



Pengembangan Aplikasi SIMAKBI menggunakan *Swiftspeed Appcreator* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Teks Cerita Rakyat bagi Siswa SMA

Nabilla Salsa Billa Rahma Syifa¹, Sam Mukhtar Chaniago², Nurita Bayu Kusmayati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email Address

nabillasalsabillars@gmail.com

*Corresponding Author

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi SIMAKBI menggunakan *Swiftspeed Appcreator* untuk keterampilan menyimak teks cerita rakyat bagi siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yakni gabungan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sampel penelitian ini merupakan siswa kelas X SMAN 31 Jakarta dan SMA Bina Dharma berjumlah 60 siswa. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan angket. Analisis data yang dilakukan dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dinamakan SIMAKBI menggunakan bantuan *Swiftspeed Appcreator* pada pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat layak digunakan. Berdasarkan hasil responsi media pembelajaran SIMAKBI yang telah dikembangkan mendapatkan penilaian berkategori sangat baik dari validator, yaitu 87,95% dengan masing-masing penilaian ahli materi 85%, ahli media 82%, dan guru Bahasa Indonesia 96,86%. Selain itu, siswa memberikan responsi terhadap media pembelajaran SIMAKBI pada saat uji coba sebesar 83,01%. Media pembelajaran SIMAKBI memiliki implikasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks cerita rakyat/hikayat siswa. Pembuatan media pembelajaran SIMAKBI menggunakan bantuan *Swiftspeed Appcreator* ini dapat mudah diakses karena bisa di buka melalui gawai maupun laptop dan tidak menghabiskan banyak ruang maupun data. Disamping itu, diharapkan penggunaan media pembelajaran SIMAKBI ini agar dapat digunakan untuk mendapatkan hasil penilaian secara *pretest* maupun *posttest*. Dengan demikian, media pembelajaran SIMAKBI ini layak digunakan dan dapat dijadikan media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci:

SIMAKBI; teks cerita rakyat; menyimak

Pendahuluan

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran diperlukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara interaktif. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan murid, berkat media yang dapat di akses secara daring, siswa tidak lagi dibatasi oleh batas-batas ruang kelas. Siswa dapat belajar di berbagai tempat seperti melalui internet maupun ponsel mereka (Sharon E. Smaldino dan James D. Russell, 2005, p. 9).

Selain kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan kualitas pembelajaran secara langsung maupun daring. Siswa juga memiliki kesulitan dalam keterampilan menyimak saat mengikuti pembelajaran karena siswa juga makhluk sosial yang harus saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesamanya. Dalam dunia pendidikan menyimak menjadi bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah, pengajaran menyimak masih belum direalisasikan

dengan baik. Pelajaran menyimak masih kurang mendapat perhatian dan sering diremehkan oleh para siswa dan guru. Mereka beranggapan semua orang normal dapat menyimak dan keterampilan menyimak dikuasai oleh siswa secara baik. Padahal kemampuan menyimak yang baik memerlukan latihan karena kegiatan tersebut memerlukan proses mendengarkan dan berfikir seseorang dalam mengolah setiap informasi yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa (Leni Marlina, 2021, p. 352).

Kemunculan smartphone dengan sistem operasi yang saat ini sedang berkembang, yakni Android memungkinkan siswa bisa mencari informasi yang luas di manapun dan kapanpun siswa berada. Kemudahan dan sifat mobile dari sistem operasi Android membuat kesan praktis karena mudah untuk dibawa kemana saja. Android merupakan salah satu sistem operasi mobile yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. Sistem operasi lain seperti Windows Mobile, i-Phone, Symbian, dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat keras (hardware). Android menguasai pasar dengan jumlah penjualan mencapai 37,19% selanjutnya iOS 27,18%, Blackberry 3,27%, Symbian 7,98%, dan sisa untuk OS lain. Survei diambil pada bulan Maret tahun 2013. Penelitian ini mengembangkan aplikasi Android karena selain merupakan sistem operasi yang terkenal dan banyak digunakan saat ini, aplikasi Android juga bersifat open source, yakni memungkinkan untuk dikembangkan dalam pelbagai bentuk ragam aplikasi (Joseph, 2013, p. 13).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Swiftspeed Appcreator* untuk membuat sebuah aplikasi android yang bernama SIMAKBI. Kegunaan *Swiftspeed Appcreator* kurang lebih hampir sama dengan aplikasi pembuat aplikasi android lainnya. Aplikasi ini memungkinkan kita membuat Aplikasi Android dan iOS saat bepergian, mengonversi situs web, toko, blog, situs web, dan banyak lagi lainnya menjadi aplikasi. Dalam media aplikasi SIMAKBI ini tentunya akan mengarahkan siswa ke halaman-halaman sesuai topik yang kita telah sediakan.

Peneliti memanfaatkan cerita rakyat sebagai bahan simakan. Cerita rakyat menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari budaya Indonesia. Cerita rakyat diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. Cerita rakyat memaparkan cerita yang menarik. dan terdapat nilai-nilai kehidupan di dalamnya. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat sehingga peneliti akan menggunakan cerita rakyat yang sering digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada kelas X SMA (Endraswara, 2010, p. 3).

