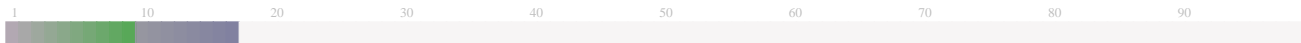


Submission Information

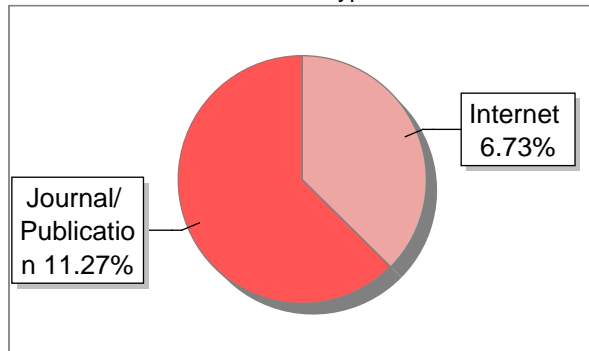
Author Name	hermanto
Title	PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI KODULAR DALAM PEMBELAJARAN TEKS PERSUASI DI SMP KELAS VIII
Paper/Submission ID	2052489
Submitted by	perpustakaan.similarity@uad.ac.id
Submission Date	2024-06-26 08:03:29
Total Pages, Total Words	10, 5204
Document type	Article

Result Information

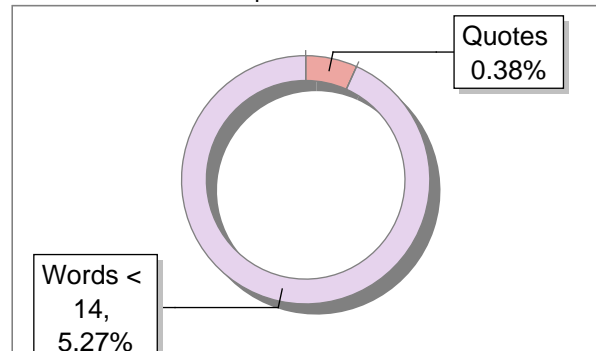
Similarity **18 %**



Sources Type



Report Content



Exclude Information

Quotes	Excluded
References/Bibliography	Excluded
Source: Excluded < 14 Words	Not Excluded
Excluded Source	0 %
Excluded Phrases	Not Excluded

Database Selection

Language	Non-English
Student Papers	Yes
Journals & publishers	Yes
Internet or Web	Yes
Institution Repository	Yes

A Unique QR Code use to View/Download/Share Pdf File



DrillBit Similarity Report

18

SIMILARITY %

34

MATCHED SOURCES

B

GRADE

A-Satisfactory (0-10%)**B-Upgrade (11-40%)****C-Poor (41-60%)****D-Unacceptable (61-100%)**

LOCATION	MATCHED DOMAIN	%	SOURCE TYPE
1	eprints.uny.ac.id	6	Publication
2	eprints.uny.ac.id	1	Publication
3	repository.radenintan.ac.id	1	Publication
4	repository.unair.ac.id	1	Internet Data
5	etheses.uin-malang.ac.id	1	Publication
6	repository.radenintan.ac.id	1	Publication
7	adoc.pub	1	Internet Data
8	stp-mataram.e-journal.id	1	Publication
9	digilib.uinsgd.ac.id	<1	Publication
10	adoc.pub	<1	Internet Data
11	123dok.com	<1	Internet Data
12	docplayer.info	<1	Internet Data
13	eprints.uny.ac.id	<1	Internet Data
14	docplayer.info	<1	Internet Data

15	etheses.uin-malang.ac.id	<1	Publication
16	docplayer.info	<1	Internet Data
17	eprints.umm.ac.id	<1	Internet Data
18	eprints.ums.ac.id	<1	Publication
19	eprints.uny.ac.id	<1	Internet Data
20	journal.unair.ac.id	<1	Internet Data
21	uad.ac.id	<1	Internet Data
22	docplayer.info	<1	Internet Data
23	docplayer.info	<1	Internet Data
24	moam.info	<1	Internet Data
25	docplayer.info	<1	Internet Data
26	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
27	e-jurnal.unisda.ac.id	<1	Publication
28	eprints.lmu.edu.ng	<1	Internet Data
29	eprints.ums.ac.id	<1	Publication
30	eprints.uny.ac.id	<1	Internet Data
31	etheses.uin-malang.ac.id	<1	Internet Data
32	repository.unair.ac.id	<1	Internet Data
33	repository.unair.ac.id	<1	Internet Data

