



PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT DI SMA KELAS X

Renatalia Marselinda¹⁾, Farida Ariyani²⁾, I Wayan Ardi Sumarta³⁾,

Nurlaksana Eko Rusminto⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Universitas Lampung

Email: renatalia32@gmail.com¹⁾, farida.ariyani@fkip.unila.ac.id²⁾,
iwas.sumarta@fkip.unila.ac.id³⁾, nurlaksana.eko@fkip.unila.ac.id⁴⁾

Abstract

This research was conducted to determine the development of mobile learning media and its feasibility as an Indonesian language learning medium at MAN 1 Bandarlampung. The method used in this research was the Research and Development (R&D) method. Sources of data used was interview reports and feasibility reports from the learning experts, media experts, Indonesian language teacher, and the student trials result. The results of this research and development was mobile learning media that can be downloaded on the Google Playstore and installed on Android devices. The mobile learning media developed in this study was considered feasible based on the results of validation by learning experts with 90% score, media experts 94% score, Indonesian language teacher 100% score, and test results by students 97% score. Based on the results of research and development, the mobile learning media that was developed by researcher was feasible to be used as an Indonesian language learning medium at MAN 1 Bandarlampung.

Keywords: *mobile learning, development, anecdotal text.*

Abstrak

Penelitian pengembangan ini memaparkan mengenai permasalahan keterbatasan media pembelajaran yang dialami oleh peserta didik pada materi teks anekdot di SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Sumber data yang dipakai berupa hasil wawancara dan kelayakan dari ahli pembelajaran, ahli media, pendidik bahasa Indonesia, serta hasil uji coba peserta didik. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media *mobile learning* yang dapat diunduh pada *google playstore* dan dipasang pada gawai android. Media *mobile learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong layak berdasarkan hasil validasi oleh ahli pembelajaran dengan nilai 90%, ahli media 94%, pendidik bahasa Indonesia 100%, dan hasil uji coba oleh peserta didik 97%. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka media *mobile learning* yang dikembangkan layak menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia di MAN 1 Bandarlampung.

Keywords: *mobile learning, pengembangan, teks anekdot.*

I. PENDAHULUAN

Pada (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016) mengenai standar isi pendidikan dasar dan menengah terjadi perbaikan pada KI 3. Perbaikan tersebut, yaitu memahami dan

menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana. Hal tersebut didasarkan pada rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan dan



kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki pengetahuan mengenai teknologi yang menjadi kemampuan utama pada abad 21 (Akbar & Noviani, 2019).

Abad 21 berkaitan erat dengan teknologi modern yang mampu menyediakan beragam informasi dengan mudah (Utama, 2015). Teknologi dapat mendorong usaha-usaha pemutakhiran serta menuntut timbulnya inovasi mutakhir. Pendidikan saat ini perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan teknologi.

Dalam pembelajaran, pendidik menggunakan media pembelajaran yang meliputi sarana penunjang pendidik dan saluran pembawa informasi dari sumber belajar ke peserta didik yang berperan sebagai penerima pesan (Suryani, 2018). Menurut Rohani dalam (Syarifuddin & Utari, 2022) secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Macam-macam media pembelajaran digital atau modern antara lain multimedia interaktif, film pendek, *mobile learning*, video animasi, CD interaktif dan lainnya (Hafzah, et. al., 2020).

Mobile learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi *mobile device* seperti gawai, tablet, laptop,

dan lainnya (Samsinar, 2021). *Mobile learning* memberikan perubahan terhadap pemakaian bahan ajar yang kini tidak hanya dalam bentuk cetak saja, tetapi dapat dikembangkan menjadi bahan ajar berupa aplikasi yang dapat melengkapi proses pembelajaran (Irwan & Nasution, 2016). Selain itu, *mobile learning* dapat menjelaskan materi pelajaran yang biasanya disampaikan oleh pendidik didalam kelas sehingga pendidik akan berperan sebagai fasilitator dalam belajar. O'Malley, dkk. dalam (Prisma, 2020) menyatakan bahwa *mobile learning* memberikan berbagai manfaat, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) menggunakan pembelajaran berbasis teks, contohnya laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks prosedur, teks eksplanasi kompleks, naskah drama, teks sejarah, berita, dan lainnya (Maryani & Sinaga, 2021). Teks anekdot ialah salah satu teks yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Teks anekdot menurut Keraf dalam (Alfarisi & Suseno, 2019) merupakan salah satu cerita pendek yang memiliki tujuan untuk menyampaikan fenomena yang unik atau menarik mengenai sesuatu atau seseorang. Anekdot biasanya mengandung unsur kritik