Berdasarkan wawancara dengan guru pengajar Bahasa Indonesia di SMAN 31 Jakarta, Fenomena yang terjadi di kelas X SMA Negeri 31 Jakarta yaitu, (1) mereka mengalami kesulitan menyimak dengan berbagai macam alasan diantaranya: suaranya kurang jelas dan sulit untuk berkonsentrasi. (2) dalam kegiatan belajar mengajar khususnya keterampilan menyimak guru sering menggunakan metode ceramah, (3) kurangnya minat dan perhatian siswa untuk mempelajari sastra, (4) sebagian besar siswa juga masih malu bertanya langsung mengenai materi pelajaran kepada guru, (5) setelah siswa mempelajari materi teks cerita rakyat selama 4 minggu, peneliti telah memberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan menyimak siswa sebanyak 10 soal. Namun, hanya 49 dari 107 siswa yang dinyatakan mendapatkan nilai diatas 75 (KKM) yang artinya keterampilan menyimak siswa masih masuk ke dalam kategori kurang.

Dalam kompetensi dasar menyimak teks cerita rakyat pada kelas X SMA menurut kurikulum 2013 ada pada KD 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis serta KD 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Kompetensi dasar ini juga selaras dengan kurikulum merdeka yang baru mulai ditegakkan akhir-akhir ini, yakni menyimak teks cerita

rakyat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan rendahnya nilai siswa dikarenakan siswa belum memenuhi kompetensi dasar tersebut yakni belum menyimak dengan maksimal.

Usaha untuk meningkatkan keterampilan menyimak tersebut memerlukan metode yang efektif dan efisien. Selain itu, diperlukan juga media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki peran penting untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi android yang mudah diakses oleh siswa.

Dalam menyimak pada umumnya tidak menggunakan media sehingga siswa mengalami kesulitan dan cenderung merasa bosan dalam memahami materi menyimak cerita rakyat atau hikayat. Rendahnya minat siswa dalam menyimak cerita rakyat, membuat penulis berusaha untuk mencari solusinya yakni menggunakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik minat siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi android. Penulis berharap dengan aplikasi android SIMAKBI ini siswa akan lebih mudah memahami materi dan informasi yang telah disampaikan, pembelajaran lebih jelas, dan memberikan imajinasi secara cepat dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan aplikasi android SIMAKBI ini diharapkan siswa tidak kesulitan dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau RnD (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi android yang diberikan nama SIMAKBI untuk membantu pembelajaran menyimak, khususnya menyimak Teks Cerita Rakyat berdasarkan pencapaian kompetensi dasar dan Indikator yang ada di kelas X SMA. Adapun alokasi waktu yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan dengan 2 tahapan. Tahap pertama dalam rentang waktu 6 bulan pertama, melakukan observasi secara langsung di lapangan untuk melihat secara langsung untuk mencari kebutuhan siswa sesuai situasi di lapangan serta mendapatkan data melalui wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 31 Jakarta pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang diikuti 107 siswa yang terdiri dari kelas X IPA 3, X IPA 4, dan X IPA 5, lalu selanjutnya melaksanakan tahapan penelitian yang meliputi penggalan data-data yang digunakan sesuai kebutuhan pembuatan media dan analisis data berupa angket responsi; membuat laporan hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan Agustus tahun 2022 di kelas X SMAN 31 Jakarta dan kelas X SMA Bina Dharma yang diikuti sebanyak 60 siswa. 32 siswa berasal dari SMA Bina Dharma dan 28 siswa berasal dari SMAN 31 Jakarta. Hal ini dikarenakan peneliti ingin melihat hasil yang lebih akurat, maka dilakukan di 2 sekolah yang berbeda. Hasil produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan media merupakan dosen dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta. Data kuantitatif yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media. Data tersebut dikumpulkan dan diolah menjadi skor dengan perhitungan skala Linkert 1-5. Lalu, data kualitatif yang didapatkan yang berupa respons, saran, dan tanggapan diolah dalam bentuk perbaikan produk.

Hasil dan Pembahasan

Produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media aplikasi yang dibuat menggunakan *Swiftspeed Appcreator* dan dikemas dalam bentuk aplikasi android. Media pembelajaran ini memuat materi teks cerita rakyat yang termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini diberi nama 'SIMAKBI' yang berasal dari kata

“Simak Bahasa Indonesia” yang berarti aplikasi ini diperuntukan untuk memudahkan siswa untuk menyimak materi-materi Bahasa Indonesia dengan baik.. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Pada tahap awal dilakukan beberapa kegiatan analisis, yakni mengalisis Standar Kompetensi Kelulusan (SKL) ditentukan SKLA yang terdapat teks cerita rakyat ada pada 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis dan 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Lalu pada analisis selanjutnya dilakukan kegiatan analisis mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang mendukung perlunya pengembangan media. Proses pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru pengajar Bahasa Indonesia dan hasil wawancara tersebut, antara lain:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Cerita Rakyat pada saat transisi pandemic covid-19 dilaksanakan secara blended learning.
2. Guru hanya menggunakan media berupa *powerpoint, google classroom* dan video yang diupload di youtube pada setiap mata pelajaran secara terus menerus sehingga membuat siswa bosan dan kurang menarik minat belajar siswa. Ini menunjukkan adanya kesulitan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
3. Beberapa siswa dapat dikatakan pasif karena tidak mengumpulkan atau pun sering terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa juga tidak melihat video yang telah dibagikan di *youtube* guru.
4. Guru sangat mendukung pengembangan media berupa aplikasi karena cocok digunakan saat pembelajaran daring maupun luring. Selain itu fasilitas belajar siswa terutama di sekolah juga sangat memadai.

