

# PENGEMBANGAN MEDIA PENYUNTINGAN BERBASIS ANDROID PADA FABEL BERMUATAN KEARIFAN LOKAL MADURA

Afiyah Nur Kayati

Universitas Trunojoyo Madura

Pos elektronik: [afiyah.kayati@trunojoyo.ac.id](mailto:afiyah.kayati@trunojoyo.ac.id)

Ayyu Subhi Farahiba

Universitas Trunojoyo Madura

Pos elektronik: [ayyu.farahiba@trunojoyo.ac.id](mailto:ayyu.farahiba@trunojoyo.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media pembelajaran penyuntingan berbasis android pada materi teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi penelitian pengembangan Borg dan Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk yang dikembangkan sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli materi (96,3%), ahli media (94%), dan praktisi (87,95%). Kualitas produk berdasarkan penggunaannya menunjukkan hasil sangat baik yang ditunjukkan dengan rerata hasil belajar peserta didik sebesar 80,1 dan respons peserta didik sebesar 92%. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif, efektif, dan suasana kelas lebih menarik. Peserta didik juga memiliki ketertarikan dan antusias yang tinggi terhadap pembelajaran.

**Kata kunci:** android, media pembelajaran, penyuntingan fabel

## ABSTRACT

*This study aims to describe the development process and quality of android-based editing learning media on fable text material containing Madurese local wisdom. This research is a research and development research that adapts Borg and Gall development research. The results of this study indicate that the quality of the product developed is very good based on the validation results of material experts (96.3%), media experts (94%), and practitioners (87.95%). The quality of the product based on its use also shows very good results as indicated by the average student learning outcomes of 80.1 and student responses of 92%. The results of the observations showed that learning in the classroom became more interactive, effective, and the classroom atmosphere more interesting. Students also have a high interest and enthusiasm for learning.*

**Keyword:** android, learning media, fable editing

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan kebutuhan pembelajaran pada era kelimpahan membutuhkan adanya inovasi media pembelajaran. Inovasi tersebut dibutuhkan

untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran jarak jauh atau pun pembelajaran *hybrid*. Selain itu, kemajuan teknologi telah memberikan kemudahan dalam semua aspek kehidupan termasuk proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik yang tidak berada di ruang yang sama. Hal itu sejalan dengan pendapat (Widianto, 2021) bahwa TIK menjadi kunci untuk memfasilitasi terjadinya beberapa proses pembelajaran *online* dan *offline*.

Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran adalah sistem android. Hal itu dikarenakan sistem android dapat digunakan pada gawai termasuk *smartphone* dan tablet serta PC. Sistem android pun dapat menghasilkan multimedia yang menarik dan interaktif yang memudahkan peserta didik dalam belajar. Namun, belum banyak penggunaan sistem android untuk media pembelajaran bagi generasi muda. Mereka menggunakan *smartphone* hanya untuk sarana hiburan saja. Hal itu sejalan dengan pendapat (Muyaroah & Fajartia, 2017) bahwa *smartphone* masih dimanfaatkan sebagai media untuk mengakses sosial media saja, padahal sistem android menawarkan banyak aplikasi dalam satu genggamannya sehingga lebih memudahkan pengguna dalam menemukan dan mempelajari informasi yang mereka butuhkan.

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dibutuhkan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya berpikir kritis dan mengembangkan kompetensinya. Hal itu sejalan dengan pendapat (Budiarti & Haryanto, 2016) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran pun dapat dijadikan sebagai media komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, pendidik dan peserta didik akan terbantu dalam mengoptimalkan proses pembelajarannya sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar yang maksimal. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu pendidik untuk merangsang pikiran dan perasaan peserta didik.

Melalui penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik bisa mendapatkan ilmu pengetahuan baru dengan cara berpikir kritis.

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran penyuntingan merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis sehingga membutuhkan media sebagai alat bantu. Pembelajaran penyuntingan merupakan pembelajaran yang kompleks karena menuntut peserta didik untuk belajar kaidah kebahasaan, menganalisis kesalahan bahasa, dan teks tersebut. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Noviantari, 2013) bahwa peserta didik harus memiliki pengetahuan tentang ejaan, diksi, dan tanda baca untuk melakukan kegiatan penyuntingan. Pembelajaran penyuntingan akan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat.

Melalui pembelajaran penyuntingan, peserta didik juga akan belajar menilai kualitas sebuah tulisan. Tidak hanya itu, mereka pun akan belajar untuk terus memperbaiki tulisannya sehingga menghasilkan tulisan yang bersih dari kesalahan ejaan, tanda baca, diksi, dan kalimat yang tidak efektif. Hal itu searah dengan pendapat (Rustina, 2020) bahwa pengembangan kemampuan menyunting memberikan banyak latihan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa dengan benar yang akan berpengaruh pada kualitas tulisan siswa yang semakin baik.

