

Pengembangan Media Aplikasi Andriod Ma'caku Berbasis Budaya Lokal

Hasriani

Universitas Muhammadiyah Makassar
Email : hasriani379@gmail.com

Sulfasyah

Universitas Muhammadiyah Makassar
Email : sulfasyah@unismuh.ac.id

Rahmawati

Universitas Muhammadiyah Makassar
Email : rahmawati@unismuh.ac.id

Abstract: The purpose of this research is to develop learning media for android applications based on local culture. This research stage uses the Four-D model stage which consists of define, design, development, and disseminate stages. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis and descriptive quantitative. The results showed that the activities of students during learning using Ma'caku media during field trials obtained an achievement rate of 89.00% with a very active category so that the product could be used without revision. Based on all the results of product analysis including validity, practicality, attractiveness, and effectiveness, it can be concluded that the development of android applications based on local culture with material presented in Ma'caku media in the form of apk files, the main software in this development product is Smart App Creator 3 while the software Support is powerpoint, paint, corel draw. Powerpoint, corel draw and paint are used to combine and edit image assets, while SAC3 software is used to work on and create applications

Keyword : Ma'caku Application, Poetry, Local Cultur

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran aplikasi android berbasis budaya local. Tahapan penelitian ini menggunakan tahapan model *Four-D* yang terdiri atas tahap *define, design, development, dan disseminate*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media Ma'caku pada saat uji coba lapangan memperoleh tingkat pencapaian 89,00% dengan kategori sangat aktif sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan seluruh hasil analisis produk meliputi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi android berbasis budaya local dengan materi yang disajikan dalam media *Ma'caku* dalam bentuk *file apk, Software* utama dalam produk pengembangan ini adalah *Smart App Creator 3* sedangkan *software* pendukung adalah *powerpoint, paint, corel draw. Powerpoint, corel draw dan paint* digunakan untuk menggabungkan dan mengedit asset gambar, sedangkan *software SAC3* digunakan untuk mengerjakan dan membuat aplikasi.

Kata Kunci : *AplikasiMa'caku, Puisi, Budaya Lokal*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang dalam kehidupan yang begitu besar manfaatnya. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik 2011). Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia (Kunandar 2011). Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara.

Saat ini telah banyak dikembangkan keterampilan berpikir abad ke-21. Keterampilan berpikir abad ke-21 ini dipublikasikan oleh *Partneship of 21st Century Skills* yang merupakan suatu lembaga pendidikan yang berpusat di Tucson, Arizona, Amerika Serikat. *Partneship of 21st Century Skills* mengidentifikasi bahwa pembelajar pada abad ke-21 harus mampu mengembangkan keterampilan kompetitif yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*)

seperti: berpikir kritis (*critical thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), melek TIK, teknologi informasi dan komunikasi (*ICT, information and Commuication Technology*), melek informasi (*information literacy*), melek media (*media literacy*). Selanjutnya untuk menguasai beberapa keterampilan tersebut di atas, maka perlu pengaturan kembali standar dan asesmen peserta didik, kurikulum dan pengajaran, pengembangan profesional, serta lingkungan pembelajaran (Basuki 2014). Pengembangan keterampilan berpikir kompleks salah satunya didukung dengan asesmen yang tepat untuk mengukur kinerja peserta didik (McLaughlin 2008).

Peranan guru dalam pembelajaran di sekolah sangat penting, namun terkhusus pada pembelajaran keterampilan membaca khususnya puisi, salah satu faktor yang mendukung kesuksesan dalam membantu siswa terampil membaca adalah keberadaan media. Saat ini perkembangan media membuat pembelajaran berkembang sangat pesat seiring dengan perubahan-perubahan zaman dan teknologi. Akan tetapi permasalahan yang ditemukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi awal melalui angket dan wawancara, bahwa penggunaan TIK

dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu kesuksesan siswa terutama dalam membaca permulaan.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran anak, kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, akan tetapi mereka miskin aplikasi (Sanjaya 2009).