atau lelucon dibidang layanan publik seperti bidang hukum, politik, pendidikan, transportasi dan lainnya (Utami, 2017). Oleh karena itu, peserta didik harus menguasai pembelajaran teks anekdot yang menjadi salah satu materi sekaligus keterampilan di SMA (Nurazmi, 2022). Hal tersebut bertujuan untuk melatih peserta didik menunjukkan kepeduliannya pada persoalan yang terjadi di lingkungan dan menuangkan ide atau gagasan dengan cara mengkritik tetapi tidak secara langsung atau pun kasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti telah lakukan dengan salah satu pendidik bahasa indonesia di MAN 1 Bandar Lampung menyampaikan bahwa selama ini, sekolah menggunakan buku teks yang diterbitkan oleh kemendikbud dan *LCD proyektor* sebagai media pembelajaran. Selama penggunaannya, kelemahan yang ditemukan pendidik terhadap media pembelajaran tersebut, yaitu terbatasnya jumlah buku dan *LCD proyektor* yang tersedia.

Selain itu, peserta didik kurang tertarik jika hanya menggunakan buku teks sehingga kelas kurang kondusif. Peserta didik masih kurang bijak dalam menggunakan gawai android dan fasilitas akun *single sign-on (SSO)*. Berdasarkan pemaparan tersebut diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Oleh karena itu,

penggunaan media pembelajaran lain dengan memanfaatkan teknologi dirasa perlu untuk mengatasi keterbatasan referensi yang dialami peserta didik.

Media mobile learning pada materi teks anekdot yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu mengatasi keterbatasan referensi, menambah variasi media pembelajaran, peserta didik dapat lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran dapat lebih terarah karena media *mobile learning* memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, rangkuman, dan latihan pada materi terkait.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. (Sugiyono, 2019) menjelaskan bahwa metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* yang disadur dari teori Sugiyono. Prosedur penelitian Sugiyono yang terdiri atas sepuluh langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal,



revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal.

Pengembangan ini hanya akan menggunakan enam tahap penelitian. Peneliti mengadaptasi langkah tersebut karena penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berskala kecil, peneliti juga mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan pada penelitian seperti estimasi biaya yang akan dikeluarkan selama penelitian dan pengembangan produk. Selain itu, peneliti mempertimbangkan efisiensi waktu agar penelitian tidak memakan waktu lama sehingga produk dapat lebih cepat dihasilkan untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada saat prapenelitian (wawancara pada pendidik). Adapun enam tahap penelitian yang akan dilakukan, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) uji coba produk, 6) revisi produk (Pangesti & Wiranto, 2018).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk akhir media *mobile learning* yang dapat diunduh pada *google playstore* dan diinstal pada gawai android. Media *mobile learning* tergolong layak berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran, ahli media dan pendidik bahasa Indonesia serta uji coba

oleh peserta didik MAN 1 Bandarlampung. Hasil penelitian dan pengembangan *Media mobile learning* meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, uji coba produk, dan revisi produk.

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia di MAN 1 Bandarlampung pada 22 juli 2020, diperoleh data bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan kurang menarik dan variatif, khususnya KD 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat dan 4.5 mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku cetak dan sesekali *power point* yang dimasukkan kedalam *google classroom* pada saat pandemi *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Permasalahan kedua yang diperoleh, yakni keterbatasan buku cetak yang tersedia di perpustakaan sehingga ada peserta didik yang tidak mendapatkannya.

Potensi yang ada di lapangan, yaitu gawai android yang dimiliki oleh setiap peserta didik dan fasilitas akun *single Sign-On (SSO)* untuk mendapatkan jaringan wifi.id. kedua potensi tersebut dapat memecahkan masalah yang ada, yaitu media pembelajaran yang kurang menarik dan variatif serta keterbatasan buku yang tersedia



di perustakaan. Potensi kedua, pendidik bahasa Indonesia dan peserta didik di MAN 1 Bandarlampung dalam kesehariannya sudah terbiasa menggunakan gawai android.

2. Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data dilakukan kepada pendidik bahasa Indonesia di MAN 1 Bandarlampung meliputi jaringan internet dan perangkat pembelajaran seperti Kurikulum, Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta buku cetak bahasa Indonesia kelas X SMA edisi revisi 2017.

3. Desain Produk

Hasil desain produk media *mobile learning* yang telah dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama, yaitu pengembangan materi media *mobile learning*. Pada tahap ini dilakukan dengan tiga langkah, yaitu penyusunan materi, penyusunan *storyboard*, dan perancangan gambar, teks, dan video. Materi yang dijadikan bahan dalam media *mobile learning* diangkat dari buku cetak bahasa Indonesia kelas X SMA edisi revisi 2017 yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Penyusunan *storyboard* digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan gambaran visual aplikasi secara umum. Perancangan gambar, teks, dan video menggunakan platform *Canva Pro* dan *software Kinemaster Pro* agar lebih rapih dan menarik.

Proses selanjutnya adalah pengembangan dan implementasi media *mobile learning*. Pada tahap kedua ini dilakukan dengan dua langkah, yaitu penyusunan diagram alir dan mengembangkan aplikasi berbasis android. Diagram alir digunakan untuk menggambarkan alur pengoperasian dan sebagai acuan dalam memberikan perintah pada aplikasi yang dikembangkan.

Setelah menyusun diagram alir, langkah selanjutnya mengembangkan aplikasi berbasis android melalui tujuh belas tahapan. Tahap pertama, yaitu mengatur resolusi layar pada *Microsoft Power Point 2013* yang terintegrasi dengan *iSpring Suite 10 Versi Trial* agar aplikasi yang dikembangkan memiliki layout yang tidak berantakan dan sesuai dengan ukuran gawai android.

Tahap kedua, yaitu menyisipkan gambar, dan video. Gambar yang digunakan berformat *.png* dan video yang selesai dibuat kemudian diunggah kesitus *youtube.com* lalu dimasukkan menggunakan koding sisipan.

Tahap ketiga, yaitu proses ekspor kuis akhir dan latihan soal menjadi format *HTML5*. Proses ini dilakukan menggunakan *software iSpring Suite 10 Versi Trial* agar dapat digabungkan kedalam aplikasi yang dikembangkan menggunakan koding sisipan.



Tahap keempat, yaitu menyiapkan layout pada *Android Studio Chipmunk* untuk tampilan media *mobile learning*. Tahapan ini dilakukan agar media *mobile learning* yang dikembangkan dapat otomatis menyesuaikan layar gawai android dan memiliki tampilan layout yang tidak berantakan.

Tahap kelima, yaitu menyiapkan *Software Development Kit (SDK)*. *SDK* berfungsi sebagai *emulator* agar saat pengembang mengembangkan media *mobile learning* dapat langsung melihat hasilnya tanpa proses *build* terlebih dahulu dan membantu dalam proses *debugging* media *mobile learning*.

Tahap keenam, yaitu mengatur layar pada *Android Studio Chipmunk*. tahapan ini dilakukan agar media *mobile learning* yang dikembangkan dapat memiliki pengaturan layar seperti *portrait*, *landscape*, gulir keatas dan kebawah dan memperbesar atau memperkecil layar.

Tahap ketujuh, yaitu menyisipkan gambar pada *Android Studio Chipmunk*. tahap ini dilakukan dengan memberi nama gambar, memasukkan gambar kedalam folder *Asset*, dan memindahkan gambar kedalam layout. Gambar yang dimasukkan memiliki ketentuan penulisan nama, yaitu spasi digantikan dengan *_ (underscore)* dan hanya menggunakan huruf dan angka kecil. Memindahkan gambar kedalam layout dapat

dilakukan dengan cara *drag* (tahan dan geser) dari folder *Asset* kedalam layout.

Tahap kedelapan, yaitu memasukkan dan mengatur teks pada *Android Studio Chipmunk*. Tahap ini dilakukan dalam folder *String* dan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah resmi diakui oleh *google*, yaitu *Kotlin*.