Pembelajaran menyunting diajarkan untuk semua genre teks baik fiksi maupun nonfiksi. Jenis teks fiksi sederhana yang dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk belajar menyunting ialah teks fabel. Hal itu searah dengan pendapat (Halida, 2018) bahwa fabel mempunyai kesederhanaan struktur dan bahasa yang berkaitan erat dengan nilai moral yang ingin disampaikan. Dalam kegiatan penyuntingan teks fabel, peserta didik tidak hanya belajar memperbaiki kesalahan penggunaan bahasa, tetapi juga memperhatikan ketepatan struktur dan isi teks tersebut. Dengan demikian, peserta didik pun sedang belajar tentang isi teks fabel yang sarat nilai moral dan karakter tokoh yang dapat dijadikan teladan.

Dalam kegiatan penyuntingan teks fabel, peserta didik tidak hanya belajar memperbaiki kesalahan penggunaan bahasa, tetapi juga memperhatikan ketepatan struktur dan isi teks tersebut. Untuk dapat memperbaiki teks fabel, peserta didik perlu membaca berulang-ulang teks tersebut secara teliti kata demi kata, baris demi baris, dan paragraf demi paragraf. Dengan demikian, peserta didik pun sedang belajar tentang isi teks fabel yang sarat nilai moral dan karakter tokoh yang dapat dijadikan teladan.

Sesuai dengan standar isi kurikulum 2013, kompetensi dasar tentang fabel yang harus dipelajari peserta didik ialah fabel/legenda daerah setempat. Hal tersebut sangat penting karena peserta didik dapat lebih mengenal dan mencintai sastra tentang daerahnya masing-masing. Kecintaan terhadap karya sastra daerah akan menjadikan mereka sebagai individu yang mencintai dan melestarikan budaya daerah. Selain itu, mereka akan lebih mengenal cerita-cerita moral yang tercermin dalam kisah binatang, tumbuhan, bahkan alam yang bermuatan kearifan lokal daerahnya masing-masing. Hal itu sejalan dengan pendapat (Kayati, 2020) bahwa kearifan lokal berkaitan dengan budaya yang dimiliki masyarakat sebagai penghasil budaya tersebut yang dapat ditemui dalam cerita, dongeng, nyanyian, alat musik, tari, adat istiadat, makanan, dan kebiasaan lain yang masih dilestarikan oleh masyarakat.

Salah satu daerah yang kaya akan kearifan lokalnya adalah Pulau Madura. Kearifan lokal tersebut telah menjadi identitas/kepribadian masyarakat Madura yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat dan telah menjadi ciri khas yang tidak dimiliki etnis lain. Hal itu sejalan dengan pendapat (Wahyudi & Setyawati, 2017) bahwa masyarakat Madura masih mempertahankan adat serta tradisi warisan leluhur. Selain adat dan tradisi, di Madura banyak ditemui kearifan lokal yang berasal dari kebudayaan hayati, baik itu flora maupun fauna. Dengan demikian, kebudayaan hayati yang menjadi kearifan lokal perlu dikenalkan dan diajarkan kepada peserta didik sebagai generasi muda pelestari kebudayaan bangsa melalui teks sastra, seperti fabel dengan binatang khas daerah sebagai tokohnya.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran penyuntingan teks fabel bermuatan kearifan lokal memiliki peranan yang penting sehingga perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh dari pendidik. Namun, pada kenyataannya pembelajaran menyunting kurang mendapatkan porsi yang cukup dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia MTs Al-Mardliyyah Pamekasan, peserta didik khususnya kelas VII masih belum dapat menyunting karangan dengan baik dan belum banyak mengetahui kearifan lokal daerahnya. Hal itu disebabkan pembelajaran menyunting merupakan pengalaman pembelajaran baru bagi mereka sehingga membutuhkan pemanfaatan media yang menarik dan interaktif yang tidak hanya berupa visual, tetapi berupa multimedia. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menyunting teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura berbasis android.