Keterampilan yang harus dikuasai pada abad 21 ini akan sangat mudah dirasakan jika ditunjang dengan kemampuan para pendidik untuk melekat TIK. Berupa mengembangkan sebuah aplikasi-aplikasi atau games namun tetap memperhatikan kearifan lokal daerah khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Arief S. Sadiman 2009)

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kesempatan yang didapatkan oleh murid untuk mempelajari bahasa Indonesia

dengan baik dan benar melalui cara-cara yang efektif. Pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SD lebih menekankan pada aspek keterampilan berbahasa, baik melalui sarana yang dapat dibaca berupa buku-buku paket atau buku-buku sumber lainnya, melalui pelaksanaan proses pembelajaran dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru maupun kegiatan berbahasa lainnya, seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Apri Damai Sagita Krissandi 2018).

Penguasaan keempat macam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melalui pembelajaran yang strategis akan turut membantu murid dalam mengikuti seluruh mata pelajaran lainnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, tidak berlebihan kalau dikatakan bahwa penguasaan aspek-aspek keterampilan berbahasa sangat penting dalam kegiatan berbahasa. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional murid dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Menyadari peran yang demikian, pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu murid mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan,

berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Depdiknas 2006). Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan murid berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan masyarakat Indonesia (Depdiknas 2006).

Terhusus pada keterampilan membaca, memiliki kedudukan urgen pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, kegiatan membaca perlu dilakukan oleh setiap murid di sekolah. Kegiatan ini bukan hanya berhubungan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia. Jadi, membaca bagi setiap murid sangat perlu dibiasakan dan ditanamkan dalam aktivitas belajarnya. Dapat dianalisis bila keterampilan membaca murid tidak dimiliki, tentu tidak dapat berhasil dalam pembelajaran yang lainnya.

Salah satu aspek pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang memegang peran penting adalah membaca. Membaca merupakan tahapan proses belajar membaca bagi murid sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kesempatan yang didapatkan oleh murid

untuk mempelajari bahasa Indonesia dengan baik dan benar melalui cara-cara yang efektif. Pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SD lebih menekankan pada aspek keterampilan berbahasa, baik melalui sarana yang dapat dibaca berupa buku-buku paket atau buku-buku sumber lainnya, melalui pelaksanaan proses pembelajaran dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru maupun kegiatan berbahasa lainnya, seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Penguasaan keempat macam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melalui pembelajaran yang strategis akan turut membantu murid dalam mengikuti seluruh mata pelajaran lainnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, tidak berlebihan kalau dikatakan bahwa penguasaan aspek-aspek keterampilan berbahasa sangat penting dalam kegiatan berbahasa. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional murid dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi

Pada umumnya sebagai seorang pendidik harus memiliki pengetahuan yang luas tentang pemanfaatan sebuah media pembelajaran, namun sebagian pendidik

memiliki pengetahuan yang kurang dalam pemanfaatan media. Padahal media pembelajaran jika difungsikan kedalam kelas dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat memertinggi proses belajar mengajar untuk siswa. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki sumbangan yang cukup besar antara lain sebagai berikut(Kemp & Dayton 1985).

Bagian dari keseluruhan media pembelajaran yang baik, efektif, dan efisien merupakan penunjang prosesnya belajar mengajar, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Nieveen (1999:123), suatu produk dinyatakan berkualitas jika semua aspek terpenuhi seperti (1) kevalidan; (2) kepraktisan; (3) keefektifan.

Munir (2013:16) menyatakan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran harus mengandung komponen seperti berikut: (1) teks bahasa; (2) gambar; (3) grafik; (4) audio; (5) animasi.

