



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Kebutuhan dan Desain Aplikasi TuSi sebagai Media Pembelajaran Teks Ulasan

Setiawan Edi Purnomo¹, Risma Nurdiana Putri², Winda Murtiantin³, Cahyo Hasanudin⁴

^{1, 2, 3, 4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
setiawanedip@gmail.com

abstrak— Dalam permasalahan mengenai pembelajaran teks ulasan siswa saat ini masih cenderung banyak, salah satunya masalah yang terkait adalah peserta didik belum mampu memahami materi teks ulasan dengan baik disebabkan peserta didik hanya mengerti proses belajar dengan menggunakan buku atau modul saja, sehingga daya tarik peserta didik kurang dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini, peneliti ingin menciptakan sebuah suasana baru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi “TuSi” (Teks Ulasan Puisi) yang menarik dan bisa menambah minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development). Hasil dari penelitian ini adalah 1) analisis kebutuhan media 2) Membuat flowchart dan storyboard 3) Validasi terhadap ahli media dan ahli materi 4) Mengembangkan aplikasi “TuSi” (Teks Ulasan Puisi).

Kata kunci— Aplikasi TuSi, Media Pembelajaran, Teks Ulasan

Abstract— In terms of problems regarding learning review texts, students currently still tend to have many problems, one of which is that students are not able to understand the review text material well because students only understand the learning process by using books or modules, so that students' interest is lacking and not enthusiastic about participating in learning activities. The aim of this research is that the researcher wants to create a new atmosphere in the process of learning activities by using the learning media application "TuSi" (Poetry Review Text) which is interesting and can increase students' interest in learning. The research method used by researchers in this research is R&D (Research and Development). The results of this research are 1) analysis of media needs 2) Creating flowcharts and storyboards 3) Validation of media experts and material experts 4) Developing the "TuSi" application (Poetry Review Text).

Keywords— TuSi Application, Learning Media, Review Text

PENDAHULUAN

Menurut sudut pandang pendidikan, Media pembelajar merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga penggunaannya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran hendaknya memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan terhadap siswa (Rahmatullah, dkk., 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis, sehingga diperlukan pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan tidak monoton agar siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan baik (Ami, 2021). Yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah merancang kegiatan pembelajaran dan perencanaan kegiatan belajar mengajar. Sebaliknya kelebihan tujuan media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian dokumen dan informasi guna memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa sehingga tercipta motivasi belajar yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar (Salsabila, dkk., 2020).

Teks ulasan adalah teks yang berisi penilaian, ulasan, atau kritik terhadap suatu karya, misalnya film, drama, atau buku (Riana & Gulo, 2022). Teks ulasan merupakan sebuah tulisan yang memberikan tanggapan terhadap suatu produk yang telah dirilis ke masyarakat, seperti novel, puisi, film, dan masih banyak karya lainnya, sehingga memerlukan diskusi agar masyarakat dapat mempertimbangkan pilihannya (Amalia, dkk., 2022). Teks ulasan merupakan istilah yang digunakan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dalam suatu karya, teks berisi uraian yang dapat membantu seseorang lebih mudah memahami isi atau makna keseluruhan dari karya tersebut (Qurniasih, dkk., (2021).

Permasalahan yang telah dialami pada siswa dalam materi teks ulasan adalah peserta didik belum menguasai untuk memahami maksudnya dalam sebuah karya, memulai diskusi, dan cukup sulit untuk menentukan urutan kalimat. Masalah ini dapat menjadi sebuah tantangan bagi pendidik supaya seorang guru dapat mencari ide dan peluang baru untuk menyampaikan materi tentang teks ulasan. Agar peserta didik dapat terinovasi dalam proses pembelajaran guru dapat mengubah teknik dalam penyampaian materi untuk teks ulasan tersebut. Oleh karena itu media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendorong siswa agar menjadi lebih aktif dalam memahami materi teks ulasan. Oleh karena itu peneliti ingin menciptakan lingkungan belajar yang menarik, yaitu menggunakan media aplikasi *thinkable "TuSi"* dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media aplikasi *"TuSi"* bisa menjadi sebuah metode pengajaran untuk lebih menarik minat belajar siswa. Aplikasi *Thinkable* adalah alat pembuat aplikasi Android dengan pemrograman blok visual, yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi tanpa coding (Raibowo, dkk., 2023). Pemrograman blok visual yaitu pada penggunaan pengguna lihat, gunakan, menulis, dan menyeret "blok" yang merupakan simbol perintah dan beberapa fungsi penanganan kejadian dalam membuat aplikasi serta dapat dengan mudah dipanggil tanpa menulis program kode (Sandra, dkk., 2022). Aplikasi *thinkable* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai cara termudah untuk membuat materi pembelajaran di perangkat seluler. Aplikasi ini sendiri merupakan aplikasi yang memungkinkan guru

menjadi pilihan termudah sebagai alat media pembelajaran. Hal ini karena aplikasi *thinkable* memperkenalkan menu *drop-down* dengan *block* pemrograman untuk memfasilitasi pembuatan materi pembelajaran diperangkat selular (Hasanudin, dkk., 2023).