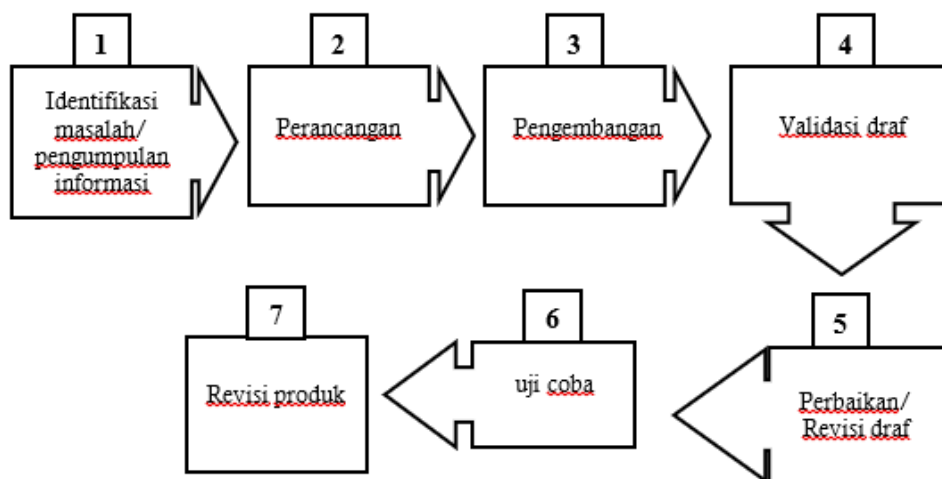
Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang serupa dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu (Utomo & Yulianti, 2017) dengan judul *Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-nilai Karakter Berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia*. Teks yang digunakan sebagai materi menyunting masih berupa karangan umum dan bukan karya sastra yang memiliki kekhasan unsur bahasa. Selain itu, teks yang digunakan belum memuat kearifan lokal suatu daerah yang perlu dikenalkan kepada generasi muda.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran penyuntingan berbasis android pada materi teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura; (2) bagaimana kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan produknya; (3) dan bagaimana kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penggunaannya. Selanjutnya, tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran penyuntingan berbasis android pada materi teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura; (2) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang

dikembangkan berdasarkan produknya; dan (3) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penggunaannya.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) karena penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut (Sugiyono, 2013) bahwa penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengadaptasi tahapan dalam model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Tahapan-tahapan hasil adaptasi Borg dan Gall dikelompokkan dalam tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi produk. Tahapan tersebut kemudian diuraikan dalam langkah-langkah berupa (1) identifikasi masalah dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan draf produk; (4) validasi draf produk; (5) merevisi draf produk; (6) uji coba lapangan; dan (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.



Bagan 1. Prosedur penelitian pengembangan

Data dalam penelitian ini adalah data proses pengembangan produk dan data kualitas produk yang dikembangkan. Data proses pengembangan produk

didapatkan dari tahap identifikasi masalah dan pengumpulan informasi kebutuhan media penyuntingan berbasis android; perencanaan yang meliputi penentuan tujuan, KD dan indikator, serta instrumen penelitian; pengembangan draf media penyuntingan berbasis android; validasi draf media penyuntingan berbasis android kepada validator ahli materi dan pembelajaran, ahli media, dan praktisi; revisi draf media penyuntingan berbasis android berdasarkan hasil penilaian dan saran dari validator; uji coba lapangan kepada siswa kelas VII C MTs Al-Mardliyyah Pamekasan; dan revisi atau penyempurnaan produk hasil uji coba. Data proses pengembangan media penyuntingan berbasis android tersebut dikumpulkan dengan teknik studi pustaka, wawancara, penyebaran angket kebutuhan peserta didik, validasi ahli dan praktisi, observasi pembelajaran penyuntingan dengan menggunakan media yang dikembangkan, penyebaran angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar. Data kualitas media yang dikembangkan berdasarkan produk dikumpulkan dengan teknik validasi ahli media dan praktisi. Data kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penggunaan dikumpulkan dengan teknik observasi pembelajaran penyuntingan dengan menggunakan media yang dikembangkan, tes hasil belajar, dan dan penyebaran angket respons peserta didik.

Berdasarkan tujuan penelitian, penganalisisan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Penganalisisan data

Tingkat Pencapaian	Kriteria	Keputusan
86–100%	Sangat baik	Produk siap pakai di lapangan
76–85%	Baik	Produk dapat dilanjutkan dengan menambah hal yang perlu
60–75%	Cukup	Produk dapat dipakai dengan merevi kelemahan
55–59%	Kurang	Revisi dengan meneliti bagian yang kurang
0–54%	Kurang sekali	Produk gagal

proses pengembangan media penyuntingan berbasis android pada materi teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang berupa hasil

wawancara, saran dan komentar validator ahli dan praktisi, dan catatan hasil observasi. Analisis tersebut terkait rangkaian kegiatan mulai dari tahap identifikasi masalah dan pengumpulan informasi hingga revisi produk hasil uji coba. Data kualitas media yang dikembangkan berdasarkan produk dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan skor dari validator. Kriteria penilaian yang diberikan validator pada kolom skor penilaian menggunakan pedoman penilaian skala lima. Selanjutnya dilakukan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk dengan menggunakan kriteria seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Indikator kelayakan pengembangan media (Purwanto, 2010)

Data saran dan komentar validator dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Data kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penggunaannya dianalisis dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis respons peserta didik dihitung dengan cara menjumlahkan respons yang didapatkan kemudian dibagi dengan jumlah respons maksimal dikalikan 100 persen. Selanjutnya, dilakukan transformasi hasil analisis respons peserta didik ke dalam kriteria sebagai berikut.

Tingkat Pencapaian	Kategori Respons
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang baik
0 – 20%	Tidak baik

Tabel 2. Kriteria interpretasi skor peserta didik (MBA, 2010)

Data hasil belajar peserta didik dianalisis dengan menghitung rerata nilai hasil belajar peserta didik. Selanjutnya dilakukan transformasi hasil analisis hasil belajar peserta didik ke dalam kriteria sebagai berikut.

