah kebutuhan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran menulis cerpen di SMA Negeri Sumatera Selatan?
- 2) Bagaimanakah bentuk rancangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran menulis cerpen di SMA Negeri Sumatera Selatan?
- 3) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran menulis cerpen di SMA Negeri Sumatera Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Arah dari penelitian ini ialah bermaksud menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Oleh karena itu, jawaban yang ingin diwujudkan peneliti adalah untuk:

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran menulis cerpen di SMA Negeri Sumatera Selatan.
- 2) Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran menulis cerpen di SMA Negeri Sumatera Selatan.
- 3) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran menulis cerpen di SMA Negeri Sumatera Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat (faedah) baik secara teoretis dan juga praktis. Berikut lebih lanjut penjelasan manfaat dari penelitian ini.

1) Manfaat Teoretis

Peneliti berharap, dengan dilakukannya pengembangan ini dapat memberi tahu mengenai pengembangan media pembelajaran yang berbasis *mobile learning*. Juga, produk dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah pilihan pembelajaran mandiri peserta didik untuk mengoptimalkan keterampilan penulisan teks cerpen.

2) Manfaat Praktis

Harapan peneliti, penelitian ini dapat berdampak baik secara nyata terutama terhadap peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan sekolah. Berikut penjelasan manfaatnya secara lebih utuh.

a) Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikembangkan ini, besar harapannya (1) dapat dipergunakan oleh peserta didik karena media ini dibuat menarik, tidak terikat ruang dan waktu, dapat diakses kapanpun dan dimanapun, (2) mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik terhadap materi menulis teks cerpen, dan (3) juga diharapkan dapat membuat tujuan pembelajaran dicapai oleh peserta didik.

b) Pendidik

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini, besar harapannya bisa menjadi preferensi atau pilihan media pembelajaran yang efektif dipergunakan guru dalam pembelajaran materi menulis cerpen.

c) Sekolah

Harapan peneliti, media pembelajaran ini dapat memberi solusi kepada sekolah agar mampu (1) menciptakan lingkungan belajar mandiri untuk peserta didik dan (2) menambah ketersediaan media pembelajaran efektif lainnya, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, M. (2011). *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aksan, H. (2015). *Proses Kreatif Menulis Cerpen* (Cetakan Ke). Bandung: Nuansa Cendekia.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Andy, Y. (2007). *Perancangan dan Implementasi Mobile Learning untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew*. Institut Teknologi Bandung.
- Aprylia, A., & Nisa, H. U. (2021). Validasi Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Web Kultural. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra ...)*, 4(2020), 177–186.
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/KIBASP/article/download/1906/1246>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Criollo-C, S., Guerrero-Arias, A., Jaramillo-Alcázar, Á., & Luján-Mora, S. (2021). Mobile Learning Technologies for Education: Benefits and Pending Issues. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(9).
<https://doi.org/10.3390/app11094111>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Hariyanto, P., & Endaswara, S. (2016). Pengembangan Media Macromedia Flash untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA. *Lingtera*, 3(1).
- Helawati. (2016). *Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berdasarkan Pengalaman dengan Menggunakan Teknik Menulis Cerita Singkat Pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016* [Universitas Pasundan]. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/12408>

- Hidayati. (2009). *Teori Apresiasi Prosa Fiksi*. Bandung: Prisma Press.
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Kemendikbud.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Nation, I. S. P., & Macalister, J. (2010). *Language Curriculum Design*. New York & London: Routledge.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (1st ed.). Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oktarina, S., Suhendi, D., & Subadiyono. (2019). Analisis Kebutuhan Buku Teks Sejarah Sastra Berdasarkan Pendekatan Genre. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia Dan Pembelajaran*, 6(2), 205–217.
https://repository.unsri.ac.id/56990/1/02_jurnal_logat_2019.pdf
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Pranoto. (2007). *Creative Writing Jurus Menulis Cerita Pendek*. Jakarta: Raya Kultura.
- Pujiyanto, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Continuously Variable Transmission Pada Mata Pelajaran Memelihara Transmisi Bidang Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Nasional Berbah Yogyakarta* (Vol. 53, Issue 9) [Universitas Negeri Yogyakarta].
<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/62705>
- Saleh. (2015). Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Membaca Puisi dengan Strategi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas X SMAN 4 Berau Kalimantan Timur. *Jurnal Ilmiah Nosi*, 8(1).
- Sattarov, A. ., & Khaitova, N. . (2019). Mobile Learning As New Forms and Methods of Increasing the Effectiveness of Education. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 7(12), 1169–1175.
<http://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2019/12/Full-Paper->

MOBILE-LEARNING-AS-NEW-FORMS-AND-METHODS-OF-
INCREASING-THE-EFFECTIVENESS.pdf

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta (ed.)).
- Sumardjo, J., & Saini, K. M. (2004). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Toyidin. (2013). *Sastra Indonesia: Puisi Prosa Drama*. Subang: CV Pustaka Bintang.
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *JURNAL ILMIAH BAHASA DAN SASTRA*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.21067/jibs.v4i1.1946>
- Woodile, G. (2011). *Mobile Learning*. The Mc Graww-Hill Companie.