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti adalah Aplikasi *thinkable* "TuSi". Aplikasi ini merupakan perangkat pembelajaran berupa aplikasi yang dibuat oleh peneliti dalam rangka supervisi teknis pembelajaran. Tujuan utama dalam pembuatan media aplikasi "TuSi" ini untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi teks ulasan serta menciptakan ketertarikan terhadap peserta didik untuk menciptakan daya minat belajar peserta didik. Pada proses pembuatan, fokus peneliti dalam pengembangan kebutuhan serta desain media pembelajaran yang sesuai yaitu teks ulasan.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah oleh M. Agus Kastiyawani dkk., (Universitas Mulawarman) tahun 2017 untuk penelitian tentang "Pengembangan Media *Levidio* Storyboard Dalam Pembelajaran Menulis Teks Resensi Film/Drama Bagi Siswa Kelas XI SMK". Mengacu pada latar belakang di atas, penulis ingin mengkaji perkembangan lingkungan belajar dalam arti proses kegiatan belajar memahami teks ulasan untuk mengetahui tingkat antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang digunakan aplikasi "TuSi" (Teks Ulasan Puisi).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan RnD (Research and Development) yang merupakan metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengembangkan suatu produk atau produk baru atau menyempurnakan produk yang ada (Purnama. S. 2016). Menerapkan metode ADDIE (Analyse, Plan, Develop). Dalam penelitian kami hanya menjelaskan tahapan analisis kebutuhan, perencanaan dan pengembangan. Hal ini digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Subjek penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran siswa SMA, subjek tahap perencanaan merupakan ahli materi dan ahli media.

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini memakai survei kebutuhan, pada saat teknik pengumpulan tahap perencanaan menggunakan survei terhadap ahli materi serta ahli media. Teknik validasi data pada tahap analisis kebutuhan dan perencanaan menggunakan teknik wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Aplikasi *Thinkable* "TuSi" (Teks Resensi Puisi) sebagai media pembelajaran Hasil kebutuhan dan perencanaan teks ulasan dapat disajikan dalam bentuk analisis, perencanaan dan pengembangan media. Analisis kebutuhan diperoleh melalui angket, perencanaan dibuat menggunakan *flowchart* dan

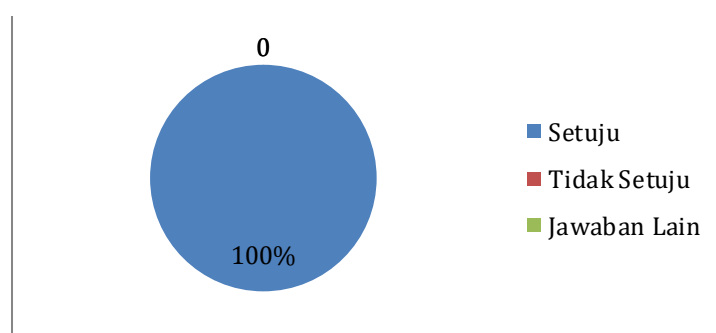
storyboard, sedangkan develop dilakukan menggunakan canva sebagai alat desain dan aplikasi thinkable sebagai alat pembuatan aplikasi.

A. Hasil Analisis Kebutuhan Media Aplikasi Thinkable "TuSi" (teks Ulasan Puisi)

Hasil analisis kebutuhan pada media aplikasi thinkable "TuSi" didapatkan dengan menggunakan angket yang sudah diberikan pada siswa kelas VII F SMP Negeri 3 Bojonegoro dengan jumlah siswa sebanyak 32. Angket tersebut berisi enam indikator yaitu, 1) aspek kebutuhan media, 2) materi pendidikan, 3) penyajian materi pendidikan, 4) komponen kebahasaan, 5) aspek kebutuhan evaluasi, 6) kebutuhan deskripsi produk. Keenam aspek-aspek diatas dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Aspek kebutuhan media

Aspek kebutuhan media divari dengan menggunakan dua pertanyaan. Pertanyaan pertama adalah "Apakah ketersediaan materi pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu dikembangkan lebih lanjut seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi?" Berdasarkan pernyataan tersebut, respon siswa ditunjukkan pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Respon Siswa Tentang Kebutuhan ketersediaan bahan ajar berbasis aplikasi di mata pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan gambar 4.1, dapat dijelaskan bahwa presentase siswa banyak yang menjawab setuju pada ketersediaan bahan ajar berbasis aplikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 100% siswa setuju untuk mendukung ketersediaan materi pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi.

