

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI PENA SISWA DIGITAL (PENSIL)
DALAM MATERI MENULIS TEKS RESENSI
KELAS XI MAN 2 LAMONGAN**

SKRIPSI



MELATI KUSUMA PUTRI

NIM: 20032094

**UNIVERSITAS ISLAM DARUL 'ULUM LAMONGAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI PENA SISWA DIGITAL (PENSIL)
DALAM MATERI MENULIS TEKS RESENSI
KELAS XI MAN 2 LAMONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

MELATI KUSUMA PUTRI

NIM: 20032094

**UNIVERSITAS ISLAM DARUL ‘ULUM LAMONGAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
2024**

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks
Resensi Kelas XI MAN 2 Lamongan
Nama Mahasiswa : Melati Kusuma Putri
NIM : : 20032094

Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diujikan
Lamongan,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Laila Tri Lestari, M.Pd.

NIDN. 0722018803

Bisarul Ihsan, M.Pd.

NIDN. 0710129301

Mengetahui

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Khoirul Huda, S.Pd., M.Hum.

NIDN. 0710107702

PENGESAHAN

Skripsi Melati Kusuma Putri, NIM 20032094, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI MAN 2 Lamongan* telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal.....

Dewan Penguji

Dr. Khoirul Huda, S.Pd., M.Hum

..... Ketua

NIDN 0710107702

Daniar Sofeny, S.Pd., M.Pd.

..... Sekretaris

NIDN 0713118801

..... Anggota

NIDN

..... Anggota

NIDN

Mengetahui

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Khoirul Huda, S.Pd., M.Hum.

NIDN 0710107702

SURAT PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Melati Kusuma Putri
NIM : 20032094
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat : Dsn. Slawe, Ds. Ngadirejo, Kec. Widang, Kab. Tuban

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI MAN 2 Lamongan adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan (plagiat).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menanggung segala akibatnya.

Lamongan, 02 Agustus 2024

Yang menyatakan

Melati Kusuma Putri

NIM. 20032094

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, ucapan syukur kehadirat Allah SWT. atas nikmat, rahmat, dan atas segala kemudahan jalan yang diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini hingga terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terhaturkan kepada junjungan nabi agung nabi Muhammad SAW. atas tuntunan jalan dari yang gelap hingga menuju jalan yang terang, semoga kami termasuk kedalam ummat nabi Muhammad yang selalu istiqomah dalam menjalankan ajaran-Nya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayah Hernowo Eko Saputro dan Ibu Surismiati, kupersembahkan karya kecil ini sebagai bukti rasa hormat, rasa sayang, dan rasa terimakasih yang tak terhingga atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan yang telah engkau berikan untukku putri bungsumu. Teruntuk kedua kakakku tersayang Suci dan Silvi terima kasih telah menjadi penyemangat disetiap tumbuh kembangku semoga dengan karya kecil ini menjadi kebanggaan untuk kalian berdua.
2. Untuk suamiku tercinta Abdi Munib, terimakasih telah memberi kasih sayang yang tulus, cinta, dan doa untuk kesuksesan istrimu. Terimakasih atas segala sabar dan pengertian menghadapi sikap istrimu, pendampingan dari awal hingga akhir perkuliahan dan kini kupersembahkan karya kecil ini untukmu.
3. Teruntuk kedua dosen pembimbing Ibu Laila Tri Lestari, M.Pd. dan Bisarul Ihsan, M.Pd. Penulis mengucapkan beribu terimakasih teruntuk kedua dosen pembimbing. Beliau yang selalu memberi bimbingan dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi kali ini. Terimakasih juga atas segala arahan, dan motivasi yang sudah diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini tepat waktu.
4. Untuk Jajaran Dosen dan Tendik FKIP Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh jajaran dosen dan para tendik FKIP yang telah memberikan berbagai pelayanan bagi para mahasiswa selama 4 tahun ini. Terimakasih telah mentransfer ilmu kepada penulis selama 4 tahun ini. Terimakasih atas kesabaran yang kalian berikan dalam mengajarkan ilmu baru,

semoga apa yang sudah kalian lakukan menjadi catatan amal dan menjadi keberkahan hidup. Terkhusus untuk Ibu Anisa Ulfah, M.Pd. terimakasih atas ilmu dan pengajaran yang telah diberikan. Atas bimbingan Ibu, media yang saya susun dapat saya kembangkan lebih baik lagi dan dapat dimanfaatkan dengan baik.

5. Seluruh teman-temanku, terimakasih atas segala doa dan dukungan yang diberikan. Terimakasih telah mendengarkan keluh kesah yang seringkali saya ucapkan. Untuk teman seperjuangan PBSI 2020, terimakasih sudah hadir dan menjadi saksi perjuangan penulis dalam menyusun skripsi. Terimakasih selalu menghadirkan tawa dan motivasi untuk penulis. Untuk teman sekaligus guruku Mayaningtyas, terimakasih atas telinga yang selalu terbuka untuk adikmu bercerita, karya kecilku ini termotivasi oleh kreatifitas dan kepandaianmu.

MOTTO

“Ilmu adalah kehidupan bagi pikiran.”

-Abu Bakar-

“Ada hal-hal yang tampak mustahil hingga selesai dikerjakan.”

-Nelson mandela-

“Tetaplah menjadi kuat meskipun kamu lemah.”

ABSTRAK

Putri, Melati Kusuma. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI MAN 2 Lamongan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan. Pembimbing : (1) Laila Tri Lestari, M.Pd., 2) Bisarul Ihsan, M.Pd.

Kata Kunci : *Teks resensi, Media Pembelajaran, PENSIL*

Dalam materi menulis teks resensi sering ditemui kesulitan-kesulitan dalam prosesnya baik dari siswa maupun dari guru. Pertama, kurangnya minat siswa dalam berliterasi. Kedua, kurangnya motivasi oleh guru sebagai seorang pendidik. Ketiga, teknik atau metode pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru dalam proses penyampaian kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik. Pengembangan aplikasi PENSIL merupakan salah satu sarana yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran menulis teks resensi.

Aplikasi PENSIL memberikan kemudahan bagi siswa untuk menuliskan hasil teks resensi secara modern pada android. Dengan adanya aplikasi PENSIL diharapkan siswa sebagai pengguna dapat meningkat minat baca, minat belajar, dan meningkatkan kemampuan menulis terutama pada pembelajaran menulis teks resensi. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL. 2) mengetahui hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL. 3) mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL.

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian dan pengembangan (Research & Development) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Dalam proses pengembangan peneliti melibatkan beberapa validator ahli diantaranya ahli media, materi, dan bahasa. Data yang diambil merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan angket validator, guru dan siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, saran dan masukan oleh validator ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan persentase tingkat kevalidan. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Lamongan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut: 1) pengembangan aplikasi menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan mengadaptasi 6 langkah yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. 2) proses validasi ahli media aplikasi PENSIL didapatkan hasil skor 88%. Validasi ahli materi didapatkan hasil skor 84% dan validasi ahli bahasa didapatkan hasil skor 94% dapat disimpulkan bahwa aplikasi PENSIL dapat dikategorikan sangat layak diuji cobakan. 3) respon guru dan siswa terkait penggunaan aplikasi PENSIL mendapat skor masing-masing 92% untuk guru dan siswa 90% dan dapat dikategorikan sangat menarik dan layak digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI MAN 2 Lamongan"

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum (UNISDA) Lamongan. Untuk itu dengan sepuh hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. M. Hafidh Nashrullah, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Darul Ulum Lamongan.
2. Dr. Khoirul Huda, S.Pd., M.Hum. selaku Dekan FKIP Unisda Lamongan.
3. Ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Laila Tri Lestari, M.Pd.
4. Laila Tri Lestari, M.Pd. dan Bisarul Ihsan M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang dengan sebaik-baiknya membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Seluruh Dosen program jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dengan ikhlas selama kurang lebih 4 tahun mentransferkan pengetahuannya.
6. Para staf/pegawai FKIP yang telah melayani keperluan mahasiswa dalam bidang akademik selama kurang lebih 4 tahun.
7. Bapak Kepala MAN 2 Lamongan yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di MAN 2 Lamongan dan Ibu Ellis Kurnia Utami, S.Pd., M.Pd. selaku guru bahasa Indonesia yang telah memberi arahan untuk keberhasilan penelitian.
8. Seluruh keluargaku, khususnya kedua orang tuaku, kakakku dan suamiku yang selalu memberikan dukungan, baik dukungan moril maupun material.

9. Rossa Cahyani Putri, teman sekaligus saudara yang menemani penulis mulai dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan. Terimakasih sudah menemani dan memberi semangat hingga penulisan skripsi ini selesai.

Semoga segala jerih payah yang telah diberikan kepada penulis dicatat sebagai amal baik, yang akan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari, bahwa penyajian dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca semua pada umumnya, serta dapat menjadi sumbangsih dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Lamongan, 02 Agustus 2024

Penulis,

Melati Kusuma Putri

NIM. 20032094

DAFTAR ISI

Sampul Luar	i
Sampul Dalam	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Spesifikasi Produk	8
E. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Teoretis	10
2. Manfaat Praktis	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	11

1. Asumsi Pengembangan.....	11
2. Keterbatasan Pengembangan	12
G. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Hasil Penelitian Terhadulu yang Relevan.....	14
B. Kajian Teori.....	18
1. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	18
2. Keterampilan Menulis.....	20
3. Teks Resensi	22
4. Pengembangan Media Pembelajaran	30
5. Media Pembelajaran Interaktif.....	33
6. Aplikasi PENSIL	34
7. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi PENSIL dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI MAN 2 Lamongan	36
C. Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Model Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian	44
1. Potensi dan Masalah	45
2. Pengumpulan Data	47
3. Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi PENSIL	47
4. Uji Coba Lapangan Oleh Ahli	48
5. Revisi Produk Oleh Ahli.....	49
6. Uji Coba Lapangan Oleh Siswa	49

D. Uji Coba Produk	50
1. Desain Uji Coba.....	50
2. Subjek Uji Coba.....	51
E. Jenis Data dan Sumber Data	54
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	55
1. Wawancara.....	55
2. Angket (Kuisisioner)	57
3. Observasi.....	64
G. Teknik Analisis Data	64
1. Analisis Data Angket Validasi.....	65
2. Analisis Data Angket Respon Siswa & Guru	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian.....	68
1. Proses Pengembangan Aplikasi PENSIL dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI.....	68
2. Hasil Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa Aplikasi PENSIL	84
3. Hasil Respon Guru dan Siswa Aplikasi PENSIL	98
B. Pembahasan Penelitian	104
1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI	104
2. Analisis Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI	111
3. Analisis Hasil Respon Guru dan Siswa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI	116

BAB V PENUTUP	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	128
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	129

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk.....	8
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran.....	30
Tabel 3. 1 Nama Siswa Kelas XI-6.....	53
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Kebutuhan Guru	56
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Instrumen Kebutuhan Siswa.....	56
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	61
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	62
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa.....	63
Tabel 3. 8 Skala Likert	65
Tabel 3. 9 Kualifikasi Pencapaian.....	66
Tabel 3. 10 Kualifikasi Kemenarikan	67
Tabel 4. 1 Identitas Validator Ahli.....	85
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	86
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	88
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	90
Tabel 4. 5 Saran Perbaikan Validator Ahli Beserta Perbaikannya.....	92
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian/Respon Guru Bahasa Indonesia MAN 2 Lamongan	98
Tabel 4. 13 Data Hasil Respon Siswa Kelas XI-6 MAN 2 Lamongan.....	102
Tabel 4. 14 Analisis kelayakan oleh validator ahli media, materi, dan bahasa...	116

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Alur Kerangka Berpikir	40
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur R&D Borg and Gall	44
Gambar 3. 2 Prosedur R&D yang dibatasi.....	45
Gambar 4. 1 Storyboard Opening	72
Gambar 4. 2 Storyboard Menu Utama	72
Gambar 4. 3 Storyboard Petunjuk Belajar	73
Gambar 4. 4 Storyboard Deskripsi Aplikasi	73
Gambar 4. 5 Storyboard Materi	74
Gambar 4. 6 Storyboard Evaluasi	74
Gambar 4. 7 Storyboard Tentang Pengembang	75
Gambar 4. 8 Naskah Materi	76
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Aplikasi PENSIL.....	76
Gambar 4. 10 Tampilan Pembuka Aplikasi PENSIL.....	76
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Utama Aplikasi PENSIL	77
Gambar 4. 12 Tampilan Petunjuk Belajar Aplikasi PENSIL.....	77
Gambar 4. 13 Tampilan Filosofi Aplikasi PENSIL	77
Gambar 4. 14 Tampilan Tujuan Aplikasi PENSIL	77
Gambar 4. 15 Tampilan Manfaat Aplikasi PENSIL	78
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Materi Aplikasi PENSIL	78
Gambar 4. 17 Tampilan Capaian Pembelajaran 1 Aplikasi PENSIL.....	78
Gambar 4. 18 Tampilan Capaian Pembelajaran 2 Aplikasi PENSIL.....	78
Gambar 4. 19 Tampilan Materi Pengertian Cerpen Aplikasi PENSIL	79
Gambar 4. 20 Tampilan Definisi Capaian Pembelajaran Aplikasi PENSIL.....	79

Gambar 4. 21 Tampilan Materi Struktur Cerpen Aplikasi PENSIL	79
Gambar 4. 22 Tampilan Materi Contoh Analisis Struktur Cerpen Aplikasi PENSIL	79
Gambar 4. 23 Tampilan Materi Unsur Pembangun Cerpen Aplikasi PENSIL.....	80
Gambar 4. 24 Tampilan Materi Contoh Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Aplikasi PENSIL.....	80
Gambar 4. 25 Tampilan Pojok Baca Aplikasi PENSIL	80
Gambar 4. 26 Tampilan Materi Pengertian Resensi Aplikasi PENSIL	80
Gambar 4. 27 Tampilan Materi Tujuan Resensi Aplikasi PENSIL	81
Gambar 4. 28 Tampilan Materi Manfaat Resensi Aplikasi PENSIL	81
Gambar 4. 29 Tampilan Materi Jenis Resensi Aplikasi PENSIL	81
Gambar 4. 30 Tampilan Materi Sistematika Resensi Aplikasi PENSIL.....	81
Gambar 4. 31 Tampilan Materi Kaidah Kebahasaan Resensi.....	82
Gambar 4. 32 Tampilan Materi Contoh Resensi.....	82
Gambar 4. 33 Tampilan Materi Contoh Resensi.....	82
Gambar 4. 34 Tampilan Contoh Resensi Berpentuk Poster.....	82
Gambar 4. 35 Tampilan Menu Evaluasi Pembelajaran.....	83
Gambar 4. 36 Tampilan Penugasan Kegiatan 1	83
Gambar 4. 37 Tampilan Penugasan Kegiatan 2	83
Gambar 4. 38 Tampilan Pengumpulan Tugas.....	83
Gambar 4. 39 Tampilan Game Refleksi.....	84
Gambar 4. 40 Tampilan Tentnag Profil Pengembang.....	84
Gambar 4. 41 Revisi Latar Belakang Teks	93

Gambar 4. 42 Revisi Latar Belakang Teks	94
Gambar 4. 43 Revisi Penambahan Contoh Analisis Struktur Cerpen.....	95
Gambar 4. 44 Revisi Penambahan Contoh Analisis Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik	95
Gambar 4. 45 Revisi Penambahan Capaian Pembelajaran 1 & 2	97
Gambar 4. 46 Revisi Perubahan Isi Materi Manfaat Resensi	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses atau upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa agar tercipta proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (2004:77), pembelajaran adalah suatu sistem artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa akan berproses untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman melalui kegiatan belajar.

Menurut Wahab (2012:3), keterkaitan fungsional belajar dan pembelajaran adalah bahwa pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan proses belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena proses pembelajaran pasti ada kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa. Salah satu pembelajaran yang dilakukan dalam satuan pendidikan adalah pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses belajar mengajar yang difokuskan pada peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan empat komponen

keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2013:1). Tujuan pembelajaran tersebut agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik, menggunakan bahasa secara efektif dan efisien, dan menjunjung bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia.

Dari keempat keterampilan berbahasa yang telah disebutkan, keterampilan menulis menjadi salah satu tantangan sulit bagi siswa. Tujuan pengajaran menulis di sekolah adalah agar siswa mampu menuangkan pendapatnya dalam bentuk tulisan dan meningkatkan kemampuannya dalam membuat sebuah karya tulis. Tarigan (2008:3) menjelaskan, keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Selain memerlukan kreatifitas dalam prosesnya, menulis juga perlu penguasaan kebahasaan dan unsur luar bahasa sehingga menghasilkan tulisan yang runtut dan padu.

Seorang penulis pastinya memiliki tujuan untuk menghasilkan tulisan atau karangan. Menurut Suriamiharja (1997:10), tujuan dari menulis adalah agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami dengan benar oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan. Hasil tulisan atau karangan yang dibuat nantinya dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembaca dan penulis lain. Referensi ini dimaksudkan agar memberi wawasan, informasi, dan pemahan terkait topik atau pembahasan yang sama. Dalam memanfaatkan karya orang lain

sebagai referensi, kita sebagai pembaca juga perlu memperhatikan etika dan integritas.