Beriring dengan proses belajar yang dilakukan di sekolah dengan pembelajaran daring atau online yang disebabkan oleh virus, yaitu virus corona yang akrab disebut Covid 19. Pembelajaran daring atau online merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi pembelajaran dilakukan melalui jaringan internet. Hal ini merupakan tantangan besar bagi seorang

guru, karena dalam kondisi seperti ini guru pun dituntut untuk bisa mengelolah, mendesain media pembelajaran (media online) sedemikian rupa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mencegah atau mengantisipasi kebosanan siswa dalam pembelajaran model daring tersebut. Salah satu media yang digunakan guru dalam proses belajar adalah media aplikasi android.

a. Media Android Macca'ku

Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan Komputer tablet layar sentuh (touch screen) yang berbasis Linux. Namun seiring perkembangannya, Android berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam melakukan inovasi.

Hal ini tidak lepas dari pengembang utama dibelakangnya, yaitu Google. Google lah yang mengakuisisi Android, kemudian membuatkan sebuah platform. Platform Android terdiri dari Sistem Operasi berbasis Linux, sebuah GUI (Graphic User Interface), sebuah Web Browser dan Aplikasi *End-User* yang dapat di download dan juga para pengembang bisa leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat. Macca'ku atau Mari Baca Aku adalah sebuah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android mengenai pembelajaran membaca permulaan yang menanamkan

pemahaman membaca pemahaman tema 5 Pengalamanku.

b. Konsep Keterampilan Membaca

Membaca merupakan salah satu bentuk komponen keterampilan bahasa yang diperoleh berdasarkan fakta dengan berusaha menemukan informasi yang terdapat didalamnya (Dalman 2013). Membaca merupakan keterampilan yang digunakan penerima pesan untuk memperoleh pesan yang di sampaikan oleh penulis dengan media berupa tulisan (Tarigan 2008). Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu bentuk kata yang tersusun menjadi kalimat yang didalamnya mengandung pesan berupa informasi untuk disampaikan kepada pembaca.

Keterampilan membaca adalah tahap keterampilan yang bermula dari kata hingga membaca kritis (Fitriyani, Sudin, and Sujana 2016). Membaca merupakan bentuk interaksi antara wawasannya terhadap kemampuan mengolah bahasa dengan keadaan disekitarnya yang mengharuskan untuk memahami bacaan tersebut (Salmia 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai membaca, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah keterampilan berbahasa yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi atau menyampaikan pesan dari penulis

kepada pembaca melalui bentuk tulisan. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar memandangi sekumpulan kata yang telah membentuk kalimat tetapi lebih spesifik, membaca dapat dikatakan sebagai kegiatan memahami dan menafsirkan makna dari isi bacaan tersebut.

Salah satu bentuk dari tujuan keterampilan membaca adalah untuk menemukan atau mendapatkan informasi melalui pemahaman dalam isi bacaan. Terdapat lima macam tujuan membaca, yaitu. a. Sebagai tercapainya tujuan pembelajaran. b. untuk mengetahui kesimpulan dari bacaan. c. untuk menghargai karya sastra seseorang. d. sebagai pengisi waktu luang. e. sarana pemeroleh informasi (Tarigan 2008).

c. Budaya Lokal

Budaya lokal biasanya didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Budaya lokal adalah ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat local. Sedangkan, menurut Britannica istilah budaya lokal biasanya digunakan untuk mencirikan pengalaman kehidupan sehari-hari di tempat-tempat tertentu yang dapat diidentifikasi (Ajawaila 2003).

Di Indonesia, budaya lokal biasanya selalu terikat batas-batas fisik dan geografis yang jelas. Misalnya budaya lokal di Jawa akan berbeda dengan budaya

lokal di Bali. Oleh karena itu, batas geografis telah dijadikan landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dimana calon penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi Android *Ma’caku* Berbasis Budaya Lokal Untuk Memantapkan Keterampilan Membaca Permulaan bagi Siswa Kelas II”, adapun tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui tahapan pengembangan media aplikasi android *Ma’caku* berbasis budaya lokal yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II tema Pengalamanku, dan efektifitas Aplikasi Android *Ma’caku* berbasis budaya lokal layak memantapkan keterampilan membaca permulaan peserta didik.