**DEVELOPMENT OF MEDIA BASED ON KODULAR APPLICATIONS IN LEARNING
PERSUASION TEXT IN CLASS VIII SMP**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI KODULAR DALAM
PEMBELAJARAN TEKS PERSUASI DI SMP KELAS VIII**

Rizka A Hi Djuredje¹⁾, Hermanto²⁾, Riswanda Himawan³⁾

¹ Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan, Rizka1800003163@webmail.uad.ac.id

² Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan, Hermanto@pbsi.uad.ac.id

³ Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan, Riswanda1700003043@webmail.uad.ac.id

Article history: Received: 27 September 2022

Revision: 2 Oktober 2022

Accepted: 23 Desember 2022

Available online 28 Desember 2022

ABSTRACT

Based on the results of the needs analysis at MTs Muhammadiyah Karangakjen Yogyakarta and SMP Negeri 11 Yogyakarta, it can be reflected that the use of learning media, especially persuasive text materials using application-based media, has yet to be maximized. Therefore, developing learning media based on the Kodular application is hoped to be a solution to learning persuasive text material. This study aims to; (1) describe the stages of Kodular application media in learning persuasion text material for class VIII SMP/MTs students; (2) describe the implementation of Kodular application media in learning persuasive text material in class VIII SMP/MTs students; and (3) describe Kodular application media's feasibility in learning persuasion text material for class VIII SMP/MTs students. The type of research used was R&D (Research and Development) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were students and expert validators. Meanwhile, the object of this research is media based on Kodular application in teaching persuasion text to class VIII SMP/MTs students. Data collection techniques used in this study were in the form of observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used in this study uses quantitative-descriptive analysis, which can present data from the validation test results from experts in the form of numbers and describe the stages in developing learning media based on Kodular applications. The results of this study indicate that the Kodular application-based media that contains persuasive text material is "Very Eligible" to apply in the learning process at school. This feasibility is evidenced by the results of the average score obtained from experts amounting to 93. The average score obtained from the assessment of media experts is 100, from material experts is 95, and from teaching experts (teachers as users) is 83, 8. In addition, the results of the responses from students to this Kodular application-based media were 89.5. Further, research on developing media based on Kodular applications in persuasion text learning in class VIII SMP/MTs students is expected to assist students in optimizing the learning process and support learning outcomes to achieve the learning objectives.

Keywords: Development, Media, Kodular, Text Presuasison

ABSTRAK

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di MTs Muhammadiyah Karangakjen Yogyakarta dan SMP Negeri 11 Yogyakarta dapat disimpulkan bahwasannya pemanfaatan media pembelajaran khususnya materi teks persuasi dengan menggunakan media berbasis aplikasi belum maksimal. Oleh karena itu, dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular diharapkan dapat menjadi solusi dalam pembelajaran materi teks persuasi. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tahapan media aplikasi Kodular dalam pembelajaran materi teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs, (2) mendeskripsikan implementasi media aplikasi Kodular dalam pembelajaran materi teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs, dan (3) mendeskripsikan kelayakan dari media aplikasi Kodular dalam pembelajaran materi teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik dan validator ahli. Sedangkan objek penelitian yaitu media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif-deskriptif yang dapat menyajikan data hasil uji validasi dari para ahli berupa angka dan mendeskripsikan tahapan-tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi Kodular yang berisi materi teks persuasi yang telah

dikembangkan memperoleh kategori “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini, dibuktikan dengan adanya hasil skor rata-rata yang diperoleh dari para ahli berjumlah 93. Skor rata-rata yang didapatkan dari penilaian ahli media sebesar 100, dari ahli materi sebesar 95, dan dari ahli pengajaran (guru sebagai pengguna) sebesar 83,8. Selain itu, hasil respon dari peserta didik terhadap media berbasis aplikasi Kodular ini sebesar 89,5. Dari hasil pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran serta menunjang hasil pembelajaran peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Kodular, Teks Persuasi

DOI: [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).10602](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).10602)

Citation: Djuredje, R. A. H., Hermanto, H., & Himawan, S. (2022). Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular Dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII. *Geram*, 10(2).

PENDAHULUAN

Perkembangan informasi dan teknologi kian hari semakin melonjak dan banyak membawa transformasi khususnya dalam bidang pendidikan (Astuti., et al, 2017). Pada zaman sekarang ini tidak dapat terelakkan lagi bahwa perkembangan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi berbasis aplikasi digital dalam sistem interaksi sosial antar masyarakat mulai mencapai puncaknya dari masa ke masa. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak sekali membawa kemudahan bagi manusia (Adinugraha, 2018). Teknologi yang dipelajari selama bertahun-tahun kini telah digantikan oleh teknologi baru yang memasuki dunia pendidikan formal. Perkembangan berbagai materi pembelajaran saat ini sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini sangatlah penting di masa kini untuk memberikan kemudahan bagi siapa saja pengguna dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Media merupakan suatu penghubung atau pembawa isi pesan dari pengirim kepada penerima (Irfadila, 2015).