Keterampilan menulis yang dipelajari dalam satuan pendidikan salah satunya adalah menulis teks resensi. Putra (2008:78) menyebutkan bahwa ada beberapa nama lain dari resensi buku yaitu review buku, tinjauan buku, ulasan buku, bedah buku, timbangan buku, dan pustaka. Dapat diartikan bahwa resensi adalah kegiatan membedah isi buku yang dilakukan dengan cara meninjau, mengulas, dan membedah isi buku tersebut.

Teks resensi merupakan hasil dari proses meresensi sebuah karya atau buku, yang mencakup mengulas, mengkritik, memberi penilaian dan juga memberikan pendapat pribadi penulis terhadap karya atau buku yang diulas. Menurut Fardengki dkk. (2012), resensi merupakan hasil penilaian atau timbangan terhadap kelebihan dan kelemahan suatu buku, sehingga dapat diartikan bahwa resensi adalah kegiatan yang membahas, mengulas dan menilai sebuah karya tulis tentang baik dan buruk kualitas sebuah karya tulis tersebut.

Menulis teks resensi, sering ditemui kesulitan-kesulitan dalam prosesnya baik dari siswa sendiri maupun dari guru. Hal pertama yaitu, kurangnya minat siswa dalam berliterasi. Kedua, kurangnya motivasi oleh guru sebagai seorang pendidik dalam menumbuhkan minat siswa untuk menulis resensi. Ketiga, teknik atau metode pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru dalam proses penyampaian kurang menarik perhatian siswa. Dari permasalahan yang ada guru dapat melakukan sebuah

pengembangan baru untuk menarik minat siswa. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan perubahan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran modern berbasis teknologi.

Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan oleh guru adalah pengembangan media pembelajaran. Menurut Rusman & Cepi (2013:169), media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menunjang sebuah pembelajaran atau perantara penyampaian pesan dalam sebuah pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tapi juga merupakan bagian integral dalam pembelajaran (Musfiqon 2012:36). Oleh karena itu media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu memudahkan siswa memahami materi dan mencapai tujuan dari pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk seperti buku teks, audiovisual, interaktif, dan banyak lagi lainnya. Media interaktif merupakan bentuk media pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep, dan memberikan kontrol kepada siswa atas pengalaman mereka. Interaktif memiliki arti suatu interaksi dua arah yang dapat diartikan siswa dan media yang sedang

digunakannya. Menurut Miftah (2013: 98) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu siswa dalam belajar. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru pengampu bahasa Indonesia di MAN 2 Lamongan, pendidik masih menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak. Penggunaan buku dapat memicu problematika dalam proses pembelajaran, di antaranya kurangnya literasi siswa yang disebabkan terlalu banyak isi materi dalam buku dan menyebabkan siswa kurang fokus dalam belajar dan dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa.

Berdasarkan hasil analisis situasi di MAN 2 Lamongan siswa sangat aktif menggunakan *smartphone* di sekolah dan pihak sekolah juga memberi izin untuk itu. Berdasarkan hal tersebut peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mempermudah dalam penyampaian suatu materi yang dilakukan oleh guru. Produk yang dikembangkan peneliti memberikan solusi pada siswa untuk meningkatkan pemahaman, minat baca, dan memberikan suasana belajar yang baru dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk aplikasi *android*.

Aplikasi PENSIL (Pena Siswa Digital), nama PENSIL berasal dari perpaduan kata pena digital dan siswa. Pena digital berarti alat tulis yang digunakan pada aplikasi android. Siswa berarti siswa yang sedang berada di bawah naungan lembaga pendidikan. Dalam konteks pembelajaran menulis teks resensi, penggunaan kata PENSIL dapat diartikan sebagai sebuah alat tulis yang digunakan siswa untuk menyusun kata menjadi sebuah teks resensi dalam aplikasi android. Media pembelajaran PENSIL memberikan hal menarik bagi siswa, nama pensil yang identik dengan alat tulis berupa kayu kecil bulat berisi arang keras (KBBI VI Daring) kini dirubah menjadi sebuah aplikasi yang modern.

Aplikasi PENSIL memberikan kemudahan bagi siswa untuk menuliskan hasil teks resensi secara modern pada android. Dengan adanya aplikasi PENSIL diharapkan siswa sebagai pengguna dapat meningkat minat baca, minat belajar, dan meningkatkan kemampuan menulis terutama pada pembelajaran menulis teks resensi.

Berdasarkan ulasan latar belakang, maka peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL sebagai solusi meningkatkan minat baca, minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan menulis teks resensi. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi PENSIL dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI MAN 2 Lamongan*” dengan harapan pengembangan media ini membantu guru dan

siswa dalam menempuh proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah menjadi dua bagian yaitu rumusan masalah umum dan khusus:

1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada materi menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada materi menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan?
- b. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada materi menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Tujuan Penelitian Umum

Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada mata pelajaran menulis teks resensi kelas MAN 2 Lamongan.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Untuk mengetahui hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada mata pelajaran menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan.
- b. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada mata pelajaran menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi PENSIL pada pelajaran menulis teks resensi kelas XI SMA Negeri 1 Babat. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk

Jenis Spesifikasi	Keterangan
Nama Produk	PENSIL (Pena Siswa Digital), nama PENSIL berasal dari perpaduan kata pena digital dan siswa. Pena digital berarti alat tulis yang digunakan pada aplikasi android. Siswa berarti peserta didik yang sedang berada dibawah naungan lembaga pendidikan. Dalam konteks pembelajaran menulis teks resensi, penggunaan kata PENSIL dapat diartikan sebagai sebuah alat tulis yang digunakan siswa untuk menyusun kata menjadi sebuah teks resensi dalam aplikasi android. Media pembelajaran PENSIL memberikan hal menarik bagi siswa, nama pensil yang identik dengan alat tulis berupa kayu kecil bulat berisi arang keras (KBBi VI Daring) kini dirubah menjadi sebuah aplikasi yang modern. Aplikasi PENSIL memberikan kemudahan bagi siswa untuk menuliskan hasil teks resensi secara modern pada android bukan lagi buku dan pensil. Dengan adanya aplikasi PENSIL

	diharapkan siswa sebagai pengguna dapat memiliki minat belajar yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan menulis terutama pada pembelajaran menulis teks resensi.
Tujuan dibuat	(1) Memudahkan guru dalam menyajikan materi kepada siswa, agar materi lebih mudah dipahami, menarik, dan tidak membosankan bagi siswa. (2) Menumbuhkan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi terutama <i>android</i> . (3) Menciptakan situasi belajar yang lebih modern dan kreatif. (4) Memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki minat membaca. (5) Siswa mampu menulis teks resensi dengan memperhatikan isi, sistematika, dan kaidah kebahasaan.
Sumber materi	Aplikasi yang dikembangkan memuat materi kurikulum merdeka sesuai Capain Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran berikut, (1) CP Fase F SMA kelas XI, (2) CP Elemen 1 membaca dan memirsa (ATP: Menentukan judul cerpen yang akan dibaca, menganalisis unsur pembangun cerpen, dan, menganalisis isi, sistematika, dan kebahasaan resensi buku), (3) CP Elemen 2 menulis (ATP: Merancang isi, sistematika, dan kebahasaan dari cerpen yang telah dibaca, menyusun resensi secara utuh isi, sistematika, dan kebahasaan dari cerpen yang telah diapresiasi dan mempublikasikan resensi cerpen dalam bentuk pamflet).
Isi dan muatan yang tercakup	Terdapat komposisi halaman seperti <ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman tampilan awal, 2. Halaman pembuka untuk memasuki aplikasi dengan cara klik tombol mulai, 3. Halaman menu utama berisi tombol petunjuk belajar, deskripsi aplikasi, materi, evaluasi, dan tentang pengembang, 4. Halaman petunjuk belajar berisi penjelasan icon yang digunakan untuk tombol aplikasi, 5. Halaman deskripsi aplikasi berisi penjelasan terkait filosofi, tujuan, dan manfaat pembuatan aplikasi, 6. Halaman materi berisi tombol capaian pembelajaran, ayo belajar cerpen, dan ayo belajar resensi, 7. Halaman evaluasi berisi tombol penugasan, pengumpulan tugas, dan refleksi, 8. Halaman tentang pengembang yang berisi penjelasan singkat terkait biodata pengembang.
Jenis perangkat	<i>Smartphone Android all type</i>
Desain antarmuka	Aplikasi dibuat dan didesain dengan kombinasi beberapa aplikasi yaitu <i>canva pro</i> , <i>powerpoint</i> , <i>google formulir</i> , <i>google drive</i> , <i>wordwall</i> , <i>iSpring Suite 11</i> dan <i>Website 2 Apk</i>

	builder. Dengan mengkombinasikan beberapa aplikasi tersebut menjadikan aplikasi PENSIL mudah diakses dan terlihat lebih menarik karena selain menyajikan materi seputar cerpen dan resensi, juga memudahkan siswa menulis resensi pada google formulir yang disediakan.
Standar umpan balik	Dalam menu uji pengetahuan, aplikasi ini memuat umpan balik berupa jawaban langsung antara benar dan salah, jadi pengguna dapat mengetahui langsung hasil jawabannya.
Animasi dan spesial efek	Di setiap halaman antar sub bab terdapat animasi menarik agar pengguna tidak terlalu jenuh dalam mengakses aplikasi ini.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan problematika yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada materi menulis teks resensi kelas XI diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan media pembelajaran interaktif untuk dijadikan sebagai referensi yang akan diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan guru, karena aplikasi PENSIL ini dapat diakses di manapun menggunakan smartphone yang memiliki jaringan internet.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan modern sehingga siswa tertarik dan meningkatkan minat membaca.

- 3) Memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang semakin canggih dan berkembang.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru dalam menyajikan materi menulis teks resensi yang akan diberikan pada siswa.
- 2) Membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran baru yang lebih menarik dan canggih dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Sebagai referensi untuk merancang media pembelajaran berbasis aplikasi dengan judul yang sama dan materi yang berbeda.
- 2) Menjadi bahan acuan penelitian tentang meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia khususnya pada pelajaran menulis teks resensi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL pada materi menulis teks resensi ini memudahkan siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- b. Aplikasi PENSIL memberikan kemudahan siswa untuk mengakses media pembelajaran kapanpun dan di manapun secara mandiri.
 - c. Item-item pada angket mencerminkan penilaian produk secara komprehensif dan menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Media pembelajaran aplikasi PENSIL untuk materi menulis teks resensi ini hanya dapat diakses menggunakan smartphone *android*.
 - b. Tempat uji coba hanya pada lembaga pendidikan jenjang MA sederajat dengan jumlah respon terbatas satu kelas khususnya kelas XI.
 - c. Hanya terbatas pada satu materi pembelajaran yaitu materi menulis teks resensi.

G. Definisi Operasional

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk melakukan proses belajar mengajar dan mencapai sebuah tujuan pembelajaran.
2. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

3. Keterampilan menulis adalah kemampuan dalam menyampaikan ide, gagasan, dan pemikiran melalui kata-kata yang tertulis secara jelas dan efektif.
4. Teks resensi adalah karya tulis yang berisi ulasan atau penilaian terhadap sebuah karya yang memberikan informasi terkait kelebihan dan kelemahan suatu karya.
5. Menulis teks resensi adalah kegiatan menghasilkan sebuah karya tulis yang berisi penialaian kelebihan dan kelemahan suatu karya.
6. Pengembangan adalah perubahan yang dilakukan secara sadar, bertahap dan terus menerus untuk mengikuti perkembangan zaman.
7. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa.
8. Pengembangan media pembelajaran adalah proses perubahan untuk menghasilkan sebuah alat yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa.
9. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu penyampaian guru kepada siswa melalui komunikasi aktif antara multimedia dengan peserat didik sebagai pengguna.
10. Aplikasi PENSIL adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan fitur komunikasi aktif dua arah atara multimedia dengan siswa sebagai pengguna dan berbentuk aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel atau *smartphone android*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terhadulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan penelitian. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian terdahulu maka peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan tiga judul yang berbeda, akan tetapi memiliki persamaan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Yuyun Rizqiyatul Ilmiah (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Integrasi Materi Teks Puisi Dengan Nilai-Nilai Islam Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X-Mipa MA Matholi'ul Anwar Simo. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan belajar siswa pada materi teks puisi yaitu penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Siswa cenderung lebih suka mengobrol dengan teman dari pada fokus pada materi teks puisi. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis android yang efisien, efektif, dan menarik untuk digunakan oleh guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan *Borg and Gall* dengan menyederhanakan 10 langkah menjadi 6 langkah pengembangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis android mampu meningkatkan ketertarikan siswa hingga 86% dalam pembelajaran materi teks puisi dengan nilai-nilai islam.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Acmad Mu'ayis (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Merancang Karya Ilmiah Kelas XI. Penelitian ini dilakukan kerana adanya permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu nilai siswa yang berada dibawah KKM karena kurangnya pemahaman siswa terkait materi merancang karya ilmiah dan penggunaan media yang terbatas. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk meningkatkan pemahamn dan minat belajar siswa terkait materi merancang karya ilmiah dengan menggunakan aplikasi "Swakarya". Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan *Borg and Gall* dengan menyederhanakan 10 langkah menjadi 6 langkah pengembangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dapat menumbuhkan semangat siswa dan memudahkan dalam pemahaman materi karya tulis ilmiah. Penilaian siswa pada media interaktif ini adalah 3,2 dengan kriteria sangat baik.

Penelitian yang ketiga yaitu Anisatul Afifah (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis Moodle Pada Siswa Kelas XI SMA/SMK. Penelitian ini dilakukan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* pada kelas XI SMA/SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan permasalahan dan mengembangkan media pembelajaran serta menguji kelayakan produk media pembelajaran di kelas XI pada materi teks resensi. Penelitian ini

menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis moodle layak digunakan dalam pembelajaran karena siswa termotivasi hingga 86% dalam pembelajaran teks resensi. Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian ini akan dicantumkan dalam indeks sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Identitas Peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Yuyun Rizqiyatul Ilmiah (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Integrasi Materi Teks Puisi Dengan Nilai-Nilai Islam Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X-Mipa Ma Matholi'ul Anwar Simo.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis android mampu meningkatkan ketertarikan siswa hingga 86% dalam pembelajaran materi teks puisi dengan nilai-nilai islam.	a. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. b. Penggunaan nama aplikasi yang sama PENSIL dengan arti yang berbeda. c. Menggunakan metode penelitian R&D.	Penelitian ini memfokuskan pada ketertarikan siswa dalam pelajaran menulis teks resensi.	a. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL ini dibuat khusus materi pelajaran menulis teks resensi. b. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL ini memuat materi, evaluasi, dan umpan balik pembelajaran. c. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL memiliki
2.	Acmad Mu'ayis (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis	Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ini dapat menumbuhkan	a. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. b. Menggunakan metode	a. Fokus penelitian ini adalah menumbuhkan semangat belajar pada siswa terutama pelajaran	

	Aplikasi Android Pada Pembelajaran Merancang Karya Ilmiah Kelas XI.	semangat siswa dan memudahkan dalam pemahaman materi karya tulis ilmiah. Penilaian siswa pada media interaktif ini adalah 3,2 dengan kriteria sangat baik.	penelitian R&D.	bahasa Indonesia materi menulis teks resensi. b. Penggunaan nama aplikasi yang berbeda Swakarya dan PENSIL.	tampilan yang menarik dan modern.
3.	Anisatul Afifah (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis Moodle Pada Siswa Kelas XI SMA/SMK.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis moodle layak digunakan dalam pembelajaran karena siswa termotivasi hingga 86% dalam pembelajaran teks resensi.	a. Menggunakan materi pelajaran teks resensi. b. Menggunakan metode penelitian R&D.	a. Penelitian ini memfokuskan pada keberhasilan siswa dalam menulis teks resensi. b. Media pembelajaran yang digunakan berbeda yaitu <i>web</i> dan aplikasi.	

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, peningkatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sudah banyak dilakukan. Peneliti memberi pembaharuan dalam media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi PENSIL sebagai medianya. Aplikasi PENSIL ini hanya dapat digunakan dalam materi menulis teks resensi. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat memberi motivasi baru bagi siswa dalam meningkatkan minat baca dan khususnya menulis teks resensi.

B. Kajian Teori

1. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan siswa dan guru berinteraksi dalam lingkungan belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai bantuan guru dalam mendampingi siswa memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan. Jamil Suprihatiningrum (2014:75) berpendapat mengenai pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan di dalamnya bukan hanya tempat pembelajaran dilakukan, tetapi juga strategi, metode, media yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut.

Pengertian proses pembelajaran menurut Asmara, Anjar (2015:157) merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar. Pembelajaran merupakan tempat yang kegiatannya adalah belajar. Siswa dalam melakukan proses pembelajaran akan melakukan yang namanya belajar. Jadi keduanya merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisah. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar. Tidak hanya terikat oleh tempat tetapi juga strategi dan metode yang digunakan dalam penyampaian informasi tersebut.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2013:1). Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan pada kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan atau tulisan. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sejak sekolah dasar sampai perguruan tinggi Main (2010:96). Keterampilan berbahasa menuntut adanya pengetahuan dan pengalaman berbahasa. Pengalaman dapat diperoleh hanya dengan berlatih secara terus-menerus. Semakin lama menggunakan bahasa akan semakin banyak pula pengalaman berbahasa yang pernah dilakukan.