METODE

Jenis Penelitian

Pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif *Ma’caku* Puisi. Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini merujuk pada model penelitian pengembangan media aplikasi android ini menggunakan *Four-D* Model. Langkah-langkah *Define, Design, Development and Dissemination* merupakan singkatan dari 4 D yang merupakan langkah-langkah dari

penelitian dan pengembangan (Sugiyono 2015). Pada penelitian ini pengembangan media disederhanakan sampai tahap pengembangan (*develop*), tanpa tahap penyebaran (*disseminate*), sehingga media yang telah dikembangkan hanya digunakan pada sekolah yang diujikan saja, tidak disebarkan ke sekolah lainnya. Pada tahap penyebaran (*disseminate*) dapat diteruskan oleh studi selanjutnya.

Jenis data yang diperoleh dari hasil uji coba produk aplikasi media pembelajaran *Ma’caku* berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kegiatan wawancara guru dan peserta didik, instrumen pengumpulan data berupa tanggapan, saran atau masukan terhadap produk aplikasi media pembelajaran *Ma’caku* yang dilakukan pada uji ahli dan uji pengguna. Sedangkan data kuantitatif berupa pemerolehan skor yang diperoleh dari penghitungan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta subjek coba di lapangan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan sejak pelaksanaan pra penelitian yang dilakukan pada bulan November 2021 sampai Desember 2021, sedangkan untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Januari s.d 25 Februari 2022 di kelas II SD Inpres Galangan Kapal I Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Subjek/Responden Penelitian

Peserta didik yang dipilih sebagai subjek uji coba adalah peserta didik kelas II semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 30 peserta didik, terdiri atas 18 laki-laki dan 12 perempuan. kompetensi dasar Membaca teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dengan bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat untuk kelas II SD tema 5 Pangalamanku pada Sekolah Dasar yang menerapkan kurikulum 2013.

Prosedur

Alur penelitian pengembangan media aplikasi android ini menggunakan *Four-D Model*. Langkah-langkah *Define, Design, Development and Dissemination* merupakan singkatan dari 4 D yang merupakan langkah-langkah dari penelitian dan pengembangan (Sugiyono 2015). Pada penelitian ini pengembangan media disederhanakan sampai tahap pengembangan (*develop*), tanpa tahap penyebaran (*disseminate*), sehingga media yang telah dikembangkan hanya digunakan pada sekolah yang diujikan saja, tidak disebarkan ke sekolah lainnya. Pada tahap penyebaran (*desseminate*) dapat diteruskan oleh studi selanjutnya.

Data, Teknik Pengumpulan, dan

Intsrumen

Jenis data yang diperoleh dari hasil uji coba produk aplikasi media

pembelajaran Ma'caku berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kegiatan wawancara guru dan peserta didik, instrumen pengumpulan data berupa tanggapan, saran atau masukan terhadap produk aplikasi media pembelajaran Ma'caku yang dilakukan pada uji ahli dan uji pengguna. Sedangkan data kuantitatif berupa pemerolehan skor yang diperoleh dari penghitungan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta subjek coba di lapangan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam studi pendahuluan adalah lembar wawancara untuk guru dan peserta didik, sedangkan pengumpulan data dalam pengembangan media berupa lembar validasi, angket, dan lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

1) Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa catatan, saran, dan komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada angket validasi, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Data aktivitas peserta didik diperoleh dari skor yang diberikan *observer* pada lembar observasi berdasarkan pengamatan yang dilakukan

pada saat pembelajaran menggunakan aplikasi media *Ma'caku*.