Pada kolom alasan, empat dari 32 siswa memberikan jawaban yang hampir sama. Adapun alasan itu, bahwa adanya ketersediaan bahan ajar dengan berbasis aplikasi, hal ini harus dikembangkan karena sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Beberapa alasan siswa digali

lebih detail dengan mengajukan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

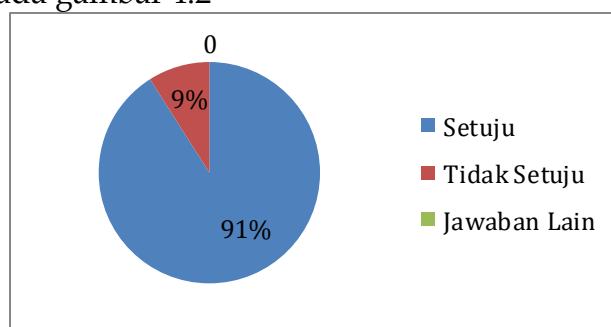
RE : “Saya ingin bertanya mengapa materi pembelajaran berbasis aplikasi ini perlu dikembangkan?”

WA : **“Agar dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Serta bahan ajar berbentuk aplikasi ini dapat meningkatkan daya minat siswa dalam kegiatan belajar”**

RE : “Artinya, menurut kamu, jika bahan ajar berbasis aplikasi tersebut dikembangkan, pembelajaran akan lebih menarik dan terlihat menyenangkan?”

WA : **“Betul, kak”**

Pertanyaan kedua “Apakah dalam pembelajaran penelaahan teks ulasan yang berorientasi pada karya sastra (puisi) membutuhkan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respon siswa dapat di lihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Respon siswa tentang pembelajaran penelaahan teks ulasan berorientasi pada karya sastra (puisi) membutuhkan media pada pembelajaran yang berbentuk aplikasi

Berdasarkan gambar 4.2 dapat dijelaskan bahwa proporsi siswa setuju jika dalam pembelajaran penelaahan teks ulasan berorientasi pada karya sastra (puisi) membutuhkan media pada pembelajaran yang berbentuk aplikasi sebanyak 91%, presentase siswa yang menjawab tidak setuju sebanyak 9%. Hal ini berarti siswa SMP N 3 Bojonegoro setuju jika dalam pembelajaran penelaahan teks ulasan berorientasi pada karya sastra (puisi) membutuhkan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi.

Pada kolom alasan, 3 dari 32 siswa memberikan jawaban yang sama. Peralpnya, pembelajaran teks ulasan yang berorientasi pada karya sastra (puisi) memerlukan media pembelajaran berupa aplikasi. Alasan salah satu siswa digali lebih banyak detail melalui pertanyaan serupa dengan kutipan wawancara berikut.

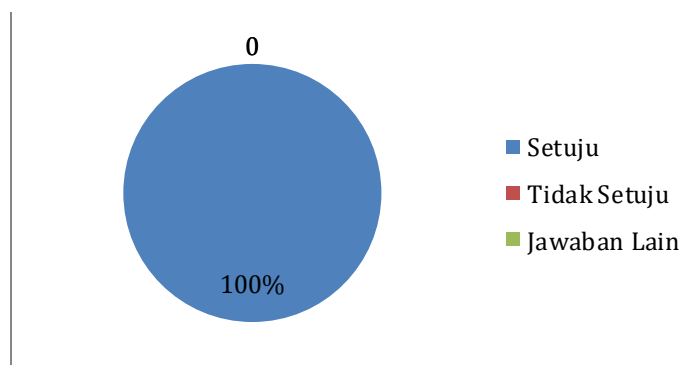
RE : “Saya ingin bertanya mengapa Anda setuju bahwa teks ulasan pembelajaran berorientasi pada pekerjaan sastra (puisi) membutuhkan media pada pembelajaran yang berbentuk aplikasi?”

RA : **“Karena dalam kegiatan pembelajaran penelaahan teks ulasan berorientasi pada karya sastra (puisi) belum pernah diterapkan di**

sekolah saya, dan tentunya akan sangat menarik jika pembelajaran dengan berbasis aplikasi ini diterapkan”.