Media pembelajaran ini dapat membantu memperjelas penyesuaian pesan dari persepsi yang tidak masuk akal ke persepsi yang konkret, dan dapat menanggapi perilaku pasif peserta didik agar termotivasi sehingga dapat memunculkan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran di kelas, korelasi antara peserta didik dengan alam, dan media juga sebagai fasilitas peserta didik dalam belajar secara mandiri, (Yunita, 2011:12). Pendidikan adalah garda depan dari peradaban bangsa dan negara dalam memecahkan sebuah permasalahan yang terjadi di dalam masyarakat. Kemajuan negara itu sendiri dapat dilihat dari dampaknya terhadap masyarakat dalam pendidikan yang diterapkan di negara tersebut. Pentingnya pendidikan di negara ini yang dapat menjadikan pendidikan itu ke dalam prioritas utama untuk mencapai masyarakat madani dan berintelektual, yang semua masyarakatnya mempunyai daya saing yang tinggi dan kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam perwujudan pembangunan nasional.

Seiring dengan berkembangnya pendidikan di era milenial, model atau metode pembelajaran saat ini sangat bervariasi. Oleh karena itu, para pendidik sangat perlu menguasai teknologi canggih yang ada pada saat ini. Pendidik perlu mempunyai kemampuan untuk menggunakan alat elektronik dan keterampilan perilaku dalam memanfaatkan teknologi yang canggih seperti perangkat, komputer dan lainnya. Kemampuan menggunakan *smartphone* dan komputer merupakan hal yang wajib dan dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan fungsi dan tugasnya secara profesional. Dalam hal ini, dengan adanya kemajuan pendidikan di era sekarang ini diharapkan dapat membangun motivasi belajar peserta didik, sejalan dengan karakteristik peserta didik dan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini. Hal itu dimaksudkan agar dapat membuat pendidik lebih imajinatif, inovatif, dan kreatif dalam menggunakan metode dan strategi dalam media pembelajaran yang baik dan benar pada proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu hubungan korelasi timbal balik antara pengajar maupun peserta didik dalam proses belajar-mengajar yang tersusun dan dinamis untuk memberikan nilai-nilai kepada peserta didik supaya dapat dengan mudah peka merubah tingkah laku serta pengetahuan peserta didik. Menurut Budimansyah, (dalam Sri Hayati, 2017:2), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk perubahan sikap, perilaku, ataupun keterampilan peserta didik yang cenderung lebih konstan sebagai bagian dari akibat latihan.

Banyaknya media pembelajaran tentunya memiliki banyak kegunaan salah satunya yakni media pembelajaran dapat difungsikan sebagai sarana penyampaian fakta atau informasi isi pesan dalam pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan peserta didik (Budiman., et al, 2019). Ada beberapa dapat digunakan dalam pembuatan media yaitu seperti gambar, fotografi, rekaman audio, video audio visual, dan lainnya (Kustandi., et al, 2020). Penelitian ini menggunakan media berbasis aplikasi Kodular pada *android*. Aplikasi Kodular adalah situs *web online* yang menyediakan banyak alat untuk membangun aplikasi android dengan menggunakan *blocking programming*. Aplikasi ini menyerupai aplikasi MIT App Inventor dan aplikasi Kodular ini juga memudahkan pengembangan dalam membuat aplikasi android tanpa *coding* (impor program). Beberapa uraian tersebut, dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran tentunya sangat berperan penting guna meningkatkan mutu kualitas pembelajaran di sekolah (Mustaqim, 2017). Media pembelajaran akan memberikan banyak manfaat apabila media tersebut digunakan secara efektif dan efisien sehingga dapat memudahkan pengajar maupun peserta didik dalam meningkatkan keberhasilan proses belajar-mengajar serta akan menambah pengetahuan atau wawasan, perubahan perilaku, dan mampu menanamkan keterampilan yang baik dari peserta didik (Himawan., et al, 2018). Media pembelajaran dapat diketahui bersama bahwa media merupakan penyalur atau penyampaian pesan dari sumber yang terpercaya secara tepat dan terstruktur sehingga kegiatan belajar di kelas dapat berjalan baik dan sesuai (Maskur et al., 2020).