2) Analisis deskriptif kuantitatif

Data data kuantitatif berupa pemerolehan skor yang diperoleh dari penghitungan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta subjek coba di lapangan yang dideskripsikan menggunakan analisis kuantitatif adalah data yang diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respon guru, angket respon peserta didik, dan lembar observasi. Data berupa skor dari hasil validasi ahli, angket respon guru, angket respon peserta didik, dan lembar observasi. Data disajikan dalam bentuk persentase. Analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- 1) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk;
- 2) Analisis Data Keefektifan Produk.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran *Ma'caku* kompetensi dasar Membaca teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dengan bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat untuk kelas II SD tema 5 Pngalamanku. Hasil pengembangan

produk aplikasi media pembelajaran *Ma'caku* diuraikan berdasarkan data hasil validasi ahli dan hasil uji coba pengguna. Data validasi ahli diperoleh dari satu ahli materi dan satu ahli media pembelajaran, sedangkan data uji coba pengguna diperoleh dari guru, peserta didik, dan *observer*.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui validitas ahli dan uji coba pengguna, dapat dianalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan aplikasi media pembelajaran *Ma'caku*. Analisis data bertujuan menentukan kelayakan media tersebut untuk digunakan pada pembelajaran kompetensi dasar Membaca teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dengan bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.

Data tingkat keefektifan produk diperoleh dari aktivitas peserta didik melalui pengamatan yang dilakukan *observer* selama mengikuti pembelajaran menggunakan *Ma'caku* Puisi kompetensi dasar Membaca teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dengan bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan *Ma'caku* Puisi kompetensi dasar Membaca teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dengan bahasa Indonesia

dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat pada saat uji coba lapangan memperoleh tingkat pencapaian 89,00%. Jika dikonversikan pada kriteria keefektifan hasil ini memenuhi kriteria sangat efektif sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan seluruh hasil analisis produk meliputi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa *Ma'caku* pembelajaran ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kompetensi dasar Membaca teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dengan bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat di kelas II. Kelayakan media ini berdasarkan kriteria kelayakan yaitu memenuhi kriteria *minimal valid, praktis, menarik, dan efektif*.

Aplikasi media pembelajaran *Ma'caku* Puisi kompetensi dasar Membaca teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dengan bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu:

a. *Icon* logo dan nama aplikasi

Judul program pada produk pengembangan ini adalah **Mari Baca Aku!** Disingkat **Ma'caku** dengan *icon* gambar laki laki bersongkok bugis yang sedang membaca buku. Judul aplikasi memberikan

informasi kepada pengguna tentang materi yang akan dipelajari dalam aplikasi. Judul disajikan berupa informasi tentang pokok materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari (Rusman 2012).



Gambar 1 Tampilan Icon Aplikasi

b. Tampilan *Splash Screen*

Pada *Splash Screen* adalah layar pembuka setiap kali kita membuka sebuah aplikasi android. Layar pembuka pada aplikasi *Mari Baca Aku!* yaitu gambar logo Universitas Muhammadiyah Makassar dan terdapat tulisan Pascasarjana Pendidikan Dasar.



Gambar 2 Layar Pembuka Aplikasi

c. Judul Aplikasi

Pada menu judul terdapat gambar *icon* aplikasi *Ma'caku* berupa seorang anak yang sedang membaca buku dengan symbol K dan menggunakan songkok Racca menyimbolkan kearifan lokal Sulawesi Selatan. Di sebelah icon terdapat tulisan "**Mari Baca Aku!**" disingkat

“Ma’caku” dan mana pengembang aplikasi Ibu Hasriani. Terdapat logo dua buah logo di pojok atas yaitu logo Tut Wuri Handayani dan logo Universitas Muhammadiyah Makassar. Tombol **Menu** bersatu dengangambar pengembang aplikasi. Untuk masuk menu utama dapat mengnekan tombol **Play**.



Gambar 3 Tampilan Awal

d. Menu Utama

Pada menu utama terdapat tulisan **Mari Baca Aku!** dan **Ma’caku** dan tiga menu utama yaitu **Materi, Nonton, dan Ma’caku**. Setiap menu di buat *iconmenu* sehingga *icon* menu-menu menjadi petunjuk dari isi setiap *menu* agar peserta didik dapat mengetahui isi dari menu sebelum di klik saat menggunakan aplikasi.