Tingkat Pencapaian	Kategori Respons
--------------------	------------------



80 – 100	Sangat baik
70 – 80	Baik
60 – 70	Cukup baik
50 – 60	Kurang baik
0 – 50	Sangat kurang baik

Tabel 3. Kriteria hasil belajar peserta didik (Masyhud, 2014)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini terdiri atas tiga hal yang menjawab rumusan masalah, yaitu proses pengembangan media penyuntingan berbasis android pada teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura; kualitas media penyuntingan berbasis android pada teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura berdasarkan produknya; dan kualitas media penyuntingan berbasis android pada teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura berdasarkan penggunaannya.

### **Proses Pengembangan Media Penyuntingan Berbasis Android pada Teks Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Madura**

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan Brog dan Gall. Tahapan-tahapan hasil adaptasi Borg dan Gall dikelompokkan dalam tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi produk. Tahapan tersebut kemudian diuraikan dalam langkah-langkah berupa (1) identifikasi masalah dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan draf produk; (4) validasi draf produk; (5) merevisi draf produk; (6) uji coba lapangan; dan (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses pengembangan media penyuntingan berbasis android ini ialah identifikasi masalah dan pengumpulan informasi. Identifikasi masalah dan pengumpulan informasi merupakan bagian dari studi pendahuluan sebelum pengembangan produk. Hal itu bertujuan untuk memperoleh data awal identifikasi masalah yang dijadikan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahap tersebut dilakukan dengan

wawancara kepada guru Bahasa Indonesia dan penyebaran angket pada siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut diperoleh hasil bahwa siswa MTs Al-Mardliyyah Pamekasan membutuhkan media pembelajaran penyuntingan teks sastra pada materi teks fabel yang bermuatan kearifan lokal Madura agar mereka dapat mudah belajar kebahasaan teks fabel serta memahami dan melestarikan pandangan hidup dan budaya daerahnya. Pembelajaran aspek kebahasaan tidak bisa diberikan hanya dalam satu kali, tetapi dilakukan dengan banyak memberikan latihan kepada peserta didik sehingga mereka tidak hanya memahami aspek kebahasaan tersebut, tetapi juga menguasai dan bisa menggunakannya dengan baik. Peserta didik pun membutuhkan pembelajaran yang bermuatan kearifan lokal agar mereka selalu dekat dengan situasi konkret dalam kehidupannya dan mengetahui potensi-potensi serta adat istiadat yang masih dijaga masyarakatnya. Hal itu sejalan dengan pendapat (Nadlir, 2016) bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik.

Selain itu, guru Bahasa Indonesia MTs Al-Mardliyyah Pamekasan menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan bervariasi agar mereka dapat memahami unsur kebahasaan teks fabel dengan mudah dan dapat melatih kemampuan penyuntingan teks fabel. Tampilan media yang menarik dapat membantu peserta didik mempelajari materi dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hal itu sejalan sesuai dengan pendapat (Febrianti, 2019) bahwa penggunaan media yang tepat dapat mempermudah penyampaian materi dan akan membuat peserta didik lebih menikmati proses pembelajaran.

Tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan tujuan dan manfaat pembuatan media pembelajaran penyuntingan berbasis android pada materi teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura; menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator; dan membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria kualitas media pembelajaran. Media pembelajaran penyuntingan bermanfaat

untuk meningkatkan penguasaan materi aspek kebahasaan sehingga dapat menggunakan aspek kebahasaan tersebut dengan baik dan peserta didik pun dapat memperbaiki kualitas tulisan yang dihasilkan. Searah dengan pendapat (Rosita, 2018) bahwa kepandaian menulis tidak serta merta diperoleh secara langsung, tetapi perlu latihan secara bertahap untuk mengurangi kesalahan termasuk kesalahan penggunaan unsur kebahasaan. Media penyuntingan ini dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan KD menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks fabel. Dalam KD tersebut peserta didik belajar mengidentifikasi unsur kebahasaan teks, menganalisis unsur kebahasaan dalam teks tersebut, kemudian memperbaiki kesalahan yang ditemukan. Selanjutnya, pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian akan membantu dalam mengembangkan media penyuntingan berbasis android, seperti penyusunan materi, latihan, tata letak media, dan tampilan media.

Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah membuat rancangan tampilan media yang akan dikembangkan, yaitu menyusun *story board* yang akan dijadikan sebagai draf media penyuntingan berbasis android. Berikut tampilan *story board* rancangan media yang akan dikembangkan.