Salah satu, bentuk media pembelajaran yang mulai berkembang penggunaannya sebagai media pendukung dalam pembelajaran adalah aplikasi kodular. Aplikasi Kodular merupakan salah satu *website* yang telah menyediakan banyak sekali fitur-fitur yang dapat diakses. Kodular ini sangat mirip dengan MIT App Inventor yaitu salah satu tujuannya untuk membuat aplikasi *android*. Selain itu, kodular ini didesain khusus dengan menggunakan *block programming* sehingga mempermudah dalam pembuatan aplikasi. *Website* Kodular juga memberikan pengguna kesempatan untuk mengupload hasil pembuatan aplikasinya ke dalam Kodular Store dan juga membuat serta menghadirkan sendiri *widget* yang belum ada dari bawaan.

Kelebihan aplikasi kodular ini yaitu memiliki fitur yang komponen yang lebih kompleks dan yang lebih banyak dari situs aplikasi lainnya. Selain itu, juga dapat menciptakan aplikasi android yang lebih efektif dan efisien, serta banyak fitur media iklan sebagai penghasil uang (Purwanti., 2015) Disamping itu terdapat juga beberapa kekurangan yang harus diketahui yaitu batas maksimum ukuran aplikasinya berkisar 10 MB, tidak biasa membuat aplikasi android *launcher*, *widget*, dan tema (*theme*), serta penggunaan aplikasi ini harus *online* atau terkoneksi dengan *internet*.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa aplikasi kodular dapat digunakan sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran. Meningat saat ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan teknologi digital, di dalam pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang dalam penerapannya diharapkan memanfaatkan teknologi adalah pembelajaran teks persuasi. Teks persuasi ialah sebuah teks yang bersifat membujuk. Dalam hal ini, teks persuasi berisi catatan yang bertujuan untuk mengajak dan meyakinkan pembaca supaya tertarik serta dapat mengambil tindakan tertentu. Dari kamus besar bahasa indonesia (KBBI), teks merupakan tulisan yang berisi tuturan asli dari pengarang. Jadi, teks dapat berarti juga sebagai bahan tertulis untuk permulaan dalam menyampaikan pelajaran, berpidato, dan sebagainya.

Berkaitan dengan uraian di atas, penelitian mengenai pengembangan media kodular dalam pembelajaran yang relevan dan lebih dahulu dilakukan oleh Rachmad (2020) dengan penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kodular Pada Materi Percabangan Dan Perulangan Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa*, oleh Rachmad Ardy Pamungkas pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan aplikasi *android* yaitu Kodular dengan materi percabangan dan perulangan di SMK Negeri 5 Sukoharjo. Hasil penelitian diperoleh penilaian dari ahli media sebanyak 96.25%, penilaian ahli materi sebanyak 89.28%, dan penilaian dari angket SUS adalah sebanyak 71. Dalam hal ini, terindikasi sangat efektif dan sangat layak untuk diterapkan agar dapat meningkatkan penalaran serta pemahaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular yang memuat materi percabangan dan perulangan. Ada beberapa perbedaan yang penelitian yang dilakukan dengan penelitian relevan ini. Penelitian relevan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular pada materi perulangan dan percabangan di SMK. Sedangkan penelitian ini menggunakan bahan ajar materi teks persuasi untuk siswa kelas VIII SMP/MTs sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular pada *android*.