Gambar 4 Tampilan Menu Utama

e. Materi

Menu materi adalah inti dari pengembangan media *Ma’caku* Puisi

kompetensi dasarMembaca teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dengan bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Dalam menu materi terdapat empat pilihan materi yang saling terkait pada aplikasi *Ma’caku* berisi yaitu video pembelajaran tentang cara membaca puisi dan video contoh pembacaan puisi bertema Pantai Losari dan Benteng Rotterdam agar peserta didik tidak merasa bosan maka peneliti menambahkan materi bernyanyi lagu berjudul Anging Mammiri. Pada video tersebut peserta didik akan mempelajari tentang cara membaca puisi dengan artikulasi, intonasi, dan ekspresi yang tepat dan contoh-contoh puisi yang dibawakan oleh peserta didik usia SD kelas II.



Gambar 4.7 Isi Menu Materi

f. Nonton/Video

Menu video meliputi penjelasan materi yang akan di buat puisi bertema Pengalamanku tentang objek wisata dan tempat bersejarah di Kota Makassar yang dinarasikan oleh seorang guru yang disajikan secara santai dan humoris sehingga peserta didik tidak merasa bosan

dan merasa berada di tempat tersebut. Pada video ini juga menjadi ajang berbagi pengalaman bagi peserta didik yang telah mengunjungi tempat tersebut sehingga peserta didik sangat antusias dan senang menonton video tempat wisata dan tempat bersejarah dari daerahnya.

g. Ma'caku/Permainan

Menu game/permainan berisi soal-soal yang dibuat untuk menguji pemahaman dan ingatan peserta didik mengenai puisi. Soal dikemas dengan berbagai bentuk seperti pilihan ganda, geser jawaban, tebak judul puisi dan dengan musik benar dan salah sehingga peserta didik senang menjawab soalnya latihan yang diberikan.

Produk aplikasi media pembelajaran *Ma'caku* Puisi ini dikembangkan peneliti dengan memasukkan beberapa elemen, antara lain:

1) Teks

Teks merupakan kombinasi beberapa huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat untuk menjelaskan maksud dari penulis sehingga pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan penulisnya (Munir 2013). Dalam produk pengembangan ini, teks digunakan untuk memberikan keterangan (*caption*) pada gambar sehingga pengguna dapat mengetahui nama pahlawan dan sejarah perjuangannya.

Penentuan huruf dipertimbangkan berdasarkan kemenarikan dan kejelasan pesan. Teks dibuat sesuai dengan tampilan gambar. Gaya dari teks seharusnya selaras dengan unsur-unsur visual lainnya (Smaldino 2008). Demi tujuan pengajaran atau penyampaian informasi disarankan memakai gaya yang terus terang, gaya teks yang polos yaitu tidak ada hiasan (Smaldino 2008). Oleh sebab itu peneliti menggunakan *font Neucha* untuk menuliskan sejarah perjuangan, tulisan Sulawesi Selatan menggunakan *font lontara*, dan *font Showcard Gothik* digunakan untuk menuliskan *caption* di bawah tayangan *Ma'caku* dengan pertimbangan *font* tersebut jelas dan menarik agar mudah dibaca dan menarik perhatian sehingga dapat memberikan penekanan pada pesan-pesan tertentu, warna teks sebaiknya kontras dengan warna *background* (Smaldino 2008). Pada media ini *background* menu halaman judul, beranda, dan halaman penutup berwarna biru muda sehingga peneliti memilih menggunakan warna merah dan hitam untuk teksnya. Untuk *petunjuk, tujuan pembelajaran, gudang info, dan profil pengembang* digunakan teks berwarna putih bayangan merah dengan *background* merah putih. Pada aplikasi *Ma'caku* Puisi warna *background* tiap-tiap pahlawan berbeda-beda, namun demikian juga warna

teks tetap sama yaitu hitam teks menyesuaikan warna *background* papan nama yaitu putih yang ada dengan tetap mempertimbangkan segi kekontrasan warna.