Gambar 1. *Story board* media penyuntingan

Kegiatan kedua pada tahap pengembangan adalah menyusun materi yang meliputi penulisan teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura, yaitu teks fabel yang mengandung nilai-nilai atau pandangan hidup masyarakat Madura dengan tokoh binatang-binatang khas Madura, unsur kebahasaan teks fabel, latihan analisis kesalahan unsur bahasa dari teks fabel, latihan penyuntingan teks fabel, dan evaluasi. Penulisan teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura dijadikan sebagai bahan ajar untuk mengajarkan unsur kebahasaan teks fabel, latihan analisis

kesalahan unsur kebahasaan, dan latihan penyuntingan teks fabel. Kearifan lokal yang diintegrasikan dalam teks fabel berupa penggunaan binatang khas Madura sebagai tokoh dalam fabel dan *parebasan* Madura sebagai acuan untuk mengembangkan nilai dan amanat dalam teks fabel tersebut. Binatang yang digunakan sebagai tokoh antara lain sapi, kambing, cendet Madura, kucing busok, dan ayam bekisar. *Parebasan* yang diintegrasikan dalam teks fabel antara lain *thodus ka jang-bajanganna, abantal omba' asapo' angen, ngakan kapor, sengko' ta' noro' ba'ang, rampa' naong baringen korong, dan badha e tokka' badha e dai*. (Laili & Herwiana, 2020) menyatakan bahwa peribahasa menjadi salah satu artefak kebudayaan milik masyarakat dan penanda nilai luhur kebudayaan suatu masyarakat sehingga menjadi bagian dari kearifan lokal.

Penyusunan materi unsur kebahasaan dan latihan disesuaikan dengan KD yang akan diajarkan. Materi unsur kebahasaan yang dituliskan di media disesuaikan dengan unsur kebahasaan teks fabel karena setiap teks memiliki karakteristik unsur kebahasaan masing-masing. Latihan pun harus disesuaikan dengan tingkat kompetensi yang harus dicapai peserta didik sesuai dengan KD yang dipelajari. Pada KD menelaah unsur kebahasaan teks fabel peserta didik harus mampu mengidentifikasi unsur bahasa teks fabel, menganalisis kesalahan unsur bahasa, dan memperbaiki kesalahan tersebut. Evaluasi pun disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dari KD yang diajarkan. Evaluasi diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda untuk menguji kemampuan peserta didik dalam menyunting teks fabel. Hal itu sejalan dengan pendapat Sudirman (dalam Mahirah, 2017) bahwa tujuan penilaian dalam pembelajaran adalah untuk mengambil keputusan tentang hasil belajar peserta didik.

Kegiatan ketiga dalam tahap pengembangan adalah membuat produk media pembelajaran penyuntingan teks fabel dengan menggunakan aplikasi *Unity* sehingga menjadikan media pembelajaran lebih interaktif. Menurut (Nugroho & Pramono, 2017) *unity 3D* merupakan sebuah *software* pengelola gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang bertujuan untuk membuat permainan. Media

penyuntingan berbasis android yang dikembangkan terdiri atas lima menu utama, yaitu KD dan indikator, mencermati unsur kebahasaan teks fabel, menentukan kesalahan unsur kebahasaan teks fabel, menyunting teks fabel dari segi unsur kebahasaan, dan evaluasi.



Gambar 2. Tampilan media penyuntingan berbasis android

Pada menu KD dan indikator peserta didik dapat membaca dan mencermati KD dan indikator yang akan dipelajari. Menu mencermati unsur kebahasaan teks fabel berisi kegiatan belajar antara lain membaca fabel bermuatan kearifan lokal Madura, mendata unsur kebahasaan teks fabel, menjodohkan unsur bahasa teks fabel dengan contoh konkretnya, membandingkan jawaban dengan informasi yang tersedia pada pembahasan, dan mencermati kearifan lokal yang terkandung dalam fabel yang telah dibaca. Menu menentukan kesalahan unsur kebahasaan teks fabel berisi kegiatan belajar antara lain membaca fabel bermuatan kearifan lokal Madura, menelaah unsur bahasa teks fabel berupa latihan analisis kesalahan bahasa, membandingkan jawaban dengan informasi yang tersedia pada pembahasan, dan mencermati kearifan lokal yang terkandung dalam fabel yang telah dibaca. Menu menyunting teks fabel dari segi unsur kebahasaan berisi materi penyuntingan teks fabel, galeri fabel yang berisi tiga buah fabel yang ditulis dengan unsur bahasa yang tepat, latihan penyuntingan kata, latihan penyuntingan kalimat, latihan penyuntingan fabel secara utuh, pembahasan, dan kearifan lokal yang terkandung dalam fabel yang telah dibaca. Menu evaluasi berisi soal-soal pilihan ganda yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Menu-menu tersebut harus dikerjakan secara berurutan dan tidak bisa melompat ke menu yang lain. Hal itu dikarenakan dalam pembelajaran penyuntingan diperlukan kemampuan awal yang harus dimiliki peserta didik, seperti pemahaman tentang unsur kebahasaan dan

kemampuan menganalisis kesalahan unsur kebahasaan. (Rosita, 2018) bahwa dalam pembelajaran menyunting di sekolah, khususnya di SMP, hal yang harus dikuasai, yakni penggunaan ejaan dan tata bahasa, diksi, keefektifan kalimat, dan kkepaduan paragraf.