Kedua, penelitian yang relevan dan lebih dahulu dilakukan oleh Ariani (2020) dengan penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Modul Pembelajaran Teks Persuasi Dengan Model Problem Based Learning Kelas VIII SMP/MTs*, oleh Ariani tahun 2020. Penelitian ini menggunakan modul untuk mengembangkan pembelajaran teks persuasi dengan model *problem based learning* kelas VIII SMP/MTs. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni, untuk mengetahui beberapa tahapan pengembangan bahan ajar berupa modul pembelajaran teks persuasi dengan model *problem based learning* kelas VIII SMP/MTs dan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan modul pembelajaran tersebut. Jenis penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini rata-rata persentase kelayakan dari para ahli yakni mendapatkan 86,19% yang termasuk dalam klasifikasi sangat memadai untuk dipergunakan sebagai bahan materi di sekolah. Ada perbedaan yang menjadi fokus kajian dari penelitian ini yaitu, pada penelitian Ariani (2020) menggunakan modul sebagai pengembangan media pembelajaran sedangkan penelitian ini menggunakan media berbasis aplikasi Kodular ini untuk pembelajaran di sekolah khususnya pada materi teks persuasi untuk siswa kelas VIII SMP/MTs.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2019) dengan penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Pembuatan Keputusan untuk Anggota OSIS SMPN 2 Prambanan Tahun Ajaran 2018/2019*, oleh Riswanda Ardan Setiawan tahun 2019. Penelitian ini menggunakan media aplikasi berbasis *android* untuk pembuatan keputusan untuk anggota OSIS SMPN 2 Prambanan tahun ajaran 2018/2019. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan yakni untuk mengembangkan media aplikasi berbasis sistem *android*, untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut, dan untuk menangkap respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis sistem *android*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian menghasilkan rata-rata persentase kelayakan dari para ahli yakni mendapatkan 88,10% yang termasuk dalam klasifikasi sangat baik digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Ada perbedaan yang peneliti kaji dari penelitian Riswanda Ardan Setiawan (2019) yaitu, pada penelitian Riswanda Ardan Setiawan (2019) dalam pengembangan media pembelajaran ini memuat pembuatan keputusan untuk anggota OSIS SMPN 2 Prambanan tahun ajaran 2018/2019 sedangkan penelitian ini menggunakan media berbasis aplikasi *android* ini untuk pembelajaran di sekolah khususnya pada materi teks persuasi untuk siswa kelas VIII SMP/MTs.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai *Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular Dalam Pembelajaran Teks Persuasi Di SMP Kelas VIII*. Sangat penting dilakukan. Penelitian ini didasari oleh pentingnya media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular saat ini dapat disajikan dengan cara yang paling menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dengan leluasa belajar kapanpun dan dimanapun. Dalam hal ini, semangat dan daya tarik belajar peserta didik yang besar dapat meningkatkan keberhasilan belajar yang ingin dicapai peserta didik. Dengan adanya teks persuasi ini dapat memberikan informasi kepada pembaca, serta pembaca dapat memahami isi informasi tersebut dengan jelas dan benar melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular di *android*. Selain itu, belum dioptimalkannya penggunaan aplikasi pembelajaran dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang berbasis aplikasi Kodular ini yang mencantumkan pelajaran teks persuasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTs juga menjadi alasan dan kebaruan yang ditunjukkan dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular pada materi teks persuasi ini memakai metode penelitian dan pengembangan, R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2011: 297) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan luaran baru dan melakukan percobaan mengenai keefektifan dari suatu luaran tersebut. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan suatu produk atau luaran baru dengan melalui beberapa proses pengembangan yang dilakukan terdahulu. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap Analisis, dalam penelitian ini dilakukan analisis data atau informasi sehingga memperoleh informasi mengetahui kebutuhan dalam kegiatan belajar seperti kondisi, pembelajaran sekolah, potensi

yang dimiliki sekolah, analisis kurikulum dan sebagainya. Tahapan analisis dilakukan di MTs Muhammadiyah Karangkajen Yogyakarta.

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan (*Design*) mengenai media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs yang akan dikembangkan. Menyusun bahan-bahan dan membuat acuan bagian media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pengumpulan komponen media ini meliputi pengumpulan materi pembelajaran, pemilihan *background screen*, pemilihan jenis *font*, dan pemilihan gambar yang tepat. Tahapan berikutnya, adalah development atau pengembangan. Tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahap desain. Pada tahap ini pengembangan desain media pembelajaran mulai dikembangkan. Setelah dilakukan perancangan pada tahap desain, kemudian penelitian ini merancang media pembelajaran yang terdiri dari beberapa bagian yakni *screen* pendahuluan dan *screen* menu pilihan belajar yang meliputi menu KI dan KD, menu materi, menu video, menu kuis, menu tujuan, dan menu profil. Pada tahap ini juga dilakukan *review* dan revisi dari para ahli.

Berikutnya adalah implementasi Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Selama uji coba berlangsung, penelitian ini membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan, selain itu peserta didik juga diberi angket respon mengenai penggunaan media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi. Proses ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk ini yaitu media aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Berikutnya, adalah tahapan evaluasi. Pada tahap ini, proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Jika penelitian ini sudah direvisi dan dinyatakan sangat layak, maka media pembelajaran ini sangat layak untuk dipergunakan. Subjek uji coba produk penelitian ini adalah ahli pengajaran dan siswa kelas VIII SMP/MTs. Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif yaitu data yang memproses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular yang berupa kritik dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan juga siswa kelas VIII SMP/MTs. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini nantinya tidak hanya dianalisis saja. T=Namun, hasil penelitian nantinya juga akan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian dan pembahasan ini telah disajikan hasil produk pengembangan media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Media aplikasi yang digunakan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan ialah aplikasi Kodular yang memuat materi teks persuasi. Media Kodular ini dirancang untuk membantu pendidik agar lebih mudah dalam menyampaikan materi atau pesan-pesan kepada peserta didik. Jadi tujuan pembuatan aplikasi ini supaya mempermudah pembelajaran sehingga dapat dipahami dengan betul materi yang disampaikan. Selain itu, dapat menambah kesan menarik dan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil penelitian berdasarkan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Terdapat lima tahapan model pengembangan ADDIE yaitu.

Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam lingkungan sekolah. Hal tersebut dikerjakan dengan melalui sistem pengumpulan data-data yang bisa menjadi pertimbangan ke proses selanjutnya. Dalam tahapan ini peneliti menganalisis kebutuhan dengan dengan cara mengobservasi dan mewawancarai salah satu guru Bahasa Indonesia di MTs Muhammadiyah Karangkajen dan beberapa peserta didik di kelas VIII. Hasil wawancara tersaji dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Pertanyaan	Jawaban
------------	---------

Dalam proses pembelajaran di kelas apa saja media yang sudah digunakan, Bu?	Media yang digunakan dalam proses pembelajaran mencakup buku dan alat proyektor
Apakah di sekolah ini sudah menerapkan K13 yang telah direvisi?	Sudah memakai K13 yang sudah direvisi
Apakah di sekolah ini sebelumnya sudah membuat produk berupa media pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?	Belum pernah
Dalam proses pembelajaran, metode apakah yang sering Ibu gunakan pada saat belajar?	Sejauh ini pada proses pembelajaran hanya menggunakan metode diskusi, berkelompok, dan presentasi
Apakah di sekolah ini sebelumnya pernah menggunakan aplikasi Kodular? Apakah Ibu sudah pernah mencoba untuk membuat suatu media pembelajaran? Lantas adakah kendala yang ibu temui dalam pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia? Menurut ibu, apakah aplikasi Kodular yang memuat pembelajaran ini layak diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Belum pernah mencoba membuat berbasis aplikasi dan situs. Media yang sering dibuat berupa PPT dan video pembelajaran. Kurangnya refrensi pembelajaran Sangat layak, membantu dalam mengajarkan materi kepada peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan di atas, dapat diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan oleh sekolah MTs Muhammadiyah Karangjaten Yogyakarta adalah Kurikulum 2013 revisi 2017. Pada tahapan ini, ada beberapa permasalahan yang telah ditemui pada peserta didik yakni kondisi belajar peserta didik yang rendah dalam memaksimalkan sehingga rendahnya keterlibatan peserta didik dengan keefektifitasan dalam proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran di gawai khususnya pada aplikasi Kodular yang memuat materi teks ceramah ini masih sangat jarang digunakan dalam fungsi pendidikan. Selain itu, sistem pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik hanya berpusat pada pendidik saja dan ketersediaan media pembelajaran aplikasi Kodular masih sangat kurang diterapkan di dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti sangat terdorong untuk mengembangkan penelitian media berbasis aplikasi Kodular yang memuat materi teks persuasi di kelas VIII SMP/MTs. Serta media pembelajaran ini dapat dengan akurat dipakai dalam proses belajar-mengajar di kelas VIII SMP/MTs. Dalam tahap wawancara dan observasi ini sudah dilakukan terdapat kendala yang ditemui pada proses belajar di kelas yaitu pemanfaatan media pembelajaran di gawai khususnya pada aplikasi Kodular yang memuat materi teks ceramah ini masih sangat jarang digunakan dalam fungsi pendidikan khususnya media pembelajaran yang berkaitan dengan media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi di kelas VIII SMP/MTs.

Desain (Design)

Tahap desain ini peneliti telah merencanakan dan menyiapkan produk media pembelajaran yang selanjutnya akan dikembangkan di dalam pengkajian ini. Ada beberapa tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam mendesain media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs.

a. Menyiapkan Materi Teks Persuasi

Dalam tahap ini menyiapkan terlebih dahulu materi teks persuasi yang akan dijadikan sebagai isi atau materi dari media pembelajaran tersebut yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Berikut ini peneliti memaparkan KI, KD, dan IPK yang memuat materi teks persuasi sesuai dengan K13. Dari pemaparan KD yang menjadi acuan, peserta didik diharapkan dapat mempelajari mengenai pengertian teks persuasi, ajakan dalam teks persuasi, simpulan isi teks persuasi serta langkah-langkah dalam teks persuasi. Berdasarkan KD di atas peneliti menggunakan buku yang dipublikasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi 2017.

b. Perancangan Media Pembelajaran

Dalam tahapan ini peneliti merancang produk media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi sesuai dengan tahapan-tahapan serta konsep-konsep dalam pembuatan media.