Hal lain yang diperhatikan dalam pengembangan media *Ma'caku* Puisi ini adalah ukuran *font*. Ukuran teks sangat penting bagi kemudahan keterbacaan (Smaldino 2008). Dengan mempertimbangkan keterbacaan teks oleh peserta didik antara mata dan *smartphone* di 20 cm paling maka dalam media ini digunakan ukuran 50 *point*.

2) Gambar

Ma'caku Puisi ini dibuat dengan menyusun gambar-gambar tempat-tempat wisata dan bersejarah di Kota Makassar berupa foto yang diunduh dari internet. Gambar sebagian mempunyai resolusi rendah dan warna yang kurang tajam karena kurangnya sumber gambar yang dapat diambil. Namun demikian pada umumnya gambar dari kamera memerlukan pengeditan karena agar dapat terlihat jelas. Gambar-gambar pahlawan diolah melalui aplikasi *Camtasia Studio* kemudian dibuat menjadi sebuah video pembelajaran yang dilengkapi dengan sedikit narasi.

3) Audio

Audio yang digunakan dalam produk pengembangan ini berupa *sound effect*,

background sound (backsound), dan lagu daerah. *Sound effect* digunakan pada tiap kemunculan animasi teks dan gambar serta pergerakan kursor pada tombol navigasi. *Backsound* digunakan sebagai *audio* pada beranda. *Audio* yang digunakan sebagai *backsound* adalah *kids opener levidio* dan instrumen lagu Anging Mammiri. Pada *Ma'caku* yang terdapat dalam menu materi.

4) Animasi

Pada produk pengembangan ini animasi terdapat pada *opening*, beranda, dan *closing*. Pada *opening* pertama animasi digunakan pada saat memunculkan logo Universitas Muhammadiyah, fakultas, dan jurusan kemudian *opening* kedua judul program, logo, dan nama pengembang. Animasi juga digunakan pada beranda untuk memunculkan menu program. Pada *closing*, animasi berupa teks bergerak memunculkan kalimat pesan moral dan ucapan terima kasih.

PEMBAHASAN

Dalam produk pengembangan ini, teks digunakan untuk memberikan keterangan (*caption*) pada gambar sehingga pengguna dapat mengetahui nama pahlawan dan sejarah perjuangannya.

Penentuan huruf dipertimbangkan berdasarkan kemenarikan dan kejelasan pesan. Teks dibuat sesuai dengan tampilan gambar. Gaya dari teks seharusnya selaras dengan unsur-unsur visual lainnya

(Smaldino 2008). Demi tujuan pengajaran atau penyampaian informasi disarankan memakai gaya yang terus terang, gaya teks yang polos yaitu tidak ada hiasan (Smaldino 2008). Oleh sebab itu peneliti menggunakan *font Neucha* untuk menuliskan sejarah perjuangan, tulisan Sulawesi Selatan menggunakan *font lontara*, dan *font Showcard Gothik* digunakan untuk menuliskan *caption* di bawah tayangan *Ma'caku* dengan pertimbangan *font* tersebut jelas dan menarik agar mudah dibaca dan menarik perhatian sehingga dapat memberikan penekanan pada pesan-pesan tertentu, warna teks sebaiknya kontras dengan warna *background* (Smaldino 2008). Pada media ini *background* menu halaman judul, beranda, dan halaman penutup berwarna biru muda sehingga peneliti memilih menggunakan warna merah dan hitam untuk teksnya. Untuk *petunjuk, tujuan pembelajaran, gudang info, dan profil pengembang* digunakan teks berwarna putih bayangan merah dengan *background* merah putih. Pada aplikasi *Ma'caku* Puisi warna *background* tiap-tiap pahlawan berbeda-beda, namun demikian juga warna teks tetap sama yaitu hitam teks menyesuaikan warna *background* papan nama yaitu putih yang ada dengan tetap mempertimbangkan segi kekontrasan warna.