Gambar 3. Penguncian menu

Tahap validasi dilakukan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan. Validasi dilakukan pada pakar atau ahli materi dan pembelajaran serta ahli media, yaitu dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Malang dan Univeristas Muhammadiyah Malang. Selain itu, validasi juga dilakukan pada praktisi, yaitu guru Bahasa Indonesia MTs Al-Mardliyyah Pamekasan dan guru Bahasa Indonesia SMP Laboratorium Unesa. Validasi praktisi dilakukan agar mendapatkan penilaian dari praktisi pembelajaran secara langsung yang nantinya akan menggunakan produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah revisi hasil validasi. Revisi dilakukan dengan penambahan soal HOTS, menambah variasi dalam penyajian teks fabel, menonjolkan nuansa lokailitas Madura dalam media pembelajaran, menandai istilah khusus yang berkaitan dengan kearifan lokal Madura, dan menata *lay out* media sesuai dengan alur isi media. Kemudian, tahap uji coba produk dilakukan kepada 25 siswa kelas VII MTs Al-Mardliyyah. Setelah dilakukan uji coba produk, penyempurnaan produk dilakukan dengan menambah waktu pengerjaan latihan penyuntingan.

Media penyuntingan berbasis android pada materi teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura ini memiliki kelebihan, yaitu (1) menyajikan pembelajaran penyuntingan dalam media pembelajaran yang interaktif; (2) media ini memuat pembelajaran penyuntingan secara sistematis sesuai dengan tahapan yang harus

**CARAKA**, Volume 8, Nomor 2, Juni 2022

Pengembangan Media Penyuntingan Berbasis Android pada Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Madura

dilalui dalam pembelajaran menyunting; (3) media pembelajaran disusun dengan tampilan yang menarik yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga gambar, animasi, dan audio sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar; (4) media ini dilengkapi dengan beberapa latihan yang dapat dipelajari peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menyunting teks; (4) media ini tidak hanya menyajikan pembelajaran menyunting saja, tetapi juga mengajarkan tentang kearifan lokal Madura yang membantu peserta didik mempelajari budaya daerah; (5) media berbasis android dapat digunakan di amna saja dan kapan saja sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Namun, media ini masih memiliki kelemahan, yaitu hanya memuat satu materi pembelajaran saja.

#### **Kualitas Media Penyuntingan Berbasis Android pada Teks Fabel Bermuatan**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Rerata Nilai</b>	<b>Kategori</b>
Kesesuaian dengan kurikulum	96%	Sangat baik
Keakuratan	100%	Sangat baik
Kemutakhiran	93%	Sangat baik
Sajian pembelajaran	94%	Sangat baik
Kekomunikatifan	100%	Sangat baik
Tampilan	95%	Sangat baik
Rerata	96,3%	Sangat baik

#### **Kearifan Lokal Madura Berdasarkan Produk**

Kualitas media penyuntingan berbasis android pada teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura berdasarkan produk didapatkan melalui validasi ahli dan praktisi. Validasi ahli dilakukan oleh dua pakar, yaitu pakar materi serta pembelajaran dan pakar media pembelajaran. Validator ahli materi dan pembelajaran menilai media yang dikembangkan berdasarkan beberapa komponen, yaitu kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan, kemutakhiran, sajian pembelajaran, kekomunikatifan, dan tampilan media.

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi dan pembelajaran

Hasil validasi ahli materi dan pembelajaran menunjukkan tingkat pencapaian 96,3% yang menunjukkan bahwa dari segi materi dan pembelajaran produk telah siap dipakai di lapangan. Meskipun demikian, revisi tetap dilakukan sesuai saran dari validator untuk perbaikan produk sebelum diujicobakan. Revisi tersebut antara lain menambah soal HOTS, menambah variasi dalam penyajian teks fabel, menonjolkan nuansa lokalitas Madura dalam media pembelajaran, dan menandai istilah khusus yang berkaitan dengan kearifan lokal Madura. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Wardana & Rulyansah, 2019) bahwa revisi dilakukan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Validator ahli media menilai media yang dikembangkan berdasarkan tiga komponen, yaitu aspek keilmuan, aspek teknologi, dan aspek komunikasi visual.

Aspek Penilaian	Rerata Nilai	Kategori
Apek keilmuan	98%	Sangat baik
Aspek teknologi	95%	Sangat baik
Aspek komunikasi visual	90%	Sangat baik
Rerata	94%	Sangat baik

Tabel 4. Hasil validasi ahli media

Validasi produk yang dikembangkan berdasarkan aspek media menunjukkan hasil 94% yang berarti bahwa dari segi media produk yang dikembangkan siap digunakan. Namun, produk tetap direvisi berdasarkan saran ahli media, yaitu memperbaiki tata letak (*lay out*) media pembelajaran. Tata letak mejadi bagian yang penting dalam tampilan media dan menunjukkan sistematisasi penyajian media tersebut.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan pembelajaran serta media tersebut dihitung rerata dua penilaian tersebut untuk memutuskan kriteria kualitas produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut.