2) Aspek kebutuhan bahan materi ajar

Aspek kebutuhan bahan kajian dicari melalui dua pertanyaan, yaitu pertanyaan ketiga dan keempat. Pertanyaan ketiga mengenai “Bagaimana menurut anda jika materi teks ulasan TuSi (Teks Ulasan Puisi) dilengkapi dengan tahapan memahami dan mempelajari puisi?”. Jawaban siswa didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan berikut dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Respon siswa tentang pendapat jika materi teks ulasan dalam aplikasi TuSidilengkapi dengan langkah-langkah dalam memahami dan menelaah puisi

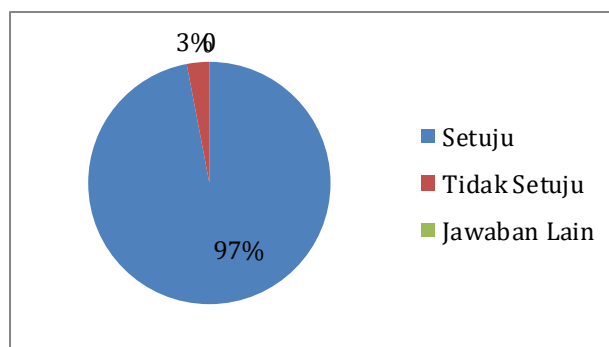
Berdasarkan gambar 4.3 hal ini dapat dijelaskan presentase para siswa menjawab ya pada pendapat jika materi teks ulasan dalam aplikasi TuSidilengkapi dengan langkah-langkah dalam memahami dan menelaah puisi sebanyak 100%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SMP N 3 Bojonegoro setuju jika dalam aplikasi TuSi ini dilengkapi dengan langkah-langkah dalam memahami dan menelaah puisi.

Pada kolom alasan, 6 dari 32 siswa memberikan jawaban yang sama. Sebab, mereka sepakat aplikasi TuS dilengkapi dengan langkah-langkah memahami dan mempelajari puisi. Alasan salah satu siswa digali lebih mendalam menggunakan pertanyaan seperti kutipan wawancara berikut ini.

RE : “Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika dalam aplikasi TuSi ini dilengkapi dengan langkah-langkah dalam memahami dan menelaah puisi?”

PA : **“Saya setuju, karena dengan adanya materi serta langkah-langkah dalam memahami dan menelaah puisi pada aplikasi TuSi, kami dapat dengan mudah mempelajari proses pembelajaran dalam aplikasi TuSi tersebut.**

Pertanyaan ke empat tentang, “Bagaimana pendapat kamu jika dalam aplikasi TuSi (Teks Ulasan Puisi) disediakan 1 puisi untuk ditelaah?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respon siswa dapat di lihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4. Respon siswa tentang pendapatjika dalam aplikasi TuSi disediakan 1 puisi untuk ditelaah

Berdasarkan gambar 4.4, dapat di jelaskan bahwa presentase siswa menjawab setuju pada pendapatjika dalam aplikasi TuSi disediakan 1 puisi untuk ditelaah sebanyak 97%, presentase menjawab tidak setuju 3%. Hal ini berarti siswa SMP N3 Bojonegoro setuju jika dalam aplikasi TuSi disediakan 1 puisi untuk di telaah seperti yang disebutkan di atas.

Pada kolom alasan, 2 siswa dari 32 siswa menjawab hampir sama. Hal ini dikarenakan mereka setuju bahwa aplikasi TuS menyediakan 1 puisi untuk dipelajari. Alasan salah satu siswa diselidiki lebih lanjut dengan pertanyaan serupa dengan wawancara berikut.

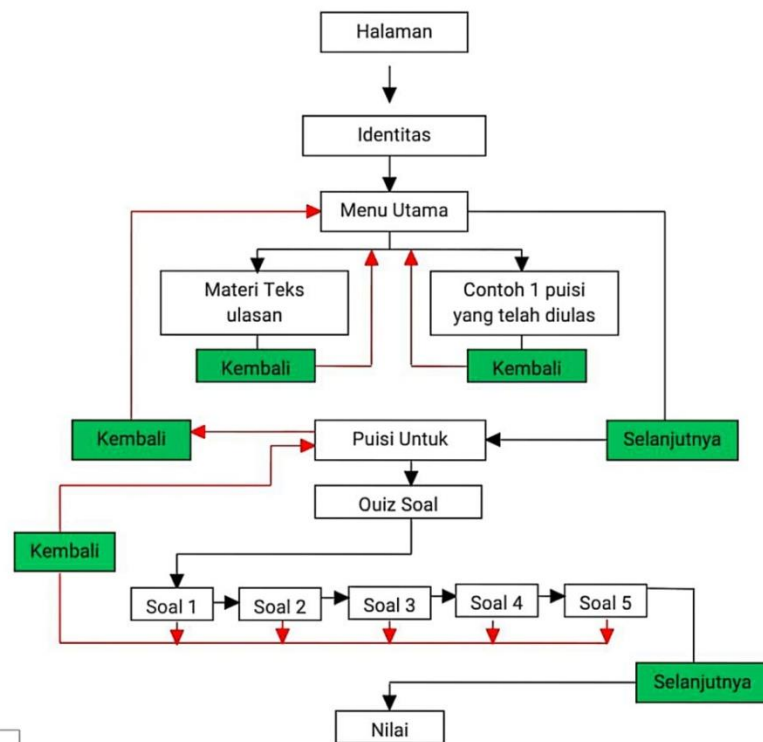
RE : "Saya ingin bertanya mengapa Anda setuju jika aplikasi TuSi menawarkan 1 puisi untuk dipelajari?"