Pendapat Ngalimun dan Alfulaila (2013: 39) mendefinisikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia meliputi komponen-komponen kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Dalam proses pembelajaran guru dapat memusatkan pada satu komponen yang akan dipelajari. Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah meliputi empat keterampilan yang harus dikuasai siswa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan siswa aktif dalam bersosialisasi tetapi juga sebagai apresiasi sastra siswa terhadap sastra Indonesia.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Main (2010: 98) menyebutkan bahwa tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia akan memberi arah seluruh aktivitas pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mampu berkomunikasi secara luas dan beretika dalam berucap.
- 2) Menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara.
- 3) Mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan tepat.
- 4) Sebagai wujud mencintai bahasa resmi negara.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu mengembangkan empat keterampilan utama yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Karena empat keterampilan tersebut saling berkesinambungan dan sangat berguna untuk kehidupan sehari-hari. Selain tujuan untuk siswa terdapat juga tujuan untuk guru, yaitu mampu mengembangkan potensi berbahasa pada siswa. Guru sebagai pendamping akan membantu siswa dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan tepat.

2. Keterampilan Menulis

a. Menulis

Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi belajar siswa dalam menulis teks resensi. Untuk itu, pembahasan hanya dibatasi pada aspek keterampilan menulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang berada pada tataran paling tinggi. Menulis

merupakan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 2008: 21).

Sementara itu, Gie (2002:3) mengungkapkan bahwa menulis merupakan kata sepadan yang mempunyai arti yang sama dengan mengarang. Mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan yang runtut dan jelas untuk dibaca.

b. Tujuan Menulis

Tujuan menulis yaitu, memberi informasi kepada pembaca, menceritakan sebuah kejadian, dan melukiskan peristiwa yang bisa dirasakan oleh para pembaca. Dari tujuan tersebut akan menghasilkan karya tulis yang berbeda-beda pada setiap penulis. Tarigan (2013:23), berpendapat bahwa tujuan menulis (the write's intention) adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis dari pembaca. Karya tulisan yang berbeda-beda akan memunculkan respon yang berbeda pada setiap pembaca. Secara umum menulis akan menghadirkan sebuah tujuan yaitu merekam sebuah kejadian dalam bentuk tulisan, memberi informasi, mempengaruhi bahkan

meyakinkan pembaca tulisan tersebut. Meskipun karya tulis yang dibuat berbeda-beda, akan tetap memuat salah satu tujuan tersebut.

c. Manfaat Menulis

Menulis memiliki beberapa manfaat yang bagi siswa. Tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita yang tidak bisa diungkapkan secara langsung (Tarigan, 2008:22-23). Menulis dapat membantu dalam menyelesaikan sebuah permasalahan, mencari inti permasalahan dan jalan keluar dapat dilakukan dengan mencari sebab permasalahan yaitu dengan menulisnya. Menyimpan sebuah kenangan, menulis dapat dijadikan alternatif dalam menyimpan sebuah kenangan. Tulisan lebih tahan lama dan terlihat wujudnya, karena ingatan manusia memiliki batasan yang tidak bisa diperkirakan. Terakhir, sebagai hiburan. Menulis dapat dijadikan sebagai sarana hiburan ketika sedang suntuk dan banyak pikiran. Menulis adalah salah satu melampiaskan perasaan yang tidak dapat diungkapkan kepada orang lain.

3. Teks Resensi

a. Pengertian Teks Resensi

Istilah resensi berasal dari bahasa Belanda *resentie* atau bahasa latin *recensio* (*recensere*), yang berarti memeriksa kembali. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *review*. Istilah tersebut mengacu pada satu hal, yaitu mengulas sebuah karya. Resensi merupakan hasil ulasan yang berisi penilaian kelebihan dan

kekurangan atas suatu karya untuk dijadikan pertimbangan atas karya tersebut. Menulis resensi memiliki kesulitan yang cukup tinggi, karena perlu melakukan analisis pada sebuah karya dan menghadirkan penilaian yang adil dan objektif. Zainuddin (2004:95) menyebutkan bahwa meresensi buku pada dasarnya adalah melakukan penilaian terhadap kualitas sebuah buku. Dari pernyataan tersebut, dapat dicermati bahwa objek resensi adalah buku. Resensi buku adalah pertimbangan baik dan buruk dari isi buku tersebut.

Resensi dalam perkembangannya tidak hanya fokus pada resensi buku, tetapi juga masuk pada ranah karya film, musik, teater dan sebagainya. Akan tetapi, penelitian ini hanya dibatasi pada resensi buku. Pembatasan tersebut berdasarkan atas alasan bahwa pada umumnya resensi bukulah yang menjadi rubrik tetap suatu majalah atau surat kabar. Adapun buku bacaan yang dapat digunakan dalam menulis resensi yaitu dibagi menjadi dua jenis, yakni buku fiksi dan nonfiksi. Buku Fiksi, contohnya kumpulan puisi, dongeng, cerpen, novel, drama hikayat, anekdot. Buku Nonfiksi, contohnya buku pelajaran, ilmiah populer, dan biografi.

Putra (2008:78) menyebutkan bahwa ada beberapa nama lain dari resensi buku yaitu review buku, tinjauan buku, ulasan buku, bedah buku, timbangan buku, dan pustaka. Resensi dapat diartikan sebagai ulasan sebuah buku, dengan membaca resensi kita akan tahu

bagaimana isi dari buku tersebut. Menurut Keraf (1994:274) resensi adalah tulisan atau ulasan mengenai nilai sebuah karya atau buku. Tujuan resensi adalah menyampaikan kepada para pembaca apakah sebuah buku atau hasil karya itu patut mendapat sambutan dari masyarakat atau tidak. Selain mengetahui secara singkat isi buku, resensi juga memberikan ulasan terkait buku tersebut apakah layak dibaca atau kurang layak untuk dijual belikan.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa resensi adalah karya tulis yang berisi ulasan terkait keunggulan dan kelemahan buku. Resensi ditulis untuk memberikan informasi kepada khalayak umum apakah buku tersebut menarik, layak dibaca dan layak diperjual belikan.

b. Jenis-Jenis Teks Resensi

1) Teks Resensi Informatif

Teks resensi informatif menggambarkan secara singkat dan umum suatu karya. Resensi ini memaparkan bagian penting dan lebih menekankan pada kelebihan dan kekurangan suatu karya.

2) Teks Resensi Deskriptif

Teks resensi deskriptif menggambarkan secara rinci setiap bagian karya. Resensi deskriptif banyak digunakan pada karya fiksi untuk mengulas manfaat, informasi, dan pendapat yang dituangkan penulis.

3) Teks Resensi Kritis

Teks resensi kritis menggambarkan secara rinci setiap bagian karya dengan mengacu pada metode atau pendekatan ilmu tertentu. Teks resensi ini ditulis secara objektif dan kritis bukan pandangan dari peresensi.

c. Struktur dan Sistematika Teks Resensi

1) Struktur Resensi

a) Orientasi

Bagian ini berisi gambaran umum atau latar belakang tentang suatu karya baik buku, film, musik, ataupun drama.

b) Tafsiran

Bagian ini menjelaskan karya secara terperinci dan detail.

c) Evaluasi

Bagian ini peresensi melakukan ulasan terhadap karya yang dirensensi. Bagian ini terdapat keunggulan, kelemahan dari karya yang dirensensi.

d) Rangkuman

Bagian ini berisi kesimpulan terhadap karya yang dirensensi. Peresensi mengulas kualitas karya apakah layak dibaca atau dilihat, dan layak disebarluaskan atau tidak.

2) Sistematika Teks Resensi

Sistematika resensi merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam resensi dan harus terstruktur. Samad (1997:7-9) menyatakan bahwa unsur-unsur resensi, yaitu:

- a) Membuat judul resensi yang berbeda dengan judul karya yang direnseni
- b) Menyusun data buku, biasanya disusun sebagai berikut.
 - (1) Judul buku
 - (2) Pengarang
 - (3) Penerbit
 - (4) Tahun terbit beserta cetakannya
 - (5) Tebal buku
 - (6) Harga buku
- c) Membuat pembukaan
 - (1) Pengenalan pengarang
 - (2) Perbandingan dengan buku sejenis
 - (3) Kekhasan buku dan pengarang
 - (4) Keunikan buku
 - (5) Tema buku
 - (6) Kritik kelemahan buku
 - (7) Kesan terhadap buku
 - (8) Pengenalan penerbit
 - (9) Mengajukan pertanyaan dan dialog

d) Tubuh atau isi pernyataan resensi buku, biasanya memuat hal-hal sebagai berikut:

- (1) Sinopsis atau isi buku
- (2) Ulasan buku dan kutipan
- (3) Keunggulan dan kelemahan buku
- (4) Rumusan kerangka buku
- (5) Tinjauan bahasa
- (6) Adanya kesalahann cetak

e) Penutup resensi buku

Bagian penutup berisi ulasan peresensi terkait karya yang dirensi, karya tersebut untuk siapa dan mengapa.

d. Ciri Kebahasaan Teks Resensi

Teks resensi memiliki kidah-kaidah kebahasaan seperti berikut:

- 1) Banyak menggunakan konjungsi penerang, seperti bahwa, yakni, yaitu.
- 2) Banyak menggunakan konjungsi temporal: sejak, semenjak, kemudian, akhirnya.
- 3) Banyak menggunakan konjungsi penyebaban: karena, sebab.
- 4) Menggunakan pernyataan-pernyataan yang berupa saran atau rekomendasi pada
- 5) Bagian akhir teks. Hal ini ditandai oleh kata jangan, harus, hendaknya.

Secara umum, teks resensi memiliki dua ciri-ciri kebahasaan yaitu menggunakan kata-kata sudut pandang orang ketiga dan menggunakan kata-kata yang menyatakan persetujuan atau penolakan terhadap karya atau benda yang direnseni.

e. Tujuan Teks Resensi

Mengulas buku bertujuan memberi informasi tentang isi buku kepada masyarakat luas agar mengetahui keunggulan dan kelemahan atau kelayakan buku tersebut. Jauhari (2010:30) mengatakan bahwa resensi bertujuan menyampaikan kepada pembaca apakah sebuah buku atau hasil karya sastra patut mendapat sambutan dari masyarakat atau tidak. Dalam penulisan resensi ada beberapa hal yang harus diperhatikan peresensi agar hasil resensinya dapat dibaca dengan jelas, yaitu informasi yang dirulis harus jelas, mampu mengajak pembaca bersikap kritis, dan hasil resensi harus bersifat persuasif atau mempengaruhi pembaca.

Resensi bertujuan untuk memperkenalkan buku keluaran terbaru tanpa perlu membaca isi keseluruhan buku tersebut, cukup dengan membaca resensi sudah mewakili keseluruhan isi buku tersebut. Samad (1997:2) menyatakan, resensi memiliki lima tujuan yaitu memberikan informasi dan pemahaman dari sebuah buku, mengajak pembaca mendiskusikan masalah dalam buku, pertimbangan kepada para pembaca terkait kelayakan buku, menjawab pertanyaan tentang identitas buku, dan sebagai pembimbing dalam memilih buku yang

layak dibaca. Teks resensi dalam artian sederhana merupakan karya tulis yang bersifat persuasif tentang sebuah buku yang berisi keunggulan, kelemahan, dan kelayakan buku tersebut.

f. Manfaat Teks Resensi

Resensi memiliki manfaat sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan sebuah buku yang akan dibaca. Pada dasarnya hasil resensi dapat digunakan penulis buku sebagai sarana promosi dan perbaikan dalam membuat buku-buku baru yang lebih baik. Bagi peresensi karya tulis resensinya pun dapat bernilai ekonomi. Haryanto (2008:14-15) mengemukakan manfaat membuat resensi buku, yaitu mengasah intelektual diri, memahami isi buku secara mendalam, dan mendapatkan penghasilan dari teks resensi yang dihasilkan dan dimuat di media massa atau media sosial.

g. Pembelajaran Teks Resensi Pada Jenjang SMA Sederajat

Kurikulum merdeka mempunyai beberapa keunggulan yakni, sederhana dan mendalam. Pada kurikulum merdeka, pembelajaran difokuskan pada pengetahuan dan pengembangan siswa sesuai dengan fasenya. Pembelajaran banyak dilakukan melalui pengerjaan proyek sehingga siswa bisa dengan bebas bereksplorasi, menggali dan menggambarkan isu-isu faktual. Pada jenjang SMA sederajat sekolah diberi keleluasaan untuk menerapkan model pembelajaran kolaboratif antar mata pelajaran. Dengan model pembelajaran yang menarik akan membuat siswa bersemangat dalam mengikuti

pembelajaran. Melalui perkembangan kurikulum merdeka diharapkan siswa akan lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran.

Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran

CP ELEMEN FASE F	ATP
Membaca dan memirsa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan judul cerpen yang akan dibaca 2. Menganalisis unsur pembangun cerpen 3. Menganalisis isi, sistematika, dan kebahasaan resensi buku
Menulis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang isi, sistematika, dan kebahasaan dari cerpen yang telah dibaca 2. Menyusun resensi secara utuh isi, sistematika, dan kebahasaan dari cerpen yang telah diapresiasi 3. Mempublikasikan resensi cerpen dalam bentuk poster

4. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu langkah yang dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan untuk menuju suatu perkembangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.

Kata “media” berasal dari kata “medium” yang berarti pengantar atau perantara. Perantara ini sebagai penghubung dalam proses penyampaian suatu hal atau pesan. Media dapat didefinisikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Dalam proses pembelajaran media dapat diartikan sebagai alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran secara efektif (Naz & Akbar, 2008:35-40). Menurut Miarso (2004:458) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran memberikan kemudahan guru dan siswa dalam proses penyampaian materi yang dilakukan secara sadar dan teratur.

Sadiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berdasarkan definisi tentang media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Pengembangan media menjadi salah satu faktor penting penentu keberhasilan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses merancang, membuat, menyempurnakan dan mengembangkan produk yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyampaian materi dengan cara membangkitkan motivasi belajar siswa agar lebih semangat dalam proses belajar mengajar. Menurut Suryani (2028:9), fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata serta diciptakan oleh guru. Dengan bantuan media pembelajaran siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Hamalik dalam Arsyad (2013, h. 2) pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru tentang media pembelajaran meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
- 3) Seluk beluk proses belajar;
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;

- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian fungsi media pembelajaran di samping sebagai alat bantu mengajar juga sebagai sumber belajar yang harus dimanfaatkan semaksimal mungkin sehingga dapat tercipta suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media interaktif dalam hal ini pengguna dapat dioperasikan apa dan kapan elemen-elemen multimedia yang akan dikirim atau ditampilkan.
- 2) Media hiperaktif yaitu suatu struktur dari elemen-elemen yang dapat diarahkan oleh pengguna dan memiliki banyak tautan (link) yang dapat menghubungkan elemen-elemen yang ada.
- 3) Media linear yaitu pengguna hanya dapat menikmati produk yang disajikan dari awal hingga akhir.

5. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan program aplikasi (software) yang memiliki menu yang menarik dan dapat di modifikasi seperti teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan dalam media pembelajaran. Dari media tersebut terdapat manfaat yaitu proses

pembelajaran lebih menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Azhar, 2011).

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian (Arsyad, 1997). Disebut interaktif karena media dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif (Widyartono, 2009).

Berdasarkan pendapat para ahli maka disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai fitur text, gambar, suara, animasi serta dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari media tersebut untuk membantu dalam proses pembelajaran sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

6. Aplikasi PENSIL

a. Definisi dan Karakteristik Aplikasi PENSIL

Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) merupakan pengembangan dari media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi, memungkinkan siswa untuk belajar lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Aplikasi PENSIL berasal dari perpaduan kata pena

digital dan siswa dan merupakan media pembelajaran berbasis *android* yang hanya dapat diakses melalui gawai. Aplikasi ini mengkombinasikan beberapa aplikasi seperti, *canva pro*, *powerpoint*, *google formulir*, *google drive*, *wordwall*, *iSpring Suite 11* dan *Website 2 apk builder*. Dalam konteks pembelajaran menulis teks resensi, penggunaan kata PENSIL dapat diartikan sebagai sebuah alat tulis yang digunakan siswa untuk menyusun kata menjadi sebuah teks resensi dalam aplikasi *android*. Media pembelajaran PENSIL memberikan hal menarik bagi siswa, nama pensil yang identik dengan alat tulis berupa kayu kecil bulat berisi arang keras (KBB I VI Daring) kini dirubah menjadi sebuah aplikasi yang modern.

Aplikasi PENSIL merupakan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang di kembangkan untuk memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari materi menulis teks resensi pada kelas XI SMA Sederajat. Guru dapat memanfaatkan aplikasi PENSIL ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang telah dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fitur aplikasi PENSIL ini sangat mendukung pembelajaran yang berpihak pada siswa. Implementasi dalam pembelajaran menulis teks resensi dapat dirancang secara interaktif sehingga mendorong siswa untuk terampil, kreatif, dan berpikir kritis. Tampilan yang menarik pada aplikasi ini dapat

memberikan semangat baru dan menghilangkan rasa bosan pada saat proses belajar mengajar.

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi PENSIL

1) Kelebihan Aplikasi PENSIL

- a) Hanya fokus pada satu materi yaitu menulis teks resensi.
- b) Menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menarik menggunakan aplikasi *android*.
- c) Berbasis visual dan materi mudah dipahami.
- d) Kemudahan dalam menulis hasil teks resensi.
- e) Mendorong kreativitas siswa.
- f) Dapat diakses pada gawai spesifikasi apapun.

2) Kekurangan Aplikasi PENSIL

- a) Tidak mencakup materi bahasa Indonesia secara keseluruhan pada jenjang kelas XI SMA sederajat.
- b) Tidak dapat diakses secara offline dan harus menggunakan paket internet.
- c) Sedikit lama ketika awal masuk aplikasi.
- d) Hambatan ketika digunakan misalnya keluar masuk aplikasi dengan sendirinya.

7. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi PENSIL dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI MAN 2 Lamongan

Aplikasi PENSIL merupakan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi

menulis teks resensi dan memberikan motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan minat membaca, semangat belajar dan menghilangkan rasa bosan dalam proses pembelajaran. Sebelum media disebarluaskan diperlukan penelitian dan pengembangan serta validasi dari beberapa ahli yang menyatakan produk tersebut baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Kevalidan Penyusunan Aplikasi PENSIL

Validitas merupakan salah satu alat evaluasi atau instrumen yang ditinjau dari beberapa karakteristik. Kata “valid” sering diartikan dengan: tepat, benar, sah atau absah, jadi kata validitas dapat diartikan dengan ketepatan, kebenaran, kesahihan atau keabsahan (Sudijono, 2015:9). Kemudian menurut Lestari & Rozi (2016:3) Validitas mengacu pada akurasi dan ketelitian dari hasil pengukuran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan kevalidan suatu media pembelajaran, yang sebelumnya di perlukan pengujian untuk memperoleh hasil kevalidan tersebut.

Ada 3 cara pengujian untuk memperoleh validitas menurut Sugiyono (2014:125-129) yaitu:

- 1) Pengujian validitas konstruksi yaitu pengujian yang dilakukan dengan mengenakan argumen atau pendapat para ahli.
- 2) Pengujian validitas isi yaitu pengujian yang dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan materi yang sudah pernah diajarkan.

3) Pengujian validitas eksternal yaitu pengujian yang dilakukan dengan membandingkan antara kualifikasi pada instrument dengan data-data empiris dilapangan.

Berdasarkan uraian diatas, pada pengembangan media pembelajaran ini, pengujian validitas yang dilakukan yaitu pengujian validitas konstruksi, yaitu menggunakan argumen atau pendapat para ahli.

b. Kelayakan Penyusunan Aplikasi PENSIL

Kelayakan berasal dari kata dasar layak. Menurut KBBI kata kelayakan mempunyai arti perihal layak (patut, pantas), kepantasan, dan kepatutan. Media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses belajar sebaiknya dianalisis berdasarkan kriteria pemilihan media agar layak digunakan. Menurut pendapat Mualdin & Edi (dalam Fitria, Mustami & Taufiq, 2017) yang menyatakan bahwa salah satu kriteria media yang layak dipilih adalah yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran serta mendukung isi materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran dibuat berdasarkan kebutuhan siswa dan pendidik. Selain itu, isi dari materi media pembelajaran yang sesuai juga akan lebih bermakna bagi siswa.

Menurut (Hamalik, 1994) media pembelajaran yang layak dan efektif jika media tersebut memberikan kesempatan belajar mandiri dan beraktivitas secara luas. Berdasarkan uraian diatas maka dapat

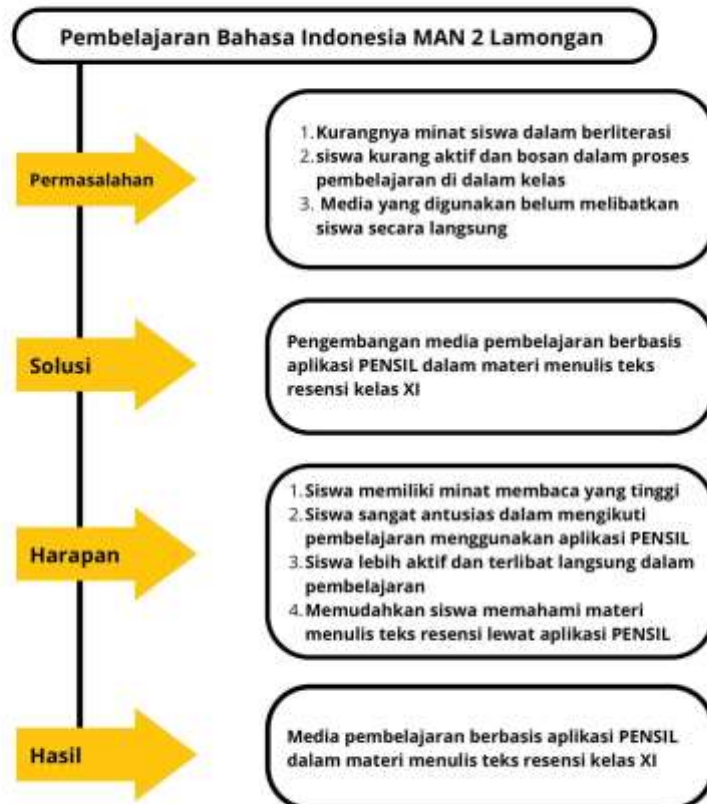
disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran adalah ketika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, sesuai dengan isi materi pembelajaran, dan media tersebut dapat memberikan kesempatan belajar bagi siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir juga bisa diartikan sebagai suatu dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan menulis karya tulis ilmiah. Karena menjadi dasar, kerangka berpikir ini dibuat ketika akan memaparkan konsep-konsep dari penelitian.

Dalam penelitian ini produk yang di kembangkan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL yang digunakan untuk meningkatkan minat membaca dan belajar siswa. Penggunaan aplikasi PENSIL juga sebagai penunjang semangat belajar siswa dan menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran dalam materi menulis teks resensi. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL dalam pembelajaran menulis teks resensi yang nantinya akan memberikan kemudahan dan meningkatkan minat belajar siswa. Berikut alur kerangka berpikir yang diringkas dalam bagan 2.3:

Bagan 1. 1 Alur Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis penelitian, yaitu kualitatif (qualitative approach) dan kuantitatif (quantitative approach). Kedua jenis ini dapat digunakan bersama secara bergantian dan saling membantu. Bryman (Syamsudin dan Damaianti, 2007:141) menyebutkan bahwa cara penggabungan penelitian kuantitatif dan kualitatif dapat dilakukan dengan maksud untuk 1) logika triangulasi, temuan-temuan dari satu jenis studi dapat dicek pada temuan-temuan yang diperoleh dari jenis studi yang lain, 2) penelitian kualitatif membantu penelitian kuantitatif, 3) penelitian kuantitatif membantu penelitian kualitatif, 4) penelitian kualitatif dan kuantitatif digabungkan untuk memberikan gambaran umum.

Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subjek) itu sendiri, dilakukan dalam situasi wajar (natural setting), data dikumpulkan umumnya bersifat kualitatif, berdasarkan pada filsafat fenomenologis yang mempergunakan penghayatan dan berusaha memahami serta menafsirkan dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti. Pada penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan pada tahap studi pendahuluan dan penyusunan pengembangan model.

Danim (2002:34) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan karakteristik penalaran logis dan deduktif, berbasis pengetahuan, hubungan sebab akibat, menguji teori, melakukan uji analisis statistik dan objektif. Pada penelitian ini pendekatan kuantitatif digunakan ditahap uji coba.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau membuat sebuah produk dan memvalidasi produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2017), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan dapat berupa media pembelajaran dan juga metode dalam sebuah pengajaran.

B. Model Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Punaji (2010:276) bahwa Penelitian pengembangan Borg & Gall merupakan penelitian pengembangan pada suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (Sugiyono, 2019:395). Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu produk yang diteliti bukan hanya produk baru, akan tetapi boleh produk yang sudah ada kemudian dikembangkan, divalidasi efektivitasnya, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model pengembangan ini terdiri dari 10 tahapan yaitu:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produksi massal

Akan tetapi pada penelitian dan pengembangan ini, tahapan prosedur hanya dilaksanakan sampai tahap keenam dengan pertimbangan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan hanya sebatas uji coba produk. Tahapan ketujuh sampai dengan kesepuluh tidak dilaksanakan karena terbatasnya waktu penelitian sehingga tidak bisa dilakukan ke tahap

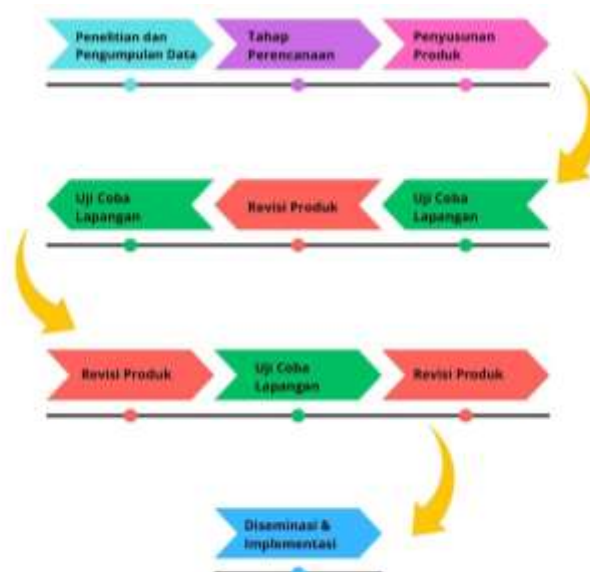
selanjutnya. Pada penelitian pengembangan aplikasi PENSIL ini mengalami modifikasi mulai dari tahap uji coba awal dan revisi dipersingkat dengan pengujian produk kepada para ahli dan merevisi produk ketika masih terdapat kekurangan. Setelah revisi produk dari para ahli selesai, lalu produk di uji cobakan di lapangan dan merevisi produk jika masih terdapat kekurangan.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL pada materi pelajaran menulis teks resensi guna untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI. Produk yang dihasilkan akan melalui berbagai prosedur penelitian dan penyempurnaan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall ini terdiri dari 10 langkah yakni sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Prosedur R&D Borg and Gall



Berdasarkan langkah penelitian dan pengembangan diatas, langkah-langkah tersebut hanya dilaksanakan sampai tahap keenak dengan keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti dan pertimbangan bahwa pengembangan hanya sebatas uji coba produk. peneliti dari model pengembangan Borg & Gall menjadi 8 tahap sebagai berikut.

Gambar 3. 2 Prosedur R&D yang dibatasi



1. Potensi dan Masalah

a. Pemilihan Materi

Materi yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan aplikasi PENSIL ini adalah menulis teks resensi pada kelas XI MAN 2 Lamongan. Pemilihan materi tersebut didasari oleh beberapa alasan, yaitu:

- 1) Menulis teks resensi merupakan materi bahasa Indonesia yang mengharuskan siswa banyak membaca dan berliterasi sehingga dirasa membosankan bagi siswa.

- 2) Menulis teks resensi merupakan materi bahasa Indonesia yang menjadi wujud hasil karya tulis siswa yang perlu dikembangkan.
- 3) Menulis teks resensi merupakan materi yang memerlukan motivasi dan pembaharuan dalam penyampaian materinya.

b. Pemilihan Sekolah Sebagai Tempat Uji Coba

Sekolah yang digunakan sebagai lokasi percobaan penelitian dan pengembangan ini adalah MAN 2 Lamongan, pemilihan sekolah ini didasari oleh beberapa alasan sebagai berikut.

- 1) Lokasi sekolah yang mudah dijangkau oleh peneliti.
- 2) Siswa kelas XI yang kurang antusias dalam pelajaran bahasa Indonesia terutama materi menulis teks resensi sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL ini diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk terus belajar bahasa Indonesia.
- 3) Harapan yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru di MAN 2 Lamongan kepada peneliti untuk menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL sebagai upaya memberi motivasi dan menarik minat belajar siswa.

c. Analisis Kebutuhan

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi terhadap siswa dan salah satu guru bahasa Indonesia untuk mengetahui permasalahan-

permasalahan yang dihadapi terkait pelajaran bahasa Indonesia di MAN 2 Lamongan.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap perencanaan ini, peneliti merancang pengembangan produk sesuai dengan hasil penelitian dan pengumpulan data atau informasi pada tahap sebelumnya. Berdasarkan hasil tahap sebelumnya, maka peneliti menyusun media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL pada pembelajaran menulis teks resensi. Adapun pengumpulan materi yang akan dimasukkan dalam aplikasi dan bahan pembuatan media akan dibahas pada tahap penyusunan produk.

3. Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi PENSIL

Dalam penyusunan media pembelajaran ini mencakup beberapa hal, yaitu:

a. Menentukan Nama Aplikasi

Aplikasi yang di kembangkan oleh peneliti bernama “Pena Siswa Digital (PENSIL)” materi menulis teks resensi.

b. Membuat *storyboard*

Pembuatan *storyboard* bertujuan sebagai rancangan awal sebelum proses pembautan desain. *Storyboard* dapat digunakan sebagai acuan dalam pengerjaan desain.

c. Pengantar pembelajaran

Pada bagian ini, penulis menuliskan tentang gambaran umum materi menulis teks resensi dan aplikasi PENSIL.

d. Standar Isi

Pada standar isi memuat materi kurikulum merdeka sesuai Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran berikut, (1) CP Fase F SMA kelas XI, (2) CP Elemen 1 membaca dan memirsa (ATP: Menentukan judul cerpen yang akan dibaca, menganalisis unsur pembangun cerpen, dan, menganalisis isi, sistematika, dan kebahasaan resensi buku), (3) CP Elemen 2 menulis (ATP: Merancang isi, sistematika, dan kebahasaan dari cerpen yang telah dibaca, menyusun resensi secara utuh isi, sistematika, dan kebahasaan dari cerpen yang telah diapresiasi dan mempublikasikan resensi cerpen dalam bentuk poster).

e. Materi, Soal, dan Menu Lainnya

Materi yang dimuat sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang telah ditentukan yaitu menulis teks resensi. Soal-soal yang di tulis dapat di sesuaikan dengan materi yang telah dimuat. Materi, soal, dan menu lainnya jika dimuat secara menarik akan menghasilkan aplikasi PENSIL yang memberi motivasi belajar pada siswa.

4. Uji Coba Lapangan Oleh Ahli

Tahap validasi produk dapat dilakukan setelah produk yang dikembangkan selesai dibuat atau di susun. Menguji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak digunakan. Melakukan validitas merupakan proses mengumpulkan data

atau informasi dari para ahli (validator) untuk menentukan valid atau tidak aplikasi PENSIL yang dikembangkan. Tujuan utama validasi ini adalah mengetahui tingkat kelayakan aplikasi PENSIL yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran pada materi menulis teks resensi. Aplikasi ini dikatakan layak apabila memperoleh tingkat presentase validitas tinggi, sedangkan validitas rendah dapat dikatakan aplikasi yang dikembangkan tidak layak di kembangkan.

5. Revisi Produk Oleh Ahli

Setelah produk divalidasi, tahap selanjutnya yaitu revisi terhadap produk. Revisi produk dilakukan apabila dalam format maupun standar isi banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil angket dan para ahli validator yang dikumpulkan. Berbagai tanggapan, kritik dan saran dari para ahli dianalisis. Dari hasil analisis kemudian peneliti melakukan revisi atau memperbaiki produk aplikasi yang dikembangkan.

6. Uji Coba Lapangan Oleh Siswa

Langkah selanjutnya setelah revisi produk yaitu melakukan uji coba produk ke siswa kelas XI MAN 2 Lamongan. Uji coba lapangan diperlukan untuk menilai kelayakan aplikasi yang dikembangkan. Dalam uji coba lapangan ini diperoleh data kuantitatif dari hasil belajar siswa. Data kuantitatif tersebut digunakan untuk menilai keefektifan aplikasi yang dikembangkan.

D. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk penelitian dan pengembangan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan, kelayakan dan daya tarik produk yang dihasilkan. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pada penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap validasi ahli dan tahap uji coba produk. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Tahap Validasi Ahli

Validasi adalah proses pengesahan terhadap kesesuaian produk media pembelajaran yang dikembangkan, dalam hal ini yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL. Adapun tahap-tahap dalam validasi, diantaranya:

- 1) Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu, 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 1 ahli bahasa yang semuanya itu memberikan penilaian, saran dan kritik terhadap produk media pembelajaran.
- 2) Analisis data dalam penelitian ini diambil dari penilaian, saran serta kritik yang diberikan oleh setiap ahli.
- 3) Apabila terdapat saran perbaikan maka dilakukan revisi, kemudian media yang telah direvisi diuji coba kembali pada ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Uji coba produk dalam penelitian ini dimaksudkan agar ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang dikembangkan.

b. Tahap Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam uji coba produk, diantaranya:

- 1) Melakukan observasi terhadap siswa yang sedang belajar menggunakan produk media hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan.
- 3) Data yang diperoleh melalui hasil penelitian akan dianalisis datanya.
- 4) Apabila terdapat revisi produk berdasarkan analisis data yang diperoleh, maka peneliti melakukan perbaikan.

Uji coba produk dilakukan di kelas XI MAN 2 Lamongan dengan berbagai kriteria penilaian. Produk yang diuji cobakan dalam penelitian berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL.

2. Subjek Uji Coba

a. Subjek Validasi

Subyek validasi ini terdiri dari 1 dosen yang menjadi ahli media, 1 dosen yang menjadi ahli materi, dan 1 dosen yang menjadi ahli

bahasa, untuk memvalidasi dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

1) Validasi Ahli Media

Adapun kualifikasi ahli media yang ditetapkan sebagai validator yang menguji kevalidan dan kelayakan produk, desain serta tampilan pada media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL yaitu:

- a) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S-2.
- b) Berkompeten dalam meneliti media pembelajaran interaktif dan desain.
- c) Pernah menciptakan produk media pembelajaran interaktif.
- d) Pernah menjadi validator beberapa penelitian sebelumnya.
- e) Sebagai pengajar mata kuliah desain pembelajaran, teknologi pembelajaran, media pembelajaran maupun sejenisnya.

2) Validasi Ahli Materi

Adapun kualifikasi ahli materi yang ditetapkan sebagai validator ahli materi yang menguji kevalidan dan kelayakan isi maupun komponen materi yang ada pada media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL, yang sudah berkompeten untuk memvalidasi materi menulis teks resensi yaitu:

- a) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S-2 bidang Bahasa dan Sastra Indonesia.

- b) Pernah menjadi validator beberapa penelitian sebelumnya.
- c) Sebagai pengajar mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia maupun sejenisnya.

3) Validasi Ahli Bahasa

Adapun kualifikasi ahli bahasa yang ditetapkan sebagai validator yang menguji kevalidan dan kelayakan tata bahasa struktur kalimat yang terdapat pada media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL yaitu:

- a) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S-2 bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- b) Berkompeten dalam meneliti kebahasaan.
- c) Pernah menjadi validator beberapa penelitian sebelumnya.
- d) Sebagai pengajar mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia.

b. Subjek Uji Coba

Produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL yang telah divalidasi dan direvisi, selanjutnya akan diuji cobakan ke lapangan. Uji coba ini dilaksanakan oleh siswa kelas XI MAN 2 Lamongan dengan total sampel 30 siswa. Berikut nama-nama siswa yang menjadi uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PENSIL:

Tabel 3. 1 Nama Siswa Kelas XI-6

No	Nama Siswa	Kelas
1	ABDUL GHOFAR	XI-6
2	ALFIDZURROTUR ROSYIDAH	XI-6

3	ANANDA BUNGA SAFIRA	XI-6
4	AUDRY ALFARA DESYA	XI-6
5	AZKA QOTHRUNNADA R.	XI-6
6	DANIYS AZMIATIN DWI RENATA	XI-6
7	FAWAZ ALIFIAN	XI-6
8	FIKA SABRINA SEPTIANA	XI-6
9	FIKO NATA WIJAYA	XI-6
10	GUNTUR ADITYA PUTRA P.	XI-6
11	HAFIZ AYU ANNURDIANA	XI-6
12	HILMALIA TRI WILUJENG	XI-6
13	JIHAN INDRI	XI-6
14	JULIA GENDIS PRAMESWARI	XI-6
15	LATIFATIN DINIFA ASAH	XI-6
16	M. FATICHUL AZIZ RAMADHANI	XI-6
17	MAILA NURIYAH SALSABILAH	XI-6
18	MAZLINA INDAH SEPTYA	XI-6
19	MOHAMMAD REZZA FARIZI	XI-6
20	MOHAMMAD YUSUF EFENDI	XI-6
21	MUHAMAD HARDIYANTO A.	XI-6
22	MUHAMMAD AIDIL FALAH	XI-6
23	NIKO AZIIZIR WARDHANA	XI-6
24	RUMIYATI NENGSIH	XI-6
25	SASKIA NADINE SAHARANI	XI-6
26	SITI KHANDAYUM	XI-6
27	SITI QURROTA AINIKA	XI-6

(Sumber: Dokumentasi kelas XI-6 MAN 2 Lamongan)

E. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan kritikan, tanggapan dan saran yang disampaikan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli praktisi dan siswa kelas XI MAN 2

Lamongan terhadap kualitas media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL yang dihasilkan dari angket uji validitas para ahli dan angket respon siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan siswa kelas XI melalui angket validasi yang berisi angka-angka yang diperoleh dari skor jawaban uji coba siswa.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang dianalisis. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan interview pada satu orang atau beberapa orang yang bersangkutan. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subjek atau responden. Jadi, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban. Adapun dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ellis Kurnia Utami, S.Pd., M.Pd. Selaku guru bahasa Indonesia untuk mengetahui problematika dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut pedoman wawancara guru dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Kebutuhan Guru

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
1	Penggunaan media pembelajaran.	1
2	Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa.	2,3,4
3	Pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL dalam materi menulis teks resensi.	5
4	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL dalam materi menulis teks resensi.	6,8
5	Mengukur pencapaian kompetensi siswa di akhir pembelajaran.	7

(Sumber : Modifikasi dari Purwono, 2008)

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Instrumen Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
1	Minat peserta didik dengan mata pelajaran bahasa Indonesia materi resensi	1
2	Media pembelajaran yang digunakan.	2
3	Ketertarikan media pembelajaran yang sering digunakan	3
4	Efektifitas media pembelajaran yang biasa digunakan.	4
5	Kesulitan dalam belajar.	5
6	Ketertarikan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL dalam materi menulis teks resensi.	6,7,8

7	Dikembangkannya media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL dalam materi menulis teks resensi.	9
---	--	---

(Sumber : Modifikasi dari Purwono, 2008)

2. Angket (Kuisisioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuisisioner untuk diisi langsung oleh responden yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum. (Sukmadinata, 2010). Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi oleh responden. Sama halnya dengan pedoman wawancara, bentuk pertanyaan bisa bermacam-macam, yaitu pertanyaan terbuka, pertanyaan berstruktur dan pertanyaan tertutup. Ada beberapa angket yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini, yaitu angket Validasi Ahli.

Instrumen Validasi Ahli adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator), yang bertujuan untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL. Adapun pemberian nilai pada setiap butir validasi yaitu:

- a. Skor 1, jika tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak termotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan.

- b. Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. Skor 3, cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4, jika jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
- e. Skor 5, jika sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Berikut kisi-kisi angket validasi ahli yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli media adalah validasi yang dilakukan validator terhadap media pembelajaran berupa penyajian produk tampilan, penggunaan dan rancangan yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi dari Instrumen ahli validasi media:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Ukuran						
	a. Ukuran fisik media pembelajaran berbasis aplikasi pena siswa digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi						
2.	Kualitas grafis dan tombol						

	a. Kesesuaian pemilihan background						
	b. Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf						
	c. Kesesuaian warna yang digunakan pada media						
	d. Kemenarikan tampilan tombol/icon						
	e. Keteraturan dan konsistensi tampilan tombol pada media						
	Efisiensi media						
3.	a. Ketertarikan desain media pembelajaran berbasis aplikasi pena siswa digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi						
	b. Kemudahan pemakaian media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	c. Kemudahan berinteraksi dengan media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	d. Kerapian letak tulisan, simbol, dan gambar pada media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	e. Kemudahan masuk dan keluar dari media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	Tampilan gambar						
4.	a. Bentuk gambar pada media pembelajaran berbasis aplikasi pena siswa digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi						
	b. Ukuran gambar pada media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	c. Kesesuaian gambar dengan materi pada media pembelajaran aplikasi PENSIL						

	d. Ketepatan penempatan gambar dan tulisan pada media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	e. Variasi gambar pada media pembelajaran berbasis aplikasi pena siswa digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi						
	Audio visual						
5.	a. Daya dukung musik, gambar, animasi sesuai dengan materi yang disajikan						
	Manfaat media						
	a. Bahasa penyampaian yang digunakan media pembelajaran berbasis aplikasi pena siswa digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi mudah dipahami siswa						
6.	b. Media pembelajaran berbasis aplikasi pena siswa digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi menarik komunikasi yang efektif antara guru dan siswa						
	c. Media pembelajaran berbasis aplikasi pena siswa digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran						
	d. media pembelajaran berbasis aplikasi pena siswa digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi mampu mendorong minat membaca dan semangat belajar siswa						

(Sumber : Modifikasi dari Purwono, 2008)

b. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi adalah validasi yang dilakukan validator terhadap isi komponen media pembelajaran yang akan dibuat meliputi kompetensi dasar, isi materi, indikator serta tujuan pembelajaran. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli materi:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Materi						
	a. Keterpaduan antara materi menulis teks resensi dengan media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	f. Pemahaman materi menulis teks resensi dengan media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	g. Media pembelajaran mudah digunakan						
	h. Akurasi fakta						
	i. Kebenaran konsep materi						
	j. Akurasi prosedur/metode						
2.	Kemutakhiran						
	f. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu						
	g. Keterkinian/ketermasaan						
	h. Rujukan termasa						
3.	Merangsang keingintahuan melalui media pembelajaran aplikasi PENSIL						
	f. Menumbuhkan rasa ingin tahu						
	g. Menumbuhkan literasi siswa						

	h. Mendorong siswa mencari informasi lebih jauh						
4.	Mengembangkan kecakapan hidup						
	a. Mengembangkan kecakapan personal						
	b. Mengembangkan kecakapan sosial						
	c. Mengembangkan kecakapan akademik						
5.	Mengandung kecakapan kontekstual						
	a. Menyajikan materi menulis teks resensi dengan jelas dan runtut						

(Sumber : Modifikasi dari Purwono, 2008)

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi Ahli bahasa adalah validasi yang dilakukan validator terhadap penggunaan bahasa dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Assemblr Edu secara menyeluruh. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor					Ket.
		5	4	3	2	1	
1.	Sesuai dengan perkembangan siswa						
	b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir siswa						
	c. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial dan emosional siswa						
2.	Komunikatif						
	k. Keterpahaman siswa terhadap pesan						
	l. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien						
3.	Dialogis dan interaktif						

	i. Penggunaan dialog atau teks yang menarik serta mengarah pada pemahaman konsep						
	j. Menciptakan proses pembelajaran yang interaktif						
	Lugas						
4.	i. Ketepatan struktur kalimat						
	j. Kebakuan istilah						
	Koherensi dan keruntutan alur berpikir						
5.	a. Keutuhan makna dan alenia						
	b. Ketertautan antara alenia/kalimat						
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar						
6.	e. Ketepatan tata bahasa sesuai dengan KBBI						
	f. Ketepatan ejaan						
	Penggunaan istilah dan simbol/lambang						
7.	a. Kesesuaian penggunaan istilah						
	b. Kesesuaian penggunaan simbol/lambang						

(Sumber : Modifikasi dari Purwono, 2008)

d. Angket Respon Guru dan Siswa

Kuesioner respon guru dan peserta didik ini digunakan untuk mengumpulkan pendapat yang berkenaan dengan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

Adapun kisi-kisi angket yang akan disebarakan peneliti adalah:

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa

Kriteria	Indikator	Nomor soal
Respon guru	Tampilan	1, 2
	Huruf dan gambar	3, 4
	Bahasa	5, 6, 7

dan siswa	Materi	8, 9, 10, 11, 12
	Ketertarikan	13, 14, 15, 16, 17, 18

(Sumber : Modifikasi dari Purwono, 2008:106)

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi sebagai alat pengumpulan data ini banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi yang sebenarnya. Observasi akan dilakukan oleh peneliti ketika proses uji coba produk berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui suasana belajar menggunakan media aplikasi PENSIL dan mengisi angket respon kepada guru dan siswa untuk melakukan penilaian terhadap produk.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisis data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan cara mengumpulkan data melalui instrumen-instrumen pengumpulan data, kemudian dianalisis dengan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan. Data yang akan dianalisis adalah data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian validator dan siswa.

Sedangkan rumus yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian dan pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Analisis Data Angket Validasi

Data hasil penelitian terhadap validitas aplikasi PENSIL sebagai media pembelajaran menulis teks resensi dianalisis secara deskriptif kualitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Teknik analisis data ini dilaksanakan dengan mengolah data atau informasi yang berbentuk saran, komentar, kritik, dan masukan revisi dari validator. Penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk seperti tersaji pada tabel berikut.

Tabel 3. 8 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Hasil dari validasi para ahli akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σx_i = Jumlah Skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

Tabel 3. 9 Kualifikasi Pencapaian

No.	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Tidak Valid
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Analisis data angket validasi ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada materi pelajaran menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan.

2. Analisis Data Angket Respon Siswa & Guru

Angket atau kuosioner respon siswa dan guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan mereka sekaligus sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL yang telah dikembangkan. Angket terdiri dari lima pilihan jawaban dengan kategory penilaian pada tabel dibawah ini.

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3

Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Adapun langkah-langkah untuk mendapatkan hasil analisis angket siswa dan guru adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σxi = Jumlah Skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

Tabel 3. 10 Kualifikasi Kemenarikan

No.	Penilaian	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Menarik
2	61% - 80%	Menarik
3	41% - 60%	Kurang Menarik
4	21% - 40%	Tidak Menarik
5	0% - 20%	Sangat Tidak Menarik

(Sumber: Muslihah dkk, 2018)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Aplikasi PENSIL dalam Materi Menulis

Teks Resensi Kelas XI

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI serta mengetahui penilaian para ahli yakni ahli media, materi, dan bahasa terhadap aplikasi yang dikembangkan. Selain itu akan dilakukan uji coba media yang dikembangkan terhadap peserta didik untuk mengetahui respon dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi dari metode *Research and Development* (R&D) melalui tahapan-tahapan sesuai dengan model pengembangan dari Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi atau disederhanakan menjadi 6 langkah yang terdiri dari (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain produk, dan (6) uji coba pemakaian produk. Tahapan-tahapan tersebut akan dipaparkan sesuai hasil penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

a. Potensi dan masalah

Analisis kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan studi literatur, observasi yang dilakukan menggunakan sebuah angket dan melibatkan guru bahasa Indonesia dan siswa kelas XI, dan juga wawancara. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan materi menulis resensi kelas XI. Materi ini bersumber dari buku pegangan guru, siswa, dan bahasan bacaan lain yang bersumber dari internet. Observasi dilakukan pada salah satu sekolah Negeri favorit di wilayah Babat dan sekitarnya yakni MAN 2 Lamongan, sekaligus menjadi tempat dilaksanakannya uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan cara membagikan angket pada tanggal 05 Mei 2024 kepada siswa kelas XI-6 dan salah satu guru bahasa Indonesia bahwasannya pembelajaran bahasa Indonesia dikelas sudah menggunakan media pembelajaran yakni media *power point*. Media pembelajaran yang digunakan tersebut memang sudah menarik, akan tetapi terdapat kendala yang dihadapi oleh guru yaitu media tidak dapat melibatkan siswa secara langsung, timbulnya rasa jenuh, kurangnya minat belajar siswa ketika menggunakan PPT, dan minat literasi siswa yang minim.

Wawancara dilakukan dengan mengajukan berapa pertanyaan kepada salah satu guru bahasa Indonesia Ibu Ellis Kurnia Utami, S.Pd., M.Pd., selaku guru pengampu di kelas XI-6. Dari wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa memiliki minat literasi yang minim sehingga perlu adanya media interaktif yang dapat memunculkan minat literasi siswa dan semangat belajar terutama pada materi menulis teks resensi di kelas XI. Media pembelajaran interaktif belum pernah diterapkan oleh guru di dalam kelas. Sehingga di dalam proses pembelajaran yang berlangsung akan membuat peserta didik melakukan proses pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya.

b. Pengumpulan data

Setelah menemukan potensi dan masalah selanjutnya peneliti akan melakukan pengumpulan data. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber dan pendukung lainnya. Teknik pengambilan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu hasil observasi awal yang telah dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa dan guru dianalisis untuk mengetahui kebutuhan dan kekurangan yang ada di dalam kelas dan angket validasi oleh validator ahli media, materi, dan bahasa serta saran dan masukan oleh para ahli.

c. Desain Produk

Tahap selanjutnya yaitu peneliti membuat desain produk dari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL

dalam materi menulis teks resensi kelas XI. Tahapan dalam pengembangan aplikasi PENSIL ini dilakukan menjadi beberapa tahap yaitu rancangan *storyboard* dan penyusunan naskah materi. Selain itu media yang dikembangkan dapat diperbaiki oleh validator atau ahli, yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Adapun tahapan-tahapan pembuatan media aplikasi PENSIL yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Rancangan *storyboard*

Storyboard adalah gambaran atau ilustrasi awal sebelum membuat suatu produk atau karya. Pengembangan aplikasi PENSIL ini membutuhkan gambaran atau ilustrasi yang digunakan sebagai acuan peneliti dalam menyusun produk media pembelajaran. *Storyboard* dalam pengembangan ini akan menampilkan tampilan awal sampai tampilan akhir aplikasi PENSIL. Adapun rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL dalam materi menulis teks resensi kelas XI sebagai berikut:

Gambar 4. 1 Storyboard Opening

Halaman : Opening Aplikasi PENSIL

Gambar : Menampilkan teks dan tombol animasi Mulai

Halaman opening merupakan halaman untuk memasuki aplikasi PENSIL dengan cara menekan tombol Mulai



Gambar 4. 2 Storyboard Menu Utama

Halaman : Menu Utama

Gambar : Menampilkan teks, tombol pilihan aplikasi PENSIL, dan gambar icon

Halaman menu utama menampilkan tombol-tombol pilihan menu yang berjumlah 5, dengan icon gambar yang sesuai dengan nama menu



Gambar 4. 3 *Storyboard* Petunjuk Belajar

Halaman : Petunjuk Belajar

Gambar : Menampilkan tombol, gambar icon, dan keterangannya

Halaman petunjuk belajar berisikan icon tombol yang digunakan pada aplikasi PENSIL dan diberi keterangan agar tidak membingungkan dalam penggunaan



Gambar 4. 4 *Storyboard* Deskripsi Aplikasi

Halaman : Deskripsi Aplikasi

Gambar : Menampilkan tombol pilihan deskripsi beserta gambar iconnya

Halaman deskripsi aplikasi menampilkan 3 tombol yang mengarah pada filosofi, tujuan, dan manfaat dari aplikasi PENSIL



Gambar 4. 5 Storyboard Materi

Halaman : Materi

Gambar : Menampilkan tombol pilihan materi beserta gambar iconnya

Halaman materi berisikan runtutan materi yang akan dipelajari oleh siswa dan setiap tombol dibedakan materi dan isinya



Gambar 4. 6 Storyboard Evaluasi

Halaman : Evaluasi

Gambar : Menampilkan tombol pilihan evaluasi beserta gambar iconnya

Halaman evaluasi digunakan siswa untuk mengerjakan soal dan melakukan refleksi dengan cara memilih tombol sesuai tulisan yang tertera



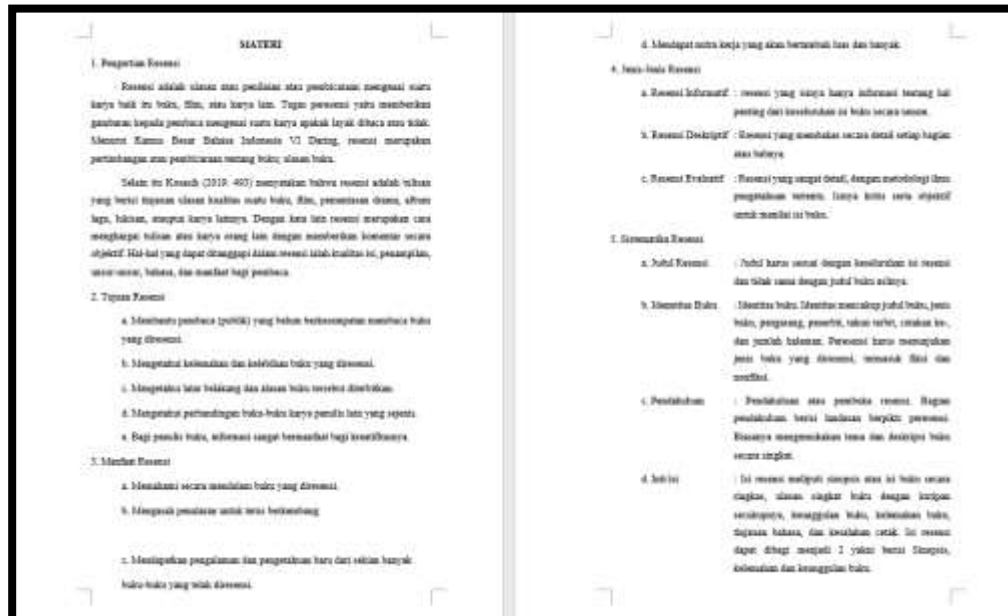
Gambar 4. 7 Storyboard Tentang Pengembang



2) Penyusunan naskah materi

Selanjutnya penyusunan naskah yang nantinya akan digunakan dalam aplikasi PENSL. Materi yang digunakan dalam penyusunan naskah bersumber dari buku pegangan guru, buku pegangan siswa, *ebook*, modul ajar, dan sumber belajar lainnya. Setelah materi terkumpul, peneliti akan menyusun modul ajar yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam menyusun materi di dalam aplikasi PENSIL. Adapun materi yang akan disajikan dalam aplikasi PENSIL berupa pengertian cerpen, struktur, unsur pembangun contoh cerpen, pengertian resensi, tujuan, manfaat, jenis, sistematika, kaidah kebahasaan, contoh resensi cerpen, serta evaluasi pembelajaran.

Gambar 4. 8 Naskah Materi



3) Hasil Produk

Gambar 4. 9 Tampilan Awal
Aplikasi PENSILGambar 4. 10 Tampilan Pembuka
Aplikasi PENSIL

Gambar 4. 11 Tampilan Menu Utama Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 12 Tampilan Petunjuk Belajar Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 13 Tampilan Filosofi Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 14 Tampilan Tujuan Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 15 Tampilan Manfaat Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 16 Tampilan Menu Materi Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 17 Tampilan Capaian Pembelajaran 1 Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 18 Tampilan Capaian Pembelajaran 2 Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 19 Tampilan Materi Pengertian Cerpen Aplikasi PENSIL



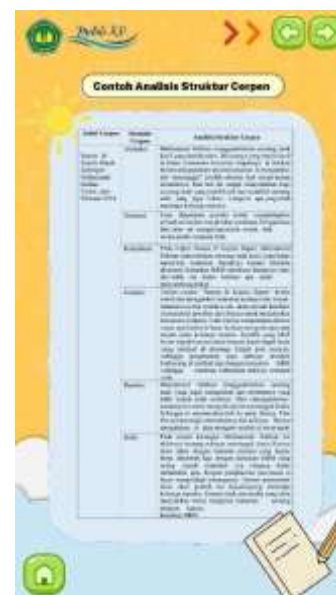
Gambar 4. 20 Tampilan Definisi Capaian Pembelajaran Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 21 Tampilan Materi Struktur Cerpen Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 22 Tampilan Materi Contoh Analisis Struktur Cerpen Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 23 Tampilan Materi Unsur Pembangun Cerpen Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 24 Tampilan Materi Contoh Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 25 Tampilan Pojok Baca Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 26 Tampilan Materi Pengertian Resensi Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 27 Tampilan Materi Tujuan Resensi Aplikasi PENSIL



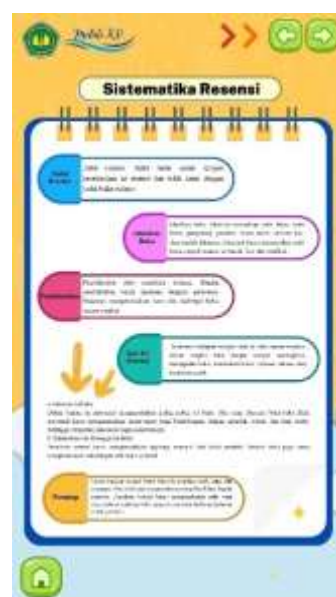
Gambar 4. 28 Tampilan Materi Manfaat Resensi Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 29 Tampilan Materi Jenis Resensi Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 30 Tampilan Materi Sistematika Resensi Aplikasi PENSIL



Gambar 4. 31 Tampilan Materi Kaidah Kebahasaan Resensi

Gambar 4. 32 Tampilan Materi Contoh Resensi



Gambar 4. 33 Tampilan Materi Contoh Resensi

Gambar 4. 34 Tampilan Contoh Resensi Berpentuk Poster



**Gambar 4. 35 Tampilan Menu
Evaluasi Pembelajaran**



**Gambar 4. 36 Tampilan
Penugasan Kegiatan 1**



**Gambar 4. 37 Tampilan
Penugasan Kegiatan 2**



**Gambar 4. 38 Tampilan
Pengumpulan Tugas**



Gambar 4. 39 Tampilan Game Refleksi



Gambar 4. 40 Tampilan Tentang Profil Pengembang



2. Hasil Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa Aplikasi PENSIL

Setelah desain produk diselesaikan langkah selanjutnya adalah proses validasi oleh ahli. Langkah ini dilakukan untuk menilai kevalidan media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh ahli pada masing-masing bidang yang terdiri dari ahli media, materi, dan bahasa yang hasilnya berupa penilaian, masukan, dan saran berdasarkan media yang dikembangkan. Pada pengembangan ini peneliti membutuhkan tiga validator ahli untuk melakukan validasi media yang dikembangkan. Berikut identitas para validator ahli:

Tabel 4. 1 Identitas Validator Ahli

No.	Nama	Bidang Validasi	Instansi
1.	Anisa Ulfah, M.Pd.	Ahli Media	UNISDA
2.	Dr. H. Sariban, M.Pd.	Ahli Materi	UNISDA
3.	Miftahul Huda, M.Pd.	Ahli Bahasa	UNISDA

Penilaian validator ahli dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan berupa angket kelayakan. Berdasarkan proses validasi yang telah terlaksana, maka peneliti menyajikan data yang berhasil dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi penyebaran angket kepada siswa dan guru serat wawancara dengan guru bahasa Indonesia selain itu juga diperoleh data dari saran dan masukan yang didapat dari para ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa pada saat memvalidasi kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut penyajian data hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa:

a. Validasi Ahli Media

Proses validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Anisa Ulfah, M.Pd. selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNISDA Lamongan. Validasi dilaksanakan pada tanggal 07 Juni 2024 dengan melalui tahap revisi dan perbaikan tampilan media.

Ahli media menyatakan media pembelajaran layak di uji cobakan kepada siswa setelah melakukan tahap revisi.

Aspek desain dan format media dalam media pembelajaran berkaitan dengan teks, animasi, warna, intruksi/tombol, dan kualitas penyajian. Keseluruhan aspek tersebut merupakan hal penting dalam media pembelajaran karena menjadi daya tarik agar pengguna berminat menggunakan media yang dikembangkan peneliti. Aspek desain dan format media akan disesuaikan dengan sasaran yaitu siswa kelas XI SMA/MA Sederajat. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1.	Ukuran media	5
2.	Kualitas grafis dan tombol	21
3.	Efisiensi media	24
4.	Tampilan gambar	20
5.	Audio visual	5
6.	Manfaat media	17
Σx		92
Σxi		105
Persentase (P)		88%
Kriteria		Sangat Valid

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σxi = Jumlah Skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} X 100\%$$

$$P = \frac{92}{105} X 100\%$$

$$P = 0,876 X 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk sangat valid atau sangat layak, namun menurut ahli media terdapat beberapa tampilan gambar yang perlu disesuaikan dengan topik pembahasan sehingga perlu adanya revisi pada media yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan saran dari ahli media, maka kesimpulan akhir yang diberikan adalah media pembelajaran perlu diperbaiki dan tidak perlu divalidasi kembali karena penilaian media sudah memenuhi syarat kelayakan.

b. Validasi Ahli Materi

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. H. Sariban, M.Pd.. selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNISDA Lamongan. Validasi dilaksanakan pada tanggal 06 Juni 2024 dengan melalui tahap revisi dan penambahan materi pada media. Ahli materi menyatakan media pembelajaran layak di uji cobakan kepada siswa setelah melakuakn tahap revisi.

Aspek kualitas materi merupakan aspek dalam media pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang akan mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Aspek kualitas materi akan disesuaikan dengan sasaran yaitu siswa kelas XI SMA/MA Sederajat. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Materi	27
2.	Kemutakhiran	11
3.	Merangsang keingintahuan melalui media pembelajaran aplikasi PENSIL	12
4.	Mengembangkan kecakapan hidup	13
5.	Mengandung kecakapan kontekstual	4
Σx		67
Σxi		80
Persentase (P)		84%
Kriteria		Sangat Valid

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σxi = Jumlah Skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{80} \times 100\%$$

$$P = 0,837 \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh nilai persentase sebesar 84%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk sangat valid atau sangat layak, namun menurut ahli materi terdapat materi yang belum dilengkapi dengan contoh sehingga akan sulit dipahami siswa dan perlu adanya revisi pada media yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan saran dari ahli materi, maka kesimpulan akhir yang diberikan adalah media pembelajaran perlu diperbaiki dan tidak perlu divalidasi kembali karena penilaian media sudah memenuhi syarat kelayakan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Proses validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Miftahul Huda, M.Pd., selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNISDA Lamongan. Validasi dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2024 dengan 1 tahap validasi dengan catatan revisi pada bagian penambahan capaian pembelajaran pada media agar tujuan pembelajaran jelas dan runtut. Ahli Bahasa menyatakan media pembelajaran layak di uji cobakan kepada siswa di kelas setelah dilakukan perbaikan media sesuai catatan.

Aspek bahasa merupakan aspek dalam media pembelajaran yang berkaitan dengan ketepatan dalam pemilihan kata/kalimat dan ketepatan sasaran pembahasan. Aspek bahasa akan disesuaikan dengan sasaran yaitu siswa kelas XI SMA/MA Sederajat. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor
1.	Sesuai dengan perkembangan siswa	10
2.	Komunikatif	10
3.	Dialogis dan interaktif	9
4.	Lugas	10
5.	Koherensi dan keruntutan alur berpikir	8
6	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar	10
7	Penggunaan istilah dan simbol/lambang	9
Σx		66
Σxi		70
Persentase (P)		94%
Kriteria		Sangat Valid

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σxi = Jumlah skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{70} \times 100\%$$

$$P = 0,942 \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai persentase sebesar 94%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk sangat valid atau sangat layak, namun menurut ahli bahasa perlu adanya penjelasan terkait capaian pembelajaran dan terdapat pembahasan yang kurang sesuai dengan materi sehingga perlu adanya revisi pada media yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan saran dari ahli bahasa, maka kesimpulan akhir yang diberikan adalah media pembelajaran perlu diperbaiki dan tidak perlu divalidasi kembali karena penilaian media sudah memenuhi syarat kelayakan.

Setelah melakukan analisis hasil validasi oleh ahli media, materi, bahas terhadap aplikasi PENSIL yang dikembangkan peneliti, selanjutnya adalah melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Berikut adalah beberapa saran perbaikan dari para ahli terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL yang dikembangkan peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 5 Saran Perbaikan Validator Ahli Beserta
Perbaikannya**

No.	Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tampilan latar belakang pada teks kurang menarik.	Penambahan gambar menjadi lebih menarik dan berwarna sesuai dengan saran.
2.	Tambahkan contoh pada materi analisis struktur cerpen.	Penambahan materi contoh analisis struktur cerpen sesuai dengan saran.
3.	Tambahkan contoh pada materi analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik.	Penambahan materi contoh analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik sesuai dengan saran.
4.	Rubah isi materi pada bagian manfaat resensi.	Perubahan isi materi pada manfaat resensi sesuai dengan saran
5.	Tambahkan capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	Penambahan capaian pembelajaran 1 & 2 sesuai dengan saran.

Berdasarkan dengan hasil saran yang telah diberikan oleh para validasi ahli, maka akan ada perbaikan bentuk, isi, dan tampilan terhadap aplikasi PENSIL dari sebelum revisi dan sesudah revisi. Berikut adalah hasil dari perubahan sebelum revisi dan sesudah direvisi oleh para ahli media, materi, dan bahasa:

1) Revisi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media Ibu Anisa Ulfah, M.Pd. dengan saran perbaikan pada latar belakang teks yang memuat materi. Latar belakang teks tersebut terkesan polos hanya berwarna putih dan kurang menarik jika dilihat oleh pengguna aplikasi. Penambahan gambar yang menarik akan memberikan daya tarik yang berbeda dan tidak membosankan bagi pengguna aplikasi khususnya siswa kelas XI. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dari saran yang diberikan oleh ahli media agar siswa lebih tertarik untuk membaca teks yang berisi materi menulis teks resensi. Adapun hasil revisi dari ahli media dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4. 41 Revisi Latar Belakang Teks



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4. 42 Revisi Latar Belakang Teks



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

2) Revisi Ahli Materi

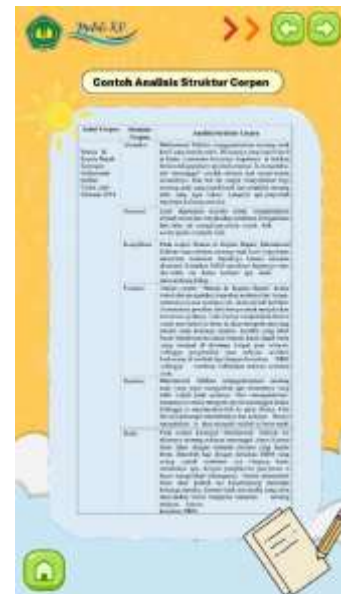
Validasi materi dilakukan oleh ahli materi Bapak Dr. H. Sariban, M.Pd. dengan saran penambahan contoh pada materi analisis struktur cerpen dan analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik. Penambahan contoh pada materi analisis bertujuan agar pengguna aplikasi yakni siswa dapat memahami bagaimana cara menganalisis struktur dan unsur-unsur cerpen yang nantinya akan berguna dalam menulis teks resensi. Sebagai siswa pastinya membutuhkan contoh sebelum melakukan analisis atau sebagainya yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dari saran yang diberikan oleh ahli materi agar siswa lebih memahami bagaimana cara menganalisis yang baik dan benar.

Adapun hasil revisi dari ahli media dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4. 43 Revisi Penambahan Contoh Analisis Struktur Cerpen



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4. 44 Revisi Penambahan Contoh Analisis Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

3) Revisi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa Bapak Miftahul Huda, M.Pd. dengan saran penambahan capaian pembelajaran dan perubahan isi materi pada bagian manfaat resensi yang disesuaikan dengan pembahasan. Capaian pembelajaran bertujuan agar proses kegiatan belajar lebih jelas, runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sedangkan perubahan isi materi pada bagian manfaat bertujuan agar materi sesuai dengan pembahasan tentang resensi tidak keluar dari pembahasan tersebut. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli bahasa agar siswa mengetahui tahapan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi tidak keluar dari pembahasan. Adapun hasil revisi dari ahli media dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4. 45 Revisi Penambahan Capaian Pembelajaran 1 & 2

Tidak Ada



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4. 46 Revisi Perubahan Isi Materi Manfaat Resensi



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

3. Hasil Respon Guru dan Siswa Aplikasi PENSIL

a. Respon Guru

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa maka peneliti akan melakukan penilaian media kepada guru bahasa Indonesia dan siswa. Proses penilaian dilakukan oleh Ibu Ellis Kurnia Utami, S.Pd., M.Pd. selaku guru bahasa Indonesia MAN 2 Lamongan dan siswa kelas XI-6 MAN 2 Lamongan. Validasi dilakukan untuk mengetahui respon/tanggapan serta masukan terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL pada materi menulis teks resensi kelas XI. Hasil penilaian oleh satu responden yaitu guru bahasa Indonesia MAN 2 Lamongan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Penilaian/Respon Guru Bahasa Indonesia MAN 2 Lamongan

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Desain sampul kreatif dan menarik	5	Sangat Baik
2.	Desain isi media pembelajaran menarik dan kreatif	5	Sangat Baik
3.	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dibaca	4	Baik
4.	Gambar yang disajikan sangat sesuai dan menarik	4	Baik
5.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami oleh siswa	5	Sangat Baik

6.	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	Sangat Baik
7.	Bahasa yang digunakan sederhana dan tidak sulit dipahami oleh siswa	4	Baik
8.	Materi pembelajaran dalam media mudah dipahami siswa	5	Sangat Baik
9.	Materi dalam media runtut dan tidak membingungkan saat siswa belajar	5	Sangat Baik
10.	Materi yang terdapat dalam media memotivasi siswa belajar lebih lanjut	4	Baik
11.	Materi yang disampaikan menambahkan pengetahuan dan mempermudah siswa untuk belajar	5	Sangat Baik
12.	Penyampaian materi terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL dalam materi resensi memotivasi siswa untuk berliterasi	5	Sangat Baik
13.	Setiap penugasan mudah dipahami siswa	4	Baik
14.	Tujuan pembelajaran telah disampaikan	5	Sangat Baik
15.	Penyampaian materi berpusat pada siswa	4	Baik

16.	Siswa dapat menggunakan aplikasi PENNSIL secara mandiri	5	Sangat Baik
17.	Media pembelajaran yang disediakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	Baik
18	Penyajian materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL mendorong keaktifan dan semangat belajar siswa	5	Sangat Baik
Σx		83	
Σxi		90	
Persentase (P)		92%	
Kriteria		Sangat Layak	

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σxi = Jumlah skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{83}{90} \times 100\%$$

$$P = 0,922 \times 100\%$$

$$P = 92\% \text{ (Sangat Menarik)}$$

Berdasarkan hasil penilaian satu responden yaitu guru bahasa Indonesia MAN 2 Lamongan diperoleh nilai persentase sebesar 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan maka skor

tersebut termasuk sangat menarik, menurut guru bahasa Indonesia aplikasi sudah bagus hanya perlu pembiasaan dalam penggunaannya. Kesimpulan akhir yang diberikan oleh guru bahasa Indonesia adalah media pembelajaran dinyatakan sebagai kategori sangat layak dan sangat menarik untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran.

b. Respon Siswa

Selain diuji cobakan kepada guru untuk mengetahui penilaian aplikasi, uji coba juga dilakukan kepada siswa. Uji coba dilakukan di MAN 2 Lamongan khususnya kelas XI-6 melalui proses pembelajaran dengan pokok bahasan menulis teks resensi. Pengaplikasian media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL sebagai bentuk uji coba kelayakan produk yang dikembangkan peneliti dengan jumlah siswa kelas XI-6 sebanyak 27 siswa.

Uji coba produk aplikasi PENSIL bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa terkait kemenarikan aplikasi yang dikembangkan peneliti. Adapun aspek-aspek yang menjadi penilaian terhadap aplikasi PENSIL yaitu tampilan aplikasi, penggunaan huruf dan gambar animasi, capaian pembelajaran, penyajian materi, kesesuaian materi pada aplikasi, serta ketertarikan terhadap aplikasi yang digunakan. Untuk menilai aplikasi PENSIL yang digunakan maka siswa akan mengisi angket respon setelah proses pembelajaran selesai.

Kriteria	Sangat Menarik
----------	----------------

(Sumber: Data Primer Penelitian Tabel 3.3)

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σxi = Jumlah skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{2188}{2430} \times 100\%$$

$$P = 0,900 \times 100\%$$

$$P = 90\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang telah dipersentasekan, maka dapat dinyatakan bahwa hasil respon dari siswa kelas XI-6 yang berjumlah 27 siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi PENSIL dalam materi menulis teks resensi diperoleh nilai sebesar 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan maka skor tersebut termasuk sangat menarik. Berdasarkan hasil angket respon siswa, maka kesimpulan akhir bahwa aplikasi PENSIL dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks resensi kelas XI SMA sederajat. Aplikasi PENSIL yang digunakan dalam proses pembelajaran juga mampu menarik perhatian, keaktifan, dan minat literasi siswa. Respon yang

diberikan siswa adalah semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi PENSIL.

B. Pembahasan Penelitian

1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks kelas XI SMA sederajat. Materi yang dikaitkan dengan aplikasi PENSIL adalah menulis teks resensi kelas XI SMA sederajat. Pengembangan ini berawal dari hasil penggalan potensi dan masalah pada pendukung pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI MAN 2 Lamongan melalui hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu guru bahasa Indonesia dan siswa kelas XI-6. Media ini diharapkan dapat membantu guru serta siswa kelas XI di MAN 2 Lamongan dalam mengembangkan minat literasi dan kreativitas siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses mencapai perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa setelah melakukan suatu kegiatan belajar. Media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI SMA Sederajat memiliki beberapa komponen di dalamnya sebagai berikut:

a. Halaman tampilan awal

Tampilan awal pada aplikasi PENSIL memperkenalkan nama aplikasi dan sasaran pengguna.

b. Halaman pembuka

Bagian pembuka berisi sambutan awal sebelum memasuki aplikasi yaitu dengan menekan tombol mulai untuk memulai pembelajaran menggunakan aplikasi PENSIL.

c. Halaman menu utama

Halaman menu utama berisi tombol petunjuk belajar, deskripsi aplikasi, materi, evaluasi, dan tentang pengembang. Siswa dapat memilih menu apa yang akan dibuka untuk melakukan proses pembelajaran.

d. Halaman petunjuk belajar

Halaman petunjuk belajar berisi penjelasan icon animasi yang digunakan sebagai tombol pada aplikasi PENSIL. Setiap icon animasi memiliki fungsi tombol yang berbeda, seperti icon animasi rumah merupakan tombol kembali ke halaman tampilan awal aplikasi.

e. Halaman deskripsi aplikasi

Halaman deskripsi aplikasi berisi penjelasan terkait filosofi, tujuan, dan manfaat pembuatan aplikasi. siswa dapat membaca deskripsi untuk mengetahui alasan dibuatnya aplikasi PENSIL dalam materi menulis teks resensi.

f. Halaman materi

Halaman materi berisi tombol capaian pembelajaran yang terdiri dari 2 bagian, ayo belajar cerpen yang menjelaskan terkait cerpen beserta cara menganalisisnya, dan ayo belajar resensi menjelaskan terkait resensi sampai dengan cara membuat resensi dari cerpen yang telah dianalisis.

g. Halaman evaluasi

Halaman evaluasi berisi tombol penugasan terdapat 2 kegiatan yang harus diselesaikan siswa, pengumpulan tugas berguna untuk mengumpulkan kegiatan 1 & 2 yang telah diselesaikan siswa, dan refleksi berisi game yang digunakan untuk mengulas materi pembelajaran.

h. Halaman tentang pengembang

Halaman tentang pengembang yang berisi penjelasan singkat terkait biodata dan riwayat pendidikan serta pengalaman pengembang.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks kelas XI SMA sederajat melalui sepuluh tahap pengembangan dari borg and gall, namun peneliti hanya membatasi sampai tahap keenam karena keterbatasan waktu dan pertimbangan bahwa pengembangan hanya sebatas uji coba produk.

a. Potensi dan Masalah

Identifikasi potensi dan masalah dengan melaksanakan penelitian di MAN 2 Lamongan, berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan hasil wawancara terhadap salah satu guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut peneliti berupaya mencari solusi untuk membantu tercapainya proses pembelajaran bagi siswa. Untuk menemukan solusi dari masalah tersebut peneliti kemudian melaksanakan analisis pembelajaran agar solusi yang ditawarkan sesuai dengan keadaan di dalam kelas dan juga karakteristik siswa di kelas XI-6 MAN 2 Lamongan. Proses analisis kemudian disesuaikan dengan capaian pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI fase sebagai berikut :

CP ELEMEN FASE F	ATP
Membaca dan memirsa	4. Menentukan judul cerpen yang akan dibaca 5. Menganalisis unsur pembangun cerpen 6. Menganalisis isi, sistematika, dan kebahasaan resensi buku
Menulis	8. Merancang isi, sistematika, dan kebahasaan dari cerpen yang telah dibaca 9. Menyusun resensi secara utuh isi, sistematika, dan kebahasaan dari cerpen yang telah diapresiasi 10. Mempublikasikan resensi cerpen dalam bentuk poster

(Sumber: Data Primer Penelitian Tabel 2.2)

b. Pengumpulan Data

Setelah menemukan masalah serta hasil analisis kebutuhan sesuai kondisi di dalam kelas dan karakteristik siswa maka tahap ini

peneliti mulai mengumpulkan data dan bahan untuk perencanaan produk yang mampu mengatasi masalah tersebut dengan melakukan observasi ke sekolah. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi pengisian angket dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan hasil bahwa pembelajaran menggunakan PPT tidak melibatkan siswa secara langsung, timbulnya rasa jenuh, kurangnya minat belajar siswa ketika menggunakan PPT, dan minat literasi siswa yang minim.

c. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI SMA sederajat. Proses pembuatan desain diawali dengan membuat rancangan *storyboard* yang nantinya akan memudahkan peneliti dalam menyusun produk dan penyusunan naskah materi yang bersumber dari buku pegangan guru, siswa, *ebook*, dan sumber belajar lainnya. Desain produk disesuaikan dengan sasaran yaitu siswa kelas XI yang aktif menggunakan ponsel dalam pembelajaran.

d. Validasi Desain

Validasi desain ditunjukkan untuk menilai apakah rancangan produk layak atau tidak untuk diuji cobakan di kelas XI MAN 2 Lamongan. Pada penelitian ini terdapat 3 ahli di bidangnya masing-masing yaitu ahli media, materi, dan bahasa serta guru bahasa

Indonesia sebagai praktisi pembelajaran yang memberikan nilai terhadap produk yang dikembangkan.

e. Revisi Desain

Revisi desain bertujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan pada desain sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media, materi, dan bahasa. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan kemudian dilakukan produksi desain sesuai saran dan masukan ahli.

f. Uji Coba Produk

Tahap uji coba bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan melalui hasil angket respon dari guru dan siswa. Proses uji coba dilakukan pada satu guru bahasa Indonesia dan siswa melalui proses pembelajaran lalu diakhir pembelajaran nanti siswa akan mengisi angket respon siswa sebagai penilaian atas produk yang digunakan. Pada penelitian ini uji coba dilakukan dengan jumlah responden 27 siswa. Berdasarkan angket respon yang disebar menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat menarik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi PENSIL merupakan media interaktif yang menarik dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Proses pembuatan aplikasi PENSIL yang dikembangkan melalui gabungan

beberapa aplikasi pendukung seperti canva pro, *powerpoint*, google formulir, google drive, wordwall, iSpring Suite 11 dan Website 2 Apk builder.

Aplikasi PENSIL yang dikembangkan peneliti mudah dalam proses pengaplikasiannya sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengunduh aplikasi dan menginstal aplikasi. Pada pelaksanaan uji coba terdapat hambatan seperti siswa yang tidak memiliki kuota dan kapasitas memori ponsel penuh sehingga aplikasi tidak bisa diinstal. Untuk mengatasi masalah yang ada maka peneliti memberikan saran kepada siswa untuk menggunakan Wi-Fi sekolah atau *hotspot* teman dan untuk siswa dengan memori ponsel penuh dapat bergabung dengan teman sebangku yang dapat mengakses aplikasi.

Adapun tujuan dari aplikasi PENSIL adalah sebagai aplikasi pembelajaran menulis teks resensi sehingga dengan menggunakan aplikasi PENSIL siswa diharapkan mampu mengasah keterampilan menulisnya. Manfaat dari aplikasi PENSIL yang dikembangkan peneliti yaitu untuk memudahkan siswa dalam materi teks menulis, menumbuhkan minat berliterasi, dan dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Meskipun pembelajaran dapat diakses melalui masing-masing ponsel siswa tetapi proses pembelajaran tetap dilakukan secara bersama-sama tidak individual.

Pengembangan aplikasi PENSIL diharapkan dapat berguna untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi terutama materi

menulis teks resensi serta dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan memiliki minat literasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi PENSIL cukup mudah digunakan yaitu dengan cara siswa membaca petunjuk belajar yang berisi kegunaan tombol setelah itu siswa dapat menekan tombol yang ada di dalam aplikasi sesuai halaman yang ingin ditampilkan

2. Analisis Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI

Setelah dilaksanakan proses validasi terhadap produk dan didapatkan hasil penelitian dari validasi berupa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penilaian kuantitatif diperoleh dari angket validasi dengan menggunakan skala likert, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan para validator ahli.

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media diberikan kepada ahli media Ibu Anisa Ulfah, M.Pd. dengan proses validasi produk pengisian angket validasi yang telah disiapkan sebelumnya dan didampingi oleh peneliti. Berdasarkan konversi skala likert angket yang telah ditetapkan dalam kuisisioner pada tabel 3.10 hasil validasi media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI SMA sederajat oleh validator ahli media pada tabel 4.2 menunjukkan persentase 88% dan jika

dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan termasuk sangat valid atau sangat layak. Penilaian ahli media terdiri dari 6 aspek dan 21 indikator penilaian dengan rincian perolehan skor total sebesar 92 dan skor ideal sebesar 105.

Saran dan masukan dari ahli materi yaitu penambahan gambar pada teks berisi materi yang sebelumnya polos berwarna putih dan tidak menarik sehingga harus ditambah dengan gambar yang berwarna dan lebih menarik. Data dari angket yang di isi oleh validator ahli media dapat dihitung menggunakan persentase tingkat kevalidan aplikasi PENSIL sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σx_i = Jumlah Skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{92}{105} \times 100\%$$

$$P = 0,876 \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase kevalidan diperoleh nilai sebesar 88% dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi PENSIL yang

dikembangkan sangat valid atau sangat layak diuji cobakan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi diberikan kepada ahli materi Bapak Dr. H. Sariban, M.Pd. dengan proses validasi produk pengisian angket validasi yang telah disiapkan sebelumnya dan didampingi oleh peneliti. Berdasarkan konversi skala likert angket yang telah ditetapkan dalam kuisisioner pada tabel 3.10 hasil validasi media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI SMA sederajat oleh validator ahli materi pada tabel 4.3 menunjukkan persentase 84% dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan termasuk sangat valid atau sangat layak. Penilaian ahli materiterdiri dari 5 aspek dan 16 indikator penilaian dengan rincian perolehan skor total sebesar 67 dan skor ideal sebesar 80.

Saran dan masukan dari ahli materi yaitu penambahan contoh pada materi analisis struktur cerpen dan analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik. Penambahan ini bertujuan agar siswa lebih memahami contoh menganalisis cerpen sehingga pada saat melakukan proses analisis mereka tidak kesulitan. Data dari angket yang di isi oleh validator ahli materi dapat dihitung menggunakan persentase tingkat kevalidan aplikasi PENSIL sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σx_i = Jumlah Skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{80} \times 100\%$$

$$P = 0,837 \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase kevalidan diperoleh nilai sebesar 84% dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi PENSIL yang dikembangkan sangat valid atau sangat layak diuji cobakan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa diberikan kepada ahli bahasa Bapak Miftahul Huda, M.Pd. dengan proses validasi produk pengisian angket validasi yang telah disiapkan sebelumnya dan didampingi oleh peneliti. Berdasarkan konversi skala likert angket yang telah ditetapkan dalam kuisisioner pada tabel 3.10 hasil validasi media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI SMA sederajat oleh validator ahli media pada tabel 4.4 menunjukkan persentase 94% dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan termasuk sangat valid

atau sangat layak. Penilaian ahli bahasa terdiri dari 7 aspek dan 14 indikator penilaian dengan rincian perolehan skor total sebesar 66 dan skor ideal sebesar 70.

Saran dan masukan dari ahli materi yaitu perubahan isi materi pada manfaat resensi karena belum sesuai dengan pembahasan dan penambahan capaian pembelajaran 1 & 2. Perubahan isi materi bertujuan agar materi hanya fokus pada 1 pembahasan yaitu resensi sedangkan capaian pembelajaran perlu dicantumkan agar tujuan pembelajaran lebih jelas dan runtut dalam proses pembelajarannya. Data dari angket yang di isi oleh validator ahli bahasa dapat dihitung menggunakan persentase tingkat kevalidan aplikasi PENSIL sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σxi = Jumlah skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{70} \times 100\%$$

$$P = 0,942 \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase kevalidan diperoleh nilai sebesar 94% dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi PENSIL yang dikembangkan sangat valid atau sangat layak diuji cobakan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan.

Tabel 4. 8 Analisis Kelayakan oleh Validator Ahli Media, Materi, dan Bahasa

No.	Validasi	Tingkat Kelayakan	Kategori
1.	Ahli Media	88%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	84%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid
Sangat Layak			

Kesimpulan dari hasil yang diperoleh dari 3 validasi ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi teks resensi.

3. Analisis Hasil Respon Guru dan Siswa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam Materi Menulis Teks Resensi Kelas XI

a. Hasil Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada salah satu guru bahasa Indonesia MAN 2 Lamongan Ibu Ellis Kurnia Utami, S.Pd., M.Pd. proses pengisian angket yang telah disiapkan sebelumnya dan

didampingi oleh peneliti. Berdasarkan konversi skala likert angket yang telah ditetapkan dalam kuisisioner pada tabel 3.10 hasil penilaian media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI SMA sederajat oleh guru bahasa Indonesia MAN 2 Lamongan pada tabel 4.5 menunjukkan persentase 92% dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan termasuk sangat menarik. Penilaian guru bahasa Indonesia terdiri dari 18 indikator penilaian dengan rincian perolehan skor total sebesar 83 dan skor ideal sebesar 90.

Masukan dari guru bahasa indonesia yaitu aplikasi sudah bagus hanya perlu pembiasaan dalam penggunaannya. Data dari angket yang di isi oleh guru bahasa Indonesia dapat dihitung menggunakan persentase tingkat kemenarikan aplikasi PENSIL sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σx_i = Jumlah skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{83}{90} \times 100\%$$

$$P = 0,922 \times 100\%$$

$$P = 92\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan perhitungan persentase kevalidan diperoleh nilai sebesar 92% dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi PENSIL yang dikembangkan sangat valid atau sangat layak diuji cobakan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan.

b. Hasil Respon Siswa

Tahap uji kemenarikan aplikasi PENSIL yang dikembangkan dilaksanakan dengan menunjukan media pembelajaran kepada 27 siswa kelas XI-6 MAN 2 Lamongan. Aplikasi PENSIL diakses siswa melalui ponsel masing-masing dengan cara mengunduh aplikasi melalui *google drive* lalu menginstal aplikasi dan aplikasi siap digunakan. Uji kelayakan aplikasi PENSIL bertujuan untuk mengetahui hasil respon siswa serta mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI-6 MAN 2 Lamongan.

Sebelum dilakukan uji coba kepada siswa perlu dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli sesuai bidang masing-masing yaitu ahli media, materi, dan bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan aplikasi PENSIL. Setelah mendapatkan hasil validasi dari para ahli maka perlu dilakukan perbaikan media sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan masing-masing validator ahli sehingga nantinya akan memperoleh penilaian dengan kategori sangat valid dan sangat layak untuk diuji cobakan pada siswa.

Tahap selanjutnya aplikasi PENSIL akan diberikan kepada guru bahasa Indonesia untuk mengetahui penilaian dan respon terakit media yang dikembangkan peneliti. Guru bahasa Indonesia sebagai praktisi pembelajaran masukan terkait media yang dikembangkan peneliti yaitu perluanya pembiasaan siswa dalam menggunakan media. Pada proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan aplikas PENSIL siswa sangat antusias dalam menjalankan aplikasi. siswa juga aktif bertanya terkait penggunaan aplikasi dan terkait pembahasan materi. Dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan keaktifan dalam menggunakan aplikasi PENSIL dalam proses pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti menyebarkan angket respon siswa yang telah disiapkan sebelumnya untuk memberikan penilaian terkait aplikasi PENSIL ynag dikembangkan. Berdasarkan konversi skala likert angket yang telah ditetapkan dalam kuisisioner pada tabel 3.10 hasil kemenarikan media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI SMA sederajat oleh siswa kelas XI-6 MAN 2 Lamongan pada tabel 4.7 menunjukkan persentase 90% dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan termasuk sangat menarik. Hasil respon siswa terdiri dari 18 indikator penilaian dengan rincian perolehan skor total sebesar 2188 dan skor ideal sebesar 2430. Data dari angket yang di isi oleh siswa dapat dihitung

menggunakan persentase tingkat kemenarikan aplikasi PENSIL sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase nilai kevalidan

Σx = Jumlah total skor yang akan diperoleh dari validator

Σx_i = Jumlah skor ideal

(A. Rahmat et al.,2021 : 14)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{2188}{2430} \times 100\%$$

$$P = 0,900 \times 100\%$$

$$P = 90\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan diperoleh nilai sebesar 90% dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi PENSIL yang dikembangkan sangat valid atau sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis tesk resensi kelas XI MAN 2 Lamongan dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan didesain menggunakan model pengembangan Borg and Gall dan diadaptasi menjadi 6 tahap yakni dimulai dengan penggalian potensi dan masalah melalui observasi kebutuhan guru dan siswa sekaligus wawancara kepada guru bahasa Indonesia, kemudian dilakukan pengumpulan data, pembuatan *storyboard*, dan penulisan naskah materi kemudian didesain menjadi sebuah media. Desain yang sudah siap akan divalidasikan ke ahli dibidangnya seperti ahli media, materi, bahasa, dan penilaian guru bahasa Indonesia untuk menilai kelayakan dan kevalidan media. Selanjutnya akan dilakukan perbaikan apabila terdapat saran dan masukan dari ahli serta penyempurnaan media sebelum diuji cobakan.
2. Validasi media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan didasarkan pada hasil dari validator yaitu validator ahli media dengan

persentase mencapai 88% yang menyatakan aplikasi PENSIL sangat valid untuk diuji cobakan. Validator ahli materi dengan persentase mencapai 84% artinya bahwa aplikasi PENSIL sangat valid dan layak diuji cobakan. Validator ahli bahasa dengan persentase mencapai 94% yang menyatakan bahwa aplikasi PENSIL sangat valid dan layak diuji cobakan.

3. Kelayakan aplikasi PENSIL diuji oleh 3 validator ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa setelah dilakukan validasi dengan kriteria sangat layak selanjutnya aplikasi PENSIL akan diuji cobakan kepada guru dan untuk mengetahui tingkat kemenarikan aplikasi melalui angket respon guru dan siswa. Hasil penilaian guru dengan persentase mencapai 92% artinya aplikasi PENSIL sangat menarik dan sangat layak diuji cobakan pada siswa di dalam kelas. Uji coba kepada 27 siswa kelas XI-6 MAN 2 Lamongan menggunakan angket setelah pembelajaran selesai. Hasil respon siswa dengan nilai persentase mencapai 90% dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan termasuk sangat menarik. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi PENSIL membuat siswa aktif bertanya terkait penggunaan aplikasi dan terkait pembahasan materi. Dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan keaktifan dalam menggunakan aplikasi PENSIL dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Pena Siswa Digital (PENSIL) dalam materi menulis teks resensi kelas XI MAN 2 Lamongan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagi sekolah atau instansi dan pengguna umum, dengan adanya penelitian ini diharapkan sekolah atau pengguna umum dapat menjadikan aplikasi PENSIL sebagai contoh pemanfaatan media pembelajaran interaktif.
2. Bagi siswa, dengan adanya pengembangan aplikasi PENSIL diharapkan siswa dapat memanfaatkan dengan baik media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dan pemanfaatan ponsel disekolah secara tepat sesuai kebutuhan.
3. Bagi guru, dengan adanya pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan motivasi untuk guru memperbarui media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan aplikasi PENSIL dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu guru untuk menyampaikan materi resensi kepada siswa.
4. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan aplikasi PENSIL yang telah dikembangkan dengan jangkauan materi bahasa Indonesia yang lebih luas. Serta lebih kreatif lagi dalam menciptakan media pembelajaran yang baru dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2012. *Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika.
- Afifah, Anisatul. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis Moodle Pada Siswa Kelas XI SMA/SMK*. Tesis. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Amiroh. 2012. *Membangun E-learning Dengan Learning Management System Moodle*. Jakarta: Genta Group Production.
- AR, Ridha Adilla. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Menggunakan Prezi untuk Siswa SMA Kelas X*. Lampung: Universitas Lampung.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmara, Anjar Purba. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Audiovisual tentang pembuatan koloid*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 15, 156-178.
- Dalman. 2016. *Ketrampilan Menulis (3rd ed.)*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Daranita, Damayanti. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada Materi Keanaeka Ragaman Hayati Kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Utara*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fardengki, Emidar Emida, & Ena Noveria. 2012. *Korelasi Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Kemampuan Menulis Resensi Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Linggo sari Bagati*, 1 (1), 639–645. Doi.<https://doi.org/10.24036/1378-019883>

- Febrianti, Anissa Fitri. 2017. *Pengembangan Modul Biologi Berbasis Web Untuk Mendukung Pembelajaran Interaktif*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Balai Pustaka
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Haryanto. 2008. *Membuat Resensi*. Semarang: Sindur Press.
- Jamil, Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jauhari, H. 2010. *Pedoman Menulis Karya Ilmiah*. Bandung: CV Pustaka Setia 102.
- Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95-105.
- Mu'ayis, Achmad. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Merancang Karya Ilmiah Kelas XI*. Skripsi. Fakultas Keguruan Bahasa Indonesia Universitas Billfath.
- Naz, A. A. & Akbar, R. (2008). *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration*. Journal of Elementary Education, 18(12), 35-40. Pakistan: Dept. Of Elementary Education IER, University of the Punjab, Lahore.
- Ngalimun, Alfulaila Noor. 2013. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Pratesya, Wika. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Click and Learn dengan Menggunakan Adobe Flash Pokok Bahasan Tata Surya Kelas VII SMP*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati.

- Purwanti, Nining. 2009. *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS RESENSI BUKU DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK CUPLIK DAN RANGKAI KALIMAT PADA SISWA KELAS IX A SMP N 3 UNGARAN TAHUN AJARAN 2009/2010*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Putra. 2008. *Langkah-Langkah Meresensi Buku*. Jakarta: Depdiknas.
- Qomariyah (2020) *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Melalui Model Picture And Picture Kelas IV MIN 7 Medan Denai*. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rizqiyatul I, Yuyun. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Integrasi Materi Teks Puisi Dengan Nilai-Nilai Islam Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X-MIPA MA Matholi'ul anwar Simo*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul Ulum Lamongan.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samad, Daniel. 1997. *Dasar-dasar Meresensi Buku*. Jakarta: Grasindo.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal: 297-298.
- Suriamiharja (1997). *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 2018, 9.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Umar, *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran* 11 (2014): 138.

Wahab Gusnarib, dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*.
Indramayu: Adab.

LAMPIRAN

1. Kartu Bimbingan Skripsi
2. Aplikasi PENSIL
3. Surat Keterangan Penelitian MAN 2 Lamongan
4. Profil MAN 2 Lamongan
5. Modul Ajar Bahasa Indonesia
6. Angket Kebutuhan Guru dan siswa
7. Surat Permohonan Validasi
8. Angket Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa
9. Angket Respon Guru dan Siswa
10. Dokumentasi Uji Coba

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Melati Kusuma Putri, lahir di Lamongan pada tanggal 7 Oktober 2000. Penulis adalah anak bungsu dari tiga bersaudara yang merupakan putri dari ayah Hernowo Eko Saputro dan ibu Surismiati. Saat ini penulis bertempat tinggal di Dsn. Slawe, Ds. Ngadirejo, Kec. Widang-Tuban. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di RA Mathla'ul Ulum dan melanjutkan di MI Mathla'ul Ulum Ngadirejo yang merupakan satu yayasan di

Desa Ngadirejo dan lulus pada tahun 2013. Pada jenjang selanjutnya, penulis memilih sekolah yang terkenal di wilayah Babat dan sekitarnya yaitu MTsN Model Babat dan selesai pada tahun 2016. Tidak jauh dari MTsN penulis melanjutkan pendidikan di MAN 2 Lamongan dan lulus pada tahun 2019. Selang satu tahun penulis melanjutkan pendidikan S1 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan pada tahun 2020 hingga saat ini tahun 2024. Sampai dengan penulisan skripsi tahun 2024 ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif program S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Darul 'Ulum Lamongan. Selain menempuh pendidikan di UNISDA penulis juga melanjutkan Pendidikan Guru Taman Pendidikan Al-Quran Mabin Langitan tepatnya di Kec. Widang.

PROFIL MAN 2 LAMONGAN

A. Sejarah Berdirinya MAN 2 Lamongan

MAN 2 LAMONGAN berdiri sejak tahun 1980 dengan nama MA Persiapan dengan Kepala Madrasah yang pertama adalah Drs. H. Imam Ahmad. Pada tahun 1990 berstatus MAN Filial MAN Lamongan yang pada saat itu Kepala nya di jabat oleh Bapak Drs. Busyairi. Kemudian pada tahun 1993 statusnya berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri dengan No SK Menag 244 Tahun 1993 dengan Kepala Madrasah Bapak Drs. H. Hudlari (alm). Pada tahun 2004 sampai dengan 2005 MAN 2 LAMONGAN dipimpin oleh Bapak Drs. H. Akhsan Qomar (alm). Pada tahun 2005 sampai Juli 2012 dipimpin oleh Bapak Drs. H. Hazbillah, M.Ag. Sedangkan Pada Juli 2012 sampai dengan sekarang tampuk kepemimpinan di MAN 2 LAMONGAN dijabat oleh Bapak Drs. H. Abd. Hakim, M.Pd. dan di masa kepemimpinan beliau inilah MAN 2 LAMONGAN mengalami kemajuan yang pesat, mulai dari perestasi peserta didiknya, prestasi madrasah sendiri. Disamping pada sisi sarana prasarana semakin ditingkatkan, terutama ruang dan gedung asrama bagi peserta didik. dan mulai 1 Maret 2021 Kepala MAN 2 Lamongan di pimpin oleh Drs. H. Sutar, M.M. Sebagai Pelaksana Tugas Kepala Madrasah. Lokasi MAN 2 Lamongan sangat strategis untuk dijangkau yang terletak di jalan Bulaksari 269 Sogo Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan

B. Visi dan Misi MAN 2 Lamongan

1. Visi:

“Terwujudnya Sumber Daya Insani yang Berprestasi, Mandiri, Berbudaya IMTAQ dan Menguasai IPTEK Berbasis Riset”

2. Misi:

- a. Mengembangkan kompetensi sumber daya insani yang berkualitas untuk mencapai prestasi regional, nasional, dan internasional
- b. Mencetak lulusan yang berkualitas dan mampu berperan di masyarakat
- c. Melaksanakan pembiasaan perilaku Islami

- d. Mengembangkan pemahaman dan sikap yang benar tentang moderasi beragama
- e. Meningkatkan penguasaan iptek yang berdaya saing tinggi
- f. Mengembangkan budaya riset di bidang sains dan teknologi, keagamaan, sosial dan humaniora

3. Indikator Ketercapaian Visi

a. Berprestasi

- 1) Prestasi akademik tinggi
- 2) Tercapainya nilai mata pelajaran UNBK-UAMBN melampaui yang ditetapkan KKM Madrasah
- 3) Diraihnya kejuaraan tingkat regional, nasional, dan internasional
- 4) Memiliki lulusan yang mampu berprestasi di era global
- 5) Mampu memberi alternatif pemecahan masalah
- 6) Mampu berprestasi di setiap kompetisi akademik dan non akademik
- 7) Mampu berprestasi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi

b. Berbudaya Imtaq

- 1) Memiliki penghayatan dan pengamalan ajaran Islam
- 2) Memiliki budaya Islami dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Memiliki akhlak mulia terhadap guru, orang tua, dan masyarakat
- 4) Terciptanya lingkungan madrasah yang Islami

c. Menguasai IPTEK Berbasis Riset

- 1) Mampu berfikir realistis dan berorientasi masa depan
- 2) Mampu melakukan riset di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi
- 3) Mampu berprestasi di bidang Iptek
- 4) Mampu menciptakan teknologi berbasis lokal dan global.

C. Struktur Organisasi MAN 2 Lamongan



DOKUMENTASI
Observasi Awal &
Pengisian Angket Kebutuhan Guru & siswa



Pelaksanaan Uji Coba Aplikasi PENSIL



Pelaksanaan Uji Coba Aplikasi PENSIL



Pendampingan Uji Coba Oleh Peneliti



Pengisian Angket Respon Siswa Setelah Pembelajaran Selesai



**Foto Bersama Kelas XI-6 MAN 2 Lamongan Beserta
Guru Bahasa Indonesia**