Aspek Validasi	Rerata	Kategori
Materi dan pembelajaran	96,3%	Sangat baik
Media	94%	Sangat baik
Rerata	95,15%	Sangat baik

Tabel 5. Rangkuman hasil validasi ahli

Rerata hasil validasi ahli menunjukkan nilai 95,15%. Dengan demikian, dapat diputuskan bahwa kualitas produk yang dikembangkan memiliki kategori sangat baik.

Validator praktisi menilai produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek penilaian materi, pembelajaran, dan media. Hasil validasi praktisi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek Penilaian	Guru 1	Guru 2	Rerata	Kategori
Materi dan pembelajaran	92	88,7	90,35	Sangat baik
Media	84,4	86,7	85,55	Sangat baik
Rerata	88,2	87,7	87,95	Sangat baik

Tabel 6. Rangkuman hasil validasi praktisi

Hasil validasi praktisi menunjukkan rerata nilai 87,95% yang berarti bahwa produk yang dikembangkan memiliki kriteria sangat baik dan siap digunakan. Validasi praktisi menilai media yang dikembangkan tersebut berdasarkan keseluruhan aspek yang menjadi dasar pengembangan media. Hal itu dikarenakan praktisi, yaitu guru Bahasa Indonesia yang akan menggunakan media tersebut nantinya. Searah dengan penelitian (Wibowo & Tadjri, 2013) bahwa praktisi, yaitu guru di sekolah dipandang dapat menggunakan media tersebut di sekolah.

Validasi ahli dan praktisi menunjukkan hasil penilaian dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian itu menunjukkan bahwa kualitas media penyuntingan berbasis android pada teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura berdasarkan produk sangat baik dan siap digunakan di lapangan. Hal itu sesuai dengan indikator kelayakan pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan (Purwanto, 2010) bahwa hasil penilaian dengan kriteria sangat baik menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan siap digunakan di lapangan. Tujuan esensial dari validasi tersebut adalah memantapkan kesesuaian dan kelayakan media penyuntingan berbasis android pada materi teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura untuk diimplementasikan di sekolah sasaran.

### **Kualitas Media Penyuntingan Berbasis Android pada Teks Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Madura Berdasarkan Penggunaan**

Kualitas media penyuntingan berbasis android pada teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura berdasarkan penggunaan didapatkan dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui pengerjaan latihan-latihan dan soal evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran penyuntingan berbasis android. Latihan-latihan yang dikerjakan peserta didik meliputi latihan mendata unsur bahasa dalam teks fabel beserta contoh kutipan dalam fabel, menganalisis kesalahan unsur kebahasaan dalam teks fabel dan menentukan alasannya, dan menyunting atau memperbaiki penulisan kata, kalimat, serta unsur kebahasaan dalam teks fabel utuh.

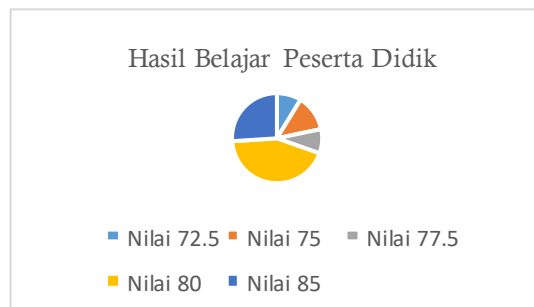


Diagram 1. Hasil belajar peserta didik

Keseluruhan hasil belajar pesera didik dalam menggunakan media yang dikembangkan menunjukkan nilai di atas KKM. Sesuai data hasil belajar peserta didik tersebut terdapat 2 siswa mendapat nilai 72,5; 3 siswa mendapat nilai 75; 2 siswa mendapat nilai 77,5; 10 siswa mendapat nilai 80; dan 6 siswa mendapat nilai 85. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar menyunting teks fabel dengan media penyuntingan berbasis android tersebut adalah 80,1 yang menunjukkan

kriteria sangat baik. Hasil belajar peserta didik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media penyuntingan berbasis android pada pembelajaran menyunting teks fabel memberikan pengaruh pada kualitas pembelajaran yang baik. Hal sejalan dengan hasil penelitian (Anggraeni et al., 2019) bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memaksimalkan hasil belajar.