Hal lain yang diperhatikan dalam pengembangan media *Ma'caku* Puisi ini adalah ukuran *font*. Ukuran teks sangat penting bagi kemudahan keterbacaan (Smaldino 2008). Dengan mempertimbangkan keterbacaan teks oleh peserta didik antara mata dan *smartphone* di 20 cm paling maka dalam media ini digunakan ukuran 50 *point*.

Ma'caku Puisi ini dibuat dengan menyusun gambar-gambar tempat wisata dan bersejarah di Kota Makassar berupa foto yang diunduh dari internet. Gambar sebagian mempunyai resolusi rendah dan warna yang kurang tajam karena kurangnya sumber gambar yang dapat diambil. Namun demikian pada umumnya gambar dari kamera memerlukan pengeditan karena agar dapat terlihat jelas. Gambar-gambar pahlawan diolah melalui aplikasi *Camtasia Studio* kemudian dibuat menjadi sebuah video pembelajaran yang dilengkapi dengan sedikit narasi.

Audio yang digunakan dalam produk pengembangan ini berupa *sound effect, background sound (backsound)*, dan lagu daerah. *Sound effect* digunakan pada tiap kemunculan animasi teks dan gambar serta pergerakan cursor pada tombol navigasi. *Backsound* digunakan sebagai *audio* pada beranda. *Audio* yang digunakan sebagai *backsound* adalah *kids opener*

levidio dan instrumen lagu Anging Mammiri. Pada *Ma'caku* yang terdapat dalam menu materi.

Pada produk pengembangan ini animasi terdapat pada *opening*, beranda, dan *closing*. Pada *opening* pertama animasi digunakan pada saat memunculkan logo Universitas Muhammadiyah, fakultas, dan jurusan kemudian *opening* kedua judul program, logo, dan nama pengembang. Animasi juga digunakan pada beranda untuk memunculkan menu program. Pada *closing*, animasi berupa teks bergerak memunculkan kalimat pesan moral dan ucapan terima kasih.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi *android* media *Ma'caku* Puisi dengan menggunakan *Software* pembuat aplikasi *android* bernama *Smart App Creator 3* sedangkan *software* pendukung adalah *powerpoint*, *paint*, *corel draw*. *Powerpoint*, *corel draw* dan *paint* digunakan untuk menggabungkan dan mengedit asset gambar, sedangkan *software* *SAC3* digunakan untuk mengerjakan dan membuat aplikasi. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *Ma'caku* Puisi sebagai berikut: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan; dan

d) tahap validasi dan ujicoba. Materi di dalam media pembelajaran yaitu tema 5 Pengalamanku, Media pembelajaran yang dikembangkan juga dilengkapi dengan *games* latihan pada akhir pembelajaran untuk evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajawaila, J.W. 2003. *Aku Dalam Budaya Lokal, Budaya Nasional Dan Budaya Global*. Jakarta: Mitra Sari.
- Apri Damai Sagita Krissandi, Dkk. 2018. *Sastra Anak Media Pembelajaran BAHasa Anak*. Bakul Bakul Indonesia.
- Arief S. Sadiman, Dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. ed. PT. Remaja Resdakarya. Bandung.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitriyani, Silvia, Ali Sudin, and Atep Sujana. 2016. "Penerapan Model Learning Cycle Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iva Sdn I Depok Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1): 511–20.
- Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemp & Dayton. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Cambridge: Harper & Row

- Publisher,.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- McLaughlin, J. L. 2008. "Paw-Paw and Cancer: Annonaceous Acetogenins from Discovery to Commercial Products." *Journal of Natural Products* 71 (7): 1311–21.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA Dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Salmia. 2020. "Peranan Guru Mengatasi Kesulitan Menulis Dan Berhitung Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." © 2020-*Indonesian Journal of Primary Education* 4(2): 152–62.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Fajar Kencana.
- Smaldino, Dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey Columbus, Ohio: Ninth Edition.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.