Tahap kesembilan, yaitu memberikan perintah atau *programming* pada *Android Studio Chipmunk*. Tahap ini dilakukan sama dengan tahapan kedelapan hanya folder yang digunakan berbeda, yaitu *AndroidManifest.xml*.

Tahap kesepuluh, yaitu memasukkan *iSpring Suite 10 Versi Trial* ke *Android Studio Chipmunk*. Tahap ini dilakukan dengan menghubungkan bagian latihan yang sudah berformat *html5* kedalam *Android Studio Chipmunk* menggunakan koding sisipan sehingga dapat menjadi satu.

Tahap kesebelas, yaitu memasukkan ikon aplikasi. Tahap ini dilakukan dengan memasukkan gambar ikon kedalam folder *Minimap* dan berfungsi sebagai *branding* agar mudah diketahui dan diingat oleh pengguna.

Tahap kedua belas, yaitu proses pembuatan file *bundle* dengan ekstensi *.aab* dan pembuatan file kunci pendaftaran dengan ekstensi *.jks*. Jenis ekstensi *.aab* dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu ukuran file yang diunduh oleh pengguna dapat lebih kecil dari



yang diunggah kedalam *google playstore*. File kunci pendaftaran dengan ekstensi *.jks* digunakan sebagai kode registrasi aplikasi dan kunci apabila pengembang ingin mengembangkan aplikasinya menjadi lebih luas lagi.

Tahap ketiga belas, yaitu membuat halaman blog. Proses tersebut dapat dilakukan dengan mengunjungi situs <https://www.blogger.com/>.

Tahap keempat belas, yaitu membuat *privacy policy* dengan mengunjungi situs <https://www.generate-privacy-policy.com/privacy-policy-generator/>.

Tahap kelima belas, yaitu membuat akun *google play console developer*. Proses tersebut dapat dilakukan dengan mengunjungi situs <https://play.google.com/console/about/> untuk mengunggah aplikasi yang dibuat.

Tahap keenam belas, yaitu proses mengunggah aplikasi ke *playstore*. Hal pertama yang perlu dilakukan adalah membuka situs <https://play.google.com/apps/publish/signup/>. Pada tahap ini terdapat sepuluh langkah yang harus dilengkapi dalam menyipkan *listing play store* yaitu 1) menetapkan kebijakan privasi, 2) akses aplikasi, 3) iklan, 4) rating konten, 5) target audiens, 6) aplikasi berita, 7) aplikasi pelacakan kontak dan status *covid-19*, 8) keamanan data, 9) pilih kategori aplikasi dan

berikan detail kontak, dan 10) sisipkan listingan *playstore*.

Jika semua langkah sudah dipenuhi, aplikasi dapat diunggah dan pihak *google* akan melakukan peninjauan. Apabila ada persyaratan yang tidak terpenuhi atau ada koding yang membahayakan pengguna (*hacking*) maka aplikasi akan ditolak atau tidak dipublikasikan oleh *google console*. Pengembang akan menerima pemberitahuan untuk perbaikan sehingga aplikasi dapat dipublikasikan.

Hasil produk media *mobile learning* dapat diunduh pada *google playstore* atau diakses melalui alamat tautan sebagai berikut <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rubbi.ndo.rubba>.



Gambar 1. Tampilan aplikasi pada *google playstore*

4. Validasi Produk

Hasil penilaian kelayakan media *mobile learning* antara lain bersumber dari ahli pembelajaran Bambang Riadi, M.Pd. yang dilaksanakan pada 02 agustus 2022 memperoleh nilai rata-rata 4,5 atau 90%



dengan kategori sangat layak. Indikator penilaiannya meliputi aspek kelayakan isi materi dan desain pembelajaran. Berikutnya, hasil penilaian kelayakan *Media mobile learning* oleh ahli media Rian Andri Prasetya, S.Pd., M.Pd. yang dilaksanakan pada 29 juni 2022 memperoleh nilai rata-rata 4,7 atau 94% dengan katagori sangat layak. Indikator penilaiannya meliputi aspek komunikasi visual, usabilitas, dan reliabilitas Terakhir, penilaian kelayakan media *mobile learning* oleh pendidik bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada 04 juni 2022 menghasilkan nilai rata-rata 1 atau 100% dengan kategori sangat layak. Indikator penilaiannya meliputi aspek konten, desain pembelajaran, tampilan/*user interface* serta grafis multimedia dan navigasi.

5. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tanggapan subjek penelitian terhadap media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang telah dikembangkan. Tanggapan yang diberikan oleh subjek penelitian kemudian dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui kelayakan dari media *mobile learning* teks anekdot yang teah dikembangkan. Indikator yang dijadikan penilaian dalam uji coba ini meliputi; (1) bahasa yang sesuai usia; (2) bebas bias; (3) kesesuaian budaya; (4) merangsang kreativitas; (5) kelengkapan materi; (6)

membantu dalam latihan dan evaluasi; (7) pengoperasian yang sederhana; (8) mudah digunakan; (9) sederhana dan menarik; (10) rancangan tampilan; (11) pemilihan warna; (12) opsi navigasi berfungsi dengan baik; (13) keselarasan audio dalam video pembelajaran; dan (14) program dapat berjalan dengan baik. Lembar kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan berupa indikator penilaian terlampir di halaman lampiran.

Hasil uji coba media *mobile learning* oleh peserta didik memperoleh nilai rata-rata 4,86 atau 97% dengan kategori sangat layak. Uji coba media *mobile learning* dilaksanakan pada 04 Juli 2022 terhadap 5 orang peserta didik MAN 1 Bandarlampung.

6. Revisi Produk

Hasil revisi berupa masukan untuk penelitian dan pengembangan media *mobile learning* diperoleh dari ahli pembelajaran bahasa Indonesia, dan ahli media. Pada tahap ini dilakukan tindak lanjut terhadap masukan pada saat tahap validasi dengan tujuan agar media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang dikembangkan memperoleh hasil yang maksimal. Perbaikan yang dilakukan peneliti, yaitu dengan memperbaiki media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot sesuai dengan saran pada saat proses validasi. Berikut pembahasan revisi produk berdasarkan

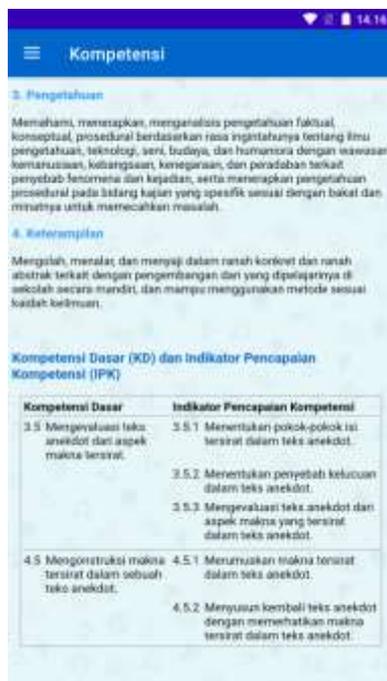
masuk dari ahli pembelajaran dan ahli media.

a. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran memberikan masukan terhadap media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang dikembangkan, yakni perbaiki indikator pencapaian kompetensi disamakan dengan

taksonomi bloom pada tahap HOTS yakni mengidentifikasi. Setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran tersebut. Berikut tampilan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang sudah dikembangkan sebelum dan sesudah revisi.

Tampilan Sebelum Diperbaiki



Tampilan Sesudah Diperbaiki



Gambar 2. Tampilan Hasil Perbaikan Indikator Pencapaian Kompetensi

b. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Ahli media memberikan masukan terhadap media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang dikembangkan, yakni perbaiki tampilan awal saat baru membuka aplikasi dan membuat

opsi keluar. Masukan dari ahli media tersebut sudah ditindaklanjuti oleh peneliti dengan memperbaiki tampilan awal dengan cara membuat halaman utama, membuat opsi keluar dan memindahkan menu “Tentang Aplikasi” yang sebelumnya terletak pada menu awal dipisah menjadi menu akhir

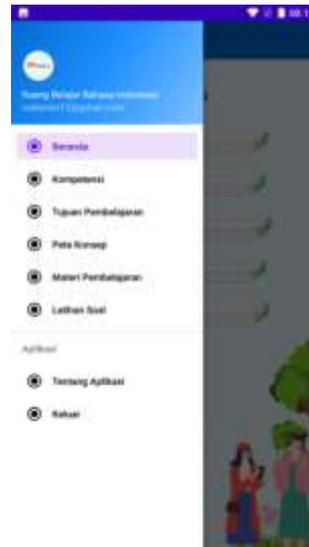


aplikasi bersama dengan opsi keluar. Berikut tampilan awal sebelum dan sesudah diperbaiki.