RA : "Saya setuju, karena dalam aplikasi TuSi ini menyangkut dalam proses pembelajaran mengulas puisi sehingga perlu disediakan 1 atau lebih, puisi untuk di telaah."

B. Desain Media Aplikasi Thinkable "TuSi" (Teks Ulasan Puisi)

1) Flowchart

Flochart (diagram alur) adalah gambar berbentuk diagram yang menunjukkan urutan sistematis proses atau langkah-langkah dalam mengeksekusi suatu program (Listyoningrum, dkk., 2023). Berikut adalah flochart dari media aplikasi thinkable "TuSi" (Teks Ulasan Puisi).




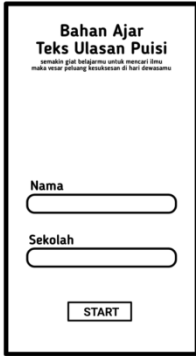
1.1


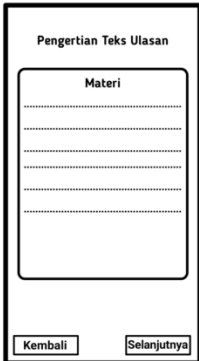
Gambar
2 Flochart

media aplikasi thunkable "TuSi"

2) Storyboard

Storyboard adalah diagram atau gambar berisi informasi ditempatkan di layar sebagai data yang berisi informasi untuk ditempatkan pada layar sebagai informasi yang membantu pemrogram dan spesialis produksi mengembangkan komponen multimedia (Rustamana, dkk., 2023). Berikut adalah storyboard dari media aplikasi thumkable "TuSi" (Teks Ulasan Puisi).

<p>1. Scane ini menampilkan halaman utama yang berisi logo judul dan identitas program</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Opening</td> <td>Opening Program</td> </tr> <tr> <td>Tombol Navigasi</td> <td>Tombol Masuk</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna R/G/B</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Terdapat teks nama penulis</td> </tr> <tr> <td>Logo</td> <td>Terdapat 2 karakter siswa yang menggambarkan Siswa SMP</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Opening	Opening Program	Tombol Navigasi	Tombol Masuk	Background	Kombinasi warna R/G/B	Teks	Terdapat teks nama penulis	Logo	Terdapat 2 karakter siswa yang menggambarkan Siswa SMP	Warna teks	Kombinasi	
Fungsi	Keterangan														
Opening	Opening Program														
Tombol Navigasi	Tombol Masuk														
Background	Kombinasi warna R/G/B														
Teks	Terdapat teks nama penulis														
Logo	Terdapat 2 karakter siswa yang menggambarkan Siswa SMP														
Warna teks	Kombinasi														
<p>2. Setelah tombol masuk diklik, maka program akan mengarahkan pada frame menu untuk mengisi identitas pengguna</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scane</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Terdapat teks sebuah judul dan kata-kata motivasi</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna R/G/B</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Tombol navigasi</td> <td>Tombol kolom untuk mengisi identitas Tombol start</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Scane	2	Teks	Terdapat teks sebuah judul dan kata-kata motivasi	Background	Kombinasi warna R/G/B	Warna teks	Kombinasi	Tombol navigasi	Tombol kolom untuk mengisi identitas Tombol start			
Fungsi	Keterangan														
Scane	2														
Teks	Terdapat teks sebuah judul dan kata-kata motivasi														
Background	Kombinasi warna R/G/B														
Warna teks	Kombinasi														
Tombol navigasi	Tombol kolom untuk mengisi identitas Tombol start														