Gambar `1. Tampilan Screen Awal Media yang Dikembangkan

Development

Dalam tahap ini, dilakukan proses pengembangan produk yang sudah direncanakan pada tahap desain. Pengembangan media pada aplikasi Kodular yang memuat materi pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Berikut ini adalah tahap-tahap dalam mengembangkan media yang terdapat pada tahap desain meliputi bagian pertama, isi, dan penutup yang diinterpretasikan berikut ini. Mempersiapkan bahan ajar serta alat yang dipakai untuk mengembangkan aplikasi Kodular, buku materi, dan lainnya; Selanjutnya mempersiapkan media yang sudah dikembangkan dan dijabarkan pada tahap desain yang akan dioperasikan menjadi media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran materi teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Pada tahapan ini, pengembangan media ini dibuat lebih semenarik mungkin dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam tahap terakhir, setelah media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular ini selesai dikembangkan, selanjutnya aplikasi Kodular dilakukan proses uji validasi yang akan di nilai langsung oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik pengisian angket. Pengujian validasi ini dievaluasi oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran. Tahapan pertama, adalah uji validasi ahli media, yang dilakukan kepada dosen ahli bidang media pembelajaran, di PBSI Universitas Ahmad Dahlan.

Setelah hasil uji validasi dilakukan, selanjutnya langkah berikutnya adalah menghitung nilai ideal berdasarkan instrumen. Diperoleh skor 100 dengan kategori sangat layak. Berikutnya dilakukan uji ahli materi. Setelah hasil uji validasi materi dilakukan, selanjutnya langkah berikutnya adalah menghitung nilai ideal berdasarkan instrumen. Nilai yang diperoleh dari proses validasi materi adalah 95 dengan kategori sangat layak.

Implementation

Tahapan implementasi ini merupakan tahapan percobaan dari media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs yang telah diberi penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran dengan memperoleh kategori “Sangat Layak” dengan nilai 89,5% sehingga media berbasis aplikasi Kodular ini layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Berikut ini merupakan pemaparan tahap uji coba terhadap peserta didik.

Evaluation

Pada tahap ini, dilakukan revisi berdasarkan saran para ahli media, materi dan juga saran peserta didik sebagai pengguna media. Dalam tahapan ini, Ahli media memberi masukan pada media aplikasi Kodular dalam teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs yakni di bagian menu kuis sebaiknya menggunakan situs *web* QUIZZZ agar lebih memudahkan peserta didik untuk mengisi latihan pembelajaran.

Kajian Akhir Produk

Tahap akhir dari penelitian pengembangan media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs berupa produk media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi yang telah direvisi berlandaskan saran serta masukan yang sudah dikasihkan oleh para ahli. Nilai yang sudah dibagikan oleh para ahli berbentuk hasil data yang sudah dianalisis dan diolah agar dapat diketahui kriteria kelayakan dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada penelitian yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan yakni menganalisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti hanya menggunakan empat tahap dari model ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pada langkah analisis peneliti menggunakan cara observasi, wawancara, dan memberikan angket kepada para ahli, guru, dan peserta didik yang nantinya dikerjakan berdasarkan petunjuk yang tertera di angket tersebut. Kemudian, analisis berikutnya wawancara yang dilakukan dengan guru dan peserta didik di sekolah MTs Muhammadiyah Karangrajan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai kurikulum yang digunakan, kondisi sekolah, kebutuhan peserta didik, dan media pembelajaran yang digunakan.

Tahap desain yang digunakan untuk merancang produk yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Kemudian, pada proses selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini produk media pembelajaran dibuat berlandaskan pada desain yang sebelumnya telah dirancang dan akan melalui proses pengujian validasi oleh para ahli. Proses selanjutnya yaitu mengimplementasi produk media yang telah dikembangkan bertujuan untuk menguji produk media secara langsung kepada para pengguna media pembelajaran yaitu peserta didik.

Kriteria kelayakan produk dapat dipakai dengan menggunakan cara memasukkan dan memproses hasil nilai dari para ahli dan peserta didik. Pada penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII SMP/MTs* menunjukkan bahwa produk media berbasis aplikasi Kodular dapat diklasifikasikan sangat layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dinyatakan dengan adanya nilai median yang sudah didapatkan dari para ahli sebesar 93. Hal tersebut berdasarkan pada nilai median ahli media berjumlah 100, ahli materi berjumlah 95, dan ahli pengajaran berjumlah 83,8 pada hasil implementasi kepada peserta didik memperoleh nilai median yang berjumlah 89,5 tergolong dalam klasifikasi sangat layak untuk diterapkan pada sekolah serta dikembangkan secara bersamaan.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa produk media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs sangat baik atau layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berdasarkan dengan prosedur pembelajaran yang ada. Dalam hal ini, pemaparan ini sudah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peneliti yakni pengembangan media berbasis aplikasi Kodular dan kelayakan dari media berbasis aplikasi yang dapat diketahui.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs yang sudah dikembangkan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Tahapan media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs menggunakan jenis penelitian *Research and development* (RnD) dan menggunakan model penelitian ADDIE yang mempunyai beberapa tahapan yakni tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan analisis ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan megobservasi, mewawancarai, dan membagikan lembar angket kepada para ahli pakar dan peserta didik. Pengumpulan data berupa angket yang dipergunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang berkaitan dengan kelayakan produk media berbasis aplikasi Kodular ini dalam pembelajaran. Tujuannya diadakan instrumen pengumpulan data berupa angket agar dapat memperoleh