Tampilan Sebelum Diperbaiki (1)



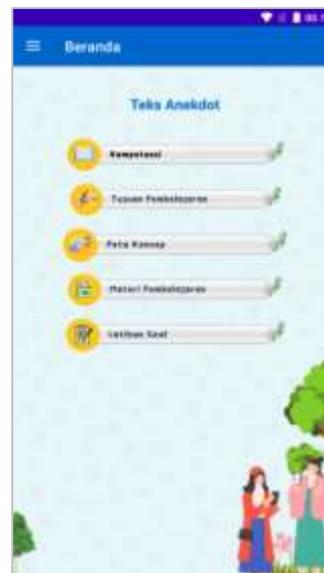
Tampilan Sesudah Diperbaiki (1)



Tampilan Sebelum Diperbaiki (2)



Tampilan Sesudah Diperbaiki (2)



Gambar 3. Tampilan Hasil Perbaikan Tampilan Awal Aplikasi

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* yang dikembangkan

berupa aplikasi yang dapat diunduh di *google playstore* dan diinstal pada gawai android. Aplikasi tersebut dikategorikan layak sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia



berdasarkan hasil validasi. Validasi ahli pembelajaran bahasa Indonesia nilai rata-rata 4,5 atau 90% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media nilai rata-rata 4,7 atau 94% dengan kategori sangat layak. Validasi pendidik bahasa Indonesia nilai rata-rata 1,0 atau 100% dengan kategori sangat layak. Uji coba produk kelompok kecil dengan 5 peserta didik SMA nilai rata-rata 4,86 atau 97% dengan kategori sangat layak. Selain itu, masukan dan saran terkait kekurangan media *mobile learning* sudah ditindak lanjuti dalam tahap revisi produk. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *mobile learning* berupa aplikasi android sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia sangat layak untuk digunakan di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Alfarisi, R. S., & Suseno, S. (2019). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Anekdote Bermuatan Cinta Tanah Air. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i1.3950>.
- Hafzah, N., Amalia, K. P., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., & Saifuddin, M. F. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0: (Meta-analysis Effectiveness of the use of Digital Learning Media in Increasing The Results and In. *Biodik*, 6(4), 541–549.
- Irwan, M., & Nasution, P. (2016). Strategi pembelajaran efektif berbasis mobile learning pada sekolah dasar. *Umal Iqra' Volume 10 No.01*, 10(May), 01.
- Maryani, M., & Sinaga, H. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Pada Siswa Kelas Xi Sekolah Internasional Bukit Sion. *Wawasan: Jurnal Kediklitan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 2(2), 174–186. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v2i2.89>.
- Nurazmi, F. (2022). Analisis Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdote Dalam Buku “Koleksi Humor Gus Dur Paling Nyeleneh” Karya Guntur Wiguna Sebagai Alternatif Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X. 1–8.
- Pangesti, F., & Wiranto, A. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bipa Berbasis Lintas Budaya Melalui Pendekatan Kontekstualkomunikatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 342. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v7i2.1015>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016. (2016). Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 3(2), 80–91. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0A> <http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0A><http://www>



.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106

Prisma, M. dkk. (2020). Pembuatan Handout Mobile Learning Berbasis Android Untuk Pembelajaran Fisika Pada Materi Gerak Parabola Dan Gerak Melingkar di Kelas X SMA/MA. *Pillar of Physics Education*, 13.

Samsinar, S. (2021). Mobile learning: Inovasi pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Al-Gurfah : Journal of Primary Education*, 1(1), 41–57.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi Kedua. Alfabeta.

Suryani, N. dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.

Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.

Utama, A. B. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*. 1–26.

Utami, J. S. P. (2017). *Analisis Teks dan Konteks Wacana Anekdote Karya Siswa SMK Negeri 1 Kedawung dan Kontribusinya Terhadap Pembinaan Sikap Bahasa Siswa*. 3(1).