Selain hasil belajar peserta didik, kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penggunaan dapat dilihat dari respons peserta didik. Respons yang diberikan peserta didik positif dan dapat dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil respons siswa dapat diketahui bahwa (1) 100% siswa senang belajar menyunting teks fabel dengan media belajar sunting fabel berbasis android; (2) 88% siswa mudah belajar aspek kebahasaan teks fabel dengan media belajar sunting fabel berbasis android; (3) 80% siswa mudah belajar menyunting teks fabel dengan media belajar sunting fabel berbasis android; (4) 96% siswa senang dengan media belajar sunting fabel berbasis android karena lebih menarik dan interaktif; (5) 100% siswa mudah menggunakan media belajar sunting fabel berbasis android; (6) 88% siswa lebih antusias (semangat) belajar dengan menggunakan media belajar sunting fabel berbasis android; dan (7) 92% siswa yang ingin mempelajari materi penyuntingan lebih dalam dengan media belajar sunting fabel berbasis android. Hasil respons peserta didik tersebut menunjukkan bahwa mereka lebih mudah belajar materi penyuntingan teks fabel dengan bantuan media pembelajaran yang dikembangkan. Tidak hanya itu, peserta didik pun mendapatkan pengetahuan baru tentang kearifan lokal Madura yang terkandung dalam teks fabel. Kearifan lokal tersebut berupa *parebasan* Madura yang telah menjadi pandangan hidup masyarakat Madura yang tertuang dalam isi teks fabel.

Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan pun dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif, efektif, dan suasana kelas lebih menarik. Hal tersebut dikarenakan media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berbentuk multimedia yang tidak hanya berupa teks,

tetapi juga dilengkapi dengan gambar, audio, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Peserta didik pun memiliki ketertarikan dan antusias yang tinggi terhadap pembelajaran. Hasil penelitian (Anggraeni et al., 2019) pun menunjukkan hal yang sama bahwa penggunaan multimedia membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Semua peserta didik aktif mengikuti pembelajaran dan melakukan semua aktivitas yang termuat dalam media pembelajaran tersebut karena media yang dikembangkan merupakan media interaktif. Hal sejalan dengan hasil penelitian (Sudianto & Samsu, 2019) bahwa media pembelajaran interaktif lebih efektif daripada metode pembelajaran ceramah. Selain itu, media pembelajaran interaktif lebih memancing respons peserta didik terhadap suatu pelajaran.

## **SIMPULAN**

Proses pengembangan media penyuntingan berbasis android pada teks fabel bermuatan kearifan lokal Madura terdiri atas tujuh tahap, yaitu identifikasi masalah dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf produk, validasi draf produk, merevisi draf produk, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan. Kualitas produk yang dikembangkan dapat dilihat pada dua hal, yaitu kualitas berdasarkan produknya dan kualitas berdasarkan penggunaannya. Hasil validasi ahli materi, pembelajaran, dan media menunjukkan kategori yang sangat baik. Hasil validasi praktisi pun menunjukkan kategori yang sangat baik. Hal itu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan di lapangan. Kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penggunaan menunjukkan kualitas dengan kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar dan respons peserta didik. Media yang dikembangkan pun dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran. Pembelajaran di kelas pun

menjadi lebih interaktif, efektif, dan suasana kelas lebih menarik. Peserta didik juga lebih antusias mengikuti pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar.

#### UCAPAN TERIMA KASIH DAN ATAU SARAN

Terima kasih kepada LPPM Universitas Trunojoyo Madura yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan ini melalui dukungan dana hibah penelitian. Terima kasih juga kepada Kepala MTs Al-Mardliyyah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Selain itu, terima kasih pun peneliti ucapkan kepada dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Trunojoyo Madura.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. D., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 96-101.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 667-677.
- Kayati, A. N. (2020). Penguatan Literasi Budaya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Teks Narasi Bermuatan Kearifan Lokal. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10-19.
- Laili, E. N., & Herwiana, S. (2020). PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS PANCASILA DAN NILAINILAI KEARIFAN LOKAL DALAM PERIBAHASA INDONESIA. *SAINSTEKNOPAK*, 4(1).
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi belajar peserta didik (siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2).
- Masyhud, S. (2014). Metode penelitian pendidikan. *Jember: Lpmpk*, 80.
- MBA, R. (2010). Dasar-dasar Statistika. *Bandung: Alfabeta*.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26.
- Nadlir, N. (2016). Urgensi pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), 299–330.
- Noviantari, W. (2013). Penerapan teknik pemodelan untuk meningkatkan kemampuan menyunting karangan argumentasi siswa kelas Xd SMA Negeri 1 Selemadeg. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 1(5).
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.
- Purwanto, N. (2010). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Rosita, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Menyunting Karangan dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Pada Siswa Kelas IX. 6 di SMP Negeri 13 Pekanbaru. *Instructional Development Journal*, 1(1), 50–62.
- Rustina, T. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE TERHADAP KEMAMPUAN MENYUNTING KARANGAN SISWA KELAS IX SMPN 1 CIMANGGU*.
- Sudianto, A., & Samsu, L. M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 2(2), 53–60.
- Wardana, L. A., & Rulyansah, A. (2019). Pengembangan Model Ruang Kelas Berbasis Tematik di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 125–134.
- Wibowo, D. M. L. M. E., & Tadjri, I. (2013). Pengembangan modul bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kematangan karir siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1).