penilaian, pendapat, dan respon dari siswa kelas VIII, ahli pengajaran, ahli materi, dan ahli media. Pada pengumpulan data berikutnya yaitu dengan mewawancarai guru mata pelajaran yang bersangkutan pada kelas VIII agar dapat mengetahui dan memahami keadaan pembelajaran sebelum maupun sesudah belajar dan kebutuhan alat pendukung dalam mengajar khususnya pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Selain itu, observasi dilakukan sebelum media pembelajaran ini dikembangkan guna untuk memenuhi analisis kebutuhan. Selain itu, observasi ini juga dilakukan untuk menganalisis kecocokan antara media dan materi yang relevan dengan pembelajaran khususnya pada bidang studi Bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTs.

Pengimplementasian pengembangan media berbasis aplikasi Kodular materi pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Pengembangan media yang telah dikembangkan mencakup tampilan awal program, tampilan menu, tampilan screen KI dan KD, tampilan screen materi, tampilan screen video, tampilan screen kuis, tampilan screen tujuan, dan tampilan screen profil. Pada tahap percobaan dari media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs yang telah diberi penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran dengan memperoleh kategori "Sangat Layak" sehingga media berbasis aplikasi Kodular ini layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Uji validasi yang dilakukan kepada peserta didik bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, keefektifan, serta kreativitas dalam proses belajar-mengajar. Aplikasi Kodular sangat bermanfaat untuk peserta didik dalam mengartikan sebuah materi pembelajaran. Adapun pemrosesan hasil validasi yang diterima peneliti dari respon peserta didik berjumlah 89,5 masuk dalam klasifikasi "Sangat Layak".

Kelayakan media berbasis aplikasi Kodular dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli peneliti memperoleh klasifikasi "Sangat Layak" untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Hal itu, diterangkan dalam hasil dari nilai tengah yang telah diperoleh dari para ahli dengan jumlah sebesar 93. Adapun nilai tengah tersebut yang terbagi berlandaskan nilai dari ahli media berjumlah 100 memperoleh klasifikasi "Sangat Layak", dari ahli materi berjumlah 95 memperoleh klasifikasi "Sangat Layak", dari ahli pengajaran berjumlah 83,8 memperoleh klasifikasi "Sangat Layak", dan dari peserta didik mendapatkan nilai sebesar 89,5 tergolong dalam klasifikasi "Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37-44.
- Adinugraha, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i1.2728>.
- Ardy Pamungkas, R., & Husni Thamrin, S. T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kodular pada Materi Percabangan dan Perulangan guna Meningkatkan Pemahaman Siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ariani, I. (2020). *Pengembangan Modul Pembelajaran Teks Persuasi dengan Model Problem Based Learning Kelas VIII SMP/MTs*. Skripsi. Yogyakarta: PBSI Universitas Ahmad Dahlan. Diakses pada situs digilib.uad.ac.id pada tanggal 10 Juli 2022 pukul 15.20 WITA.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Bhakti, C. P., Ghafur, A. L., Setiawan, R. A., & Widodo, A. (2019). Pelatihan dan Pemanfaatan Sekam Padi menjadi Briket Bioarang di Desa Kemranggon, Kecamatan Susukan Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Himawan, R., Fujiastuti, A., & Suwartini, I. 2018. Cultivation of Character Education Through Learning to Listen to Speech Based on Flash Media in the Digital Age. *Teknodika*, 18(2), 116-123.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*

- dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Pamungkas, Rachmad Ardy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kodular pada Materi Percabangan dan Perulangan Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta. Diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/81795/> pada tanggal 01 Desember 2021 pukul 15.05 WITA.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan*, 3(1).
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Setiawan, Riswanda Ardan. 2019. *Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Pembuatan Keputusan untuk Anggota OSIS SMPN 2 Prambanan Tahun Ajaran 2018/2019*. Yogyakarta: BK Universitas Ahmad Dahlan. Diakses pada situs digilib.uad.ac.id pada tanggal 10 Juli 2022 pukul 16.00 WITA.
- Sri Irfadila, M. (2015). Hubungan Strategi Membaca dengan Kemampuan Memahami teks Bacaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMSB Padangpanjang. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 1(1). <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i1.1157>.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.