No	Keterangan	Visual											
<p>3. Setelah kolom identitas diri di isi, lalu jika diklik start maka program akan mengarahkan pada frame menu utama</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scane</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Judul menu utama</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna R/G/B</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Tombol navigasi</td> <td>- Materi Pembelajaran - Contoh Puisi Yang Telah Diulas - Tombol Kembali - Tombol Selanjutnya</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Scane	3	Teks	Judul menu utama	Background	Kombinasi warna R/G/B	Warna teks	Kombinasi	Tombol navigasi	- Materi Pembelajaran - Contoh Puisi Yang Telah Diulas - Tombol Kembali - Tombol Selanjutnya	
Fungsi	Keterangan												
Scane	3												
Teks	Judul menu utama												
Background	Kombinasi warna R/G/B												
Warna teks	Kombinasi												
Tombol navigasi	- Materi Pembelajaran - Contoh Puisi Yang Telah Diulas - Tombol Kembali - Tombol Selanjutnya												
<p>4. Setelah tombol materi pembelajaran diklik, maka program akan mengarahkan pada frame pengertian teks ulasan, Scene ini berisi materi pengertian teks ulasan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scane</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Materi pengertian teks ulasan</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna R/G/B</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Tombol navigasi</td> <td>Tombol kembali Tombol selanjutnya</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Scane	4	Teks	Materi pengertian teks ulasan	Background	Kombinasi warna R/G/B	Warna teks	Kombinasi	Tombol navigasi	Tombol kembali Tombol selanjutnya	
Fungsi	Keterangan												
Scane	4												
Teks	Materi pengertian teks ulasan												
Background	Kombinasi warna R/G/B												
Warna teks	Kombinasi												
Tombol navigasi	Tombol kembali Tombol selanjutnya												

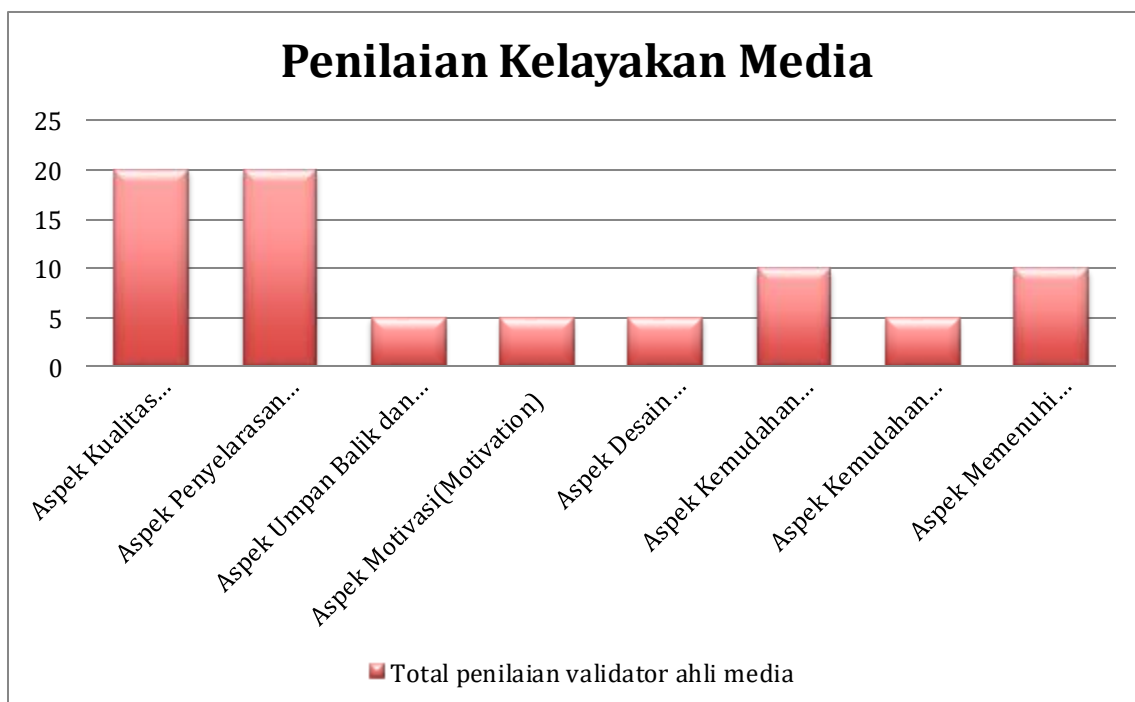
No	Keterangan	Visual												
5.	<p>Scene ini berisi tujuan teks ulasan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scene</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Materi tujuan teks ulasan</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna R/G/B</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Tombol navigasi</td> <td>Tombol kembali Tombol selanjutnya</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Scene	5	Teks	Materi tujuan teks ulasan	Background	Kombinasi warna R/G/B	Warna teks	Kombinasi	Tombol navigasi	Tombol kembali Tombol selanjutnya	
Fungsi	Keterangan													
Scene	5													
Teks	Materi tujuan teks ulasan													
Background	Kombinasi warna R/G/B													
Warna teks	Kombinasi													
Tombol navigasi	Tombol kembali Tombol selanjutnya													
6.	<p>Scene ini berisi ciri-ciri teks ulasan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scene</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Materi ciri-ciri teks ulasan</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna R/G/B</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Tombol navigasi</td> <td>Tombol kembali Tombol selanjutnya</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Scene	6	Teks	Materi ciri-ciri teks ulasan	Background	Kombinasi warna R/G/B	Warna teks	Kombinasi	Tombol navigasi	Tombol kembali Tombol selanjutnya	
Fungsi	Keterangan													
Scene	6													
Teks	Materi ciri-ciri teks ulasan													
Background	Kombinasi warna R/G/B													
Warna teks	Kombinasi													
Tombol navigasi	Tombol kembali Tombol selanjutnya													

No	Keterangan	Visual												
7.	<p>Scene ini berisi struktur teks ulasan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scene</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Materi struktur teks ulasan</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna R/G/B</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Tombol navigasi</td> <td>Tombol kembali Tombol selanjutnya</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Scene	7	Teks	Materi struktur teks ulasan	Background	Kombinasi warna R/G/B	Warna teks	Kombinasi	Tombol navigasi	Tombol kembali Tombol selanjutnya	
Fungsi	Keterangan													
Scene	7													
Teks	Materi struktur teks ulasan													
Background	Kombinasi warna R/G/B													
Warna teks	Kombinasi													
Tombol navigasi	Tombol kembali Tombol selanjutnya													
8.	<p>Scene ini berisi jenis-jenis teks ulasan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scene</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Materi jenis-jenis teks ulasan</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna R/G/B</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Tombol navigasi</td> <td>Tombol kembali</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Scene	8	Teks	Materi jenis-jenis teks ulasan	Background	Kombinasi warna R/G/B	Warna teks	Kombinasi	Tombol navigasi	Tombol kembali	
Fungsi	Keterangan													
Scene	8													
Teks	Materi jenis-jenis teks ulasan													
Background	Kombinasi warna R/G/B													
Warna teks	Kombinasi													
Tombol navigasi	Tombol kembali													

C. Nilai Validasi Ahli Materi dan Media

A. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah Ibu Yuniana Cahyaningrum, S.com, M.com. Berikut hasil validasi ahli media pada aplikasi "TuSi" (Teks Resensi Puisi).

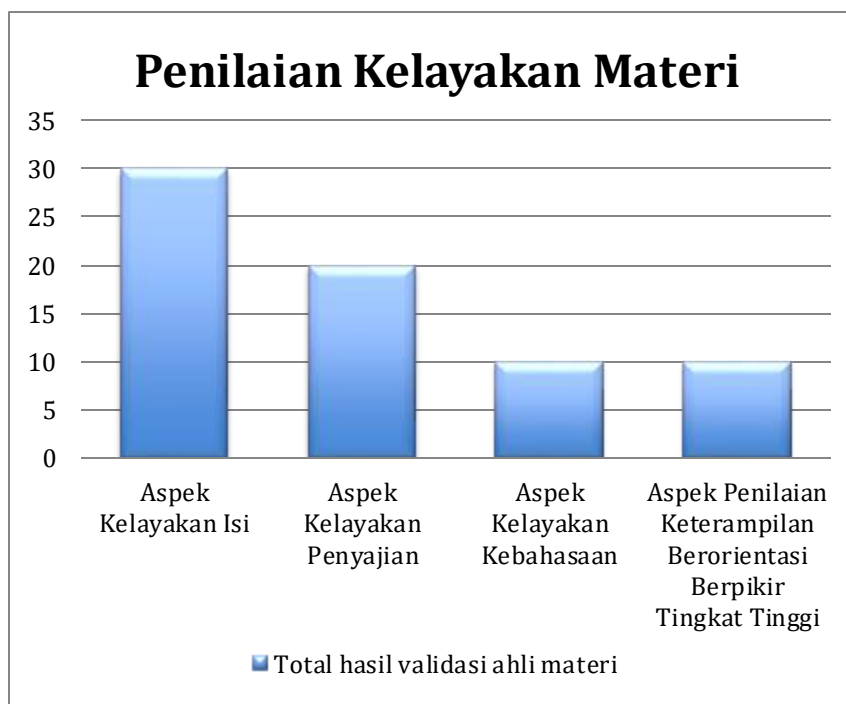


Gambar 2.1 Penilaian Kelayakan Media

Berdasarkan penilaian di atas, bahwa penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa pemenuhan tujuan pembelajaran sudah cukup, namun aspek umpan balik, aspek motivasi, aspek desain, aspek kemudahan aksesibilitas, memberian masukan atau saran mengenai aplikasi media "TuSi" (Teks Ulasan Puisi) berisi profil pembelajaran. Perbaikan dilakukan pada aplikasi media "TuSi" (Teks Ulasan Puisi) yang dibuat setelah mendapat masukan dari validator materi.

B. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah bapak Dr. Cahyo Hasanudin M,P.d. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil validasi ahli materi pada media aplikasi "TuSi" (Teks Ulasan Puisi).



Gambar 2.2 Penilaian Kelayakan Materi

Dari diagram diatas dapat dijelaskan bahwa hasil dari ahli materi sesuai kelayakan yang diberikan sudah baik, ahli materi memberikan komentar dan saran untuk mengembangkannya lebih baik lagi. Perbaikan dilakukan menyusul saran dan kritik dari validator materi aplikasi media “TuSi” (Teks Ulasan Puisi).

D. Develop(pengembangan)media pembelajaran Aplikasi Thunkable “TuSi” (Teks Ulasan Puisi)

Media ini dibuat dengan menggunakan canva untuk proses pertama yaitu proses desain pada gambar, Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang memudahkan pengguna mendesain berbagai materi kreatif secara online. Canva tersedia dalam versi online, iPhone, dan Android (Fatma, dkk., 2023). Cara menggunakan canva ini sangat mudah dapat kita buka dengan melalui akun google lalu membuka web canva setelah itu login dan bisa digunakan untuk mendesain. Selanjutnya pada proses kedua yaitu tahap proses pembuatan aplikasi, dalam pembuatan aplikasi “TuSi” ini menggunakan sebuah aplikasi yang bernama Thunkable, Thunkable adalah pembuat aplikasi Android berdasarkan pemrograman blok visual, sehingga pengguna dapat membuat aplikasi tanpa coding. Pemrograman blok visual berarti bahwa selama penggunaan, pengguna akan melihat, menggunakan, menulis, dan menyeret dan melepas "blok" yang merupakan simbol

perintah dan beberapa fungsi penanganan peristiwa saat membuat blok visual untuk aplikasi, dan dapat dipanggil dengan mudah tanpa menulis kode program apa pun (Sandra, dkk., 2022). Oleh karena itu, peneliti memilih aplikasi canva dan thunkable untuk membuat media aplikasi "TuSi", Berikut desain halaman utama dari media aplikasi "TuSi" (Teks Ulasan Puisi) yang telah didesain dengan menggunakan canva.



Gambar 3.1 Cover media aplikasi "TuSi"

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan dan desain media pembelajaran aplikasi "TuSi" (Teks Ulasan Puisi) dapat digali dengan melakukan cara 1) menganalisis kebutuhan media dengan menggunakan angket 2) membuat desain menggunakan flowchart dan storyboard serta divalidasi kepada ahli materi dan ahli media 3) membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi "TuSi" (Teks Ulasan Puisi).

REFERENSI

- Amalia, K. R., Cahyani, D. D., & Wijayanti, A. (2022). Ekranisasi Novel Keluarga Tak Kasat Mata karya Bonaventura Genta ke Film Keluarga Tak Kasat Mata Sutradara Hedy Suryawan sebagai Materi Pembelajaran Teks Ulasan di SMP. *KABASTRA: Kajian Bahasa dan Sastra*, 1(2).
<https://doi.org/10.31002/kabastra.v2i1.39>.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135-148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>.
- Fatma, T. N., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pemecahan masalah menurut teori polya berbantuan canva untuk mengefektifkan pembelajaran statistika pada siswa kelas vi di sdn pare 2 kediri. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).
<https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p208-224>.
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Junarti, J., Juwanda, J., Priyantoko, P., Setiawan, D., & Fitriyana, N. (2023). Pendampingan guru di Desa Sumberagung dalam menyusun bahan ajar berbasis mobile learning dengan menggunakan Aplikasi Thinkable. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1 (03) , 457-467. Retrieved from <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/79>.
- Listyoningrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100-112.
<https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>.
- Qurniasih, A. D., Wardiah, D., & Fitriani, Y. (2021). Keefektifan Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ulasan Film "Dua Garis Biru" Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(3), 415-422.
<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v19i3.7401>.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/art>.

- Raibowo, S., Sugihartono, T., Permadi, A., Aldino, A., & Rahmi, M. F. (2023). Need assesment pengembangan media pembelajaran tenis lapangan berbasis aplikasi thunkable. *Jurnal muara pendidikan*, 8(2), 274-278. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1498>.
- Riana, R., & Gulo, L. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Teks Ulasan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Scramble. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 537-543. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.74>.
- Rustamana, A., Agustin, N., Al Pisma, V., & Syams, A. W. A. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan media cetak: storyboard. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(4), 1-6. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v1i4.415>.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sandra, H. K., Tanamir, M. D., & Afryansih, N. (2022). Kelayakan dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thunkable Berbasis Android pada Materi Ketahanan Pangan Industri dan Energi Kelas XI IIS SMAN 1 Painan. *Horizon*, 2(1), 43-53. Retrieved from <https://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/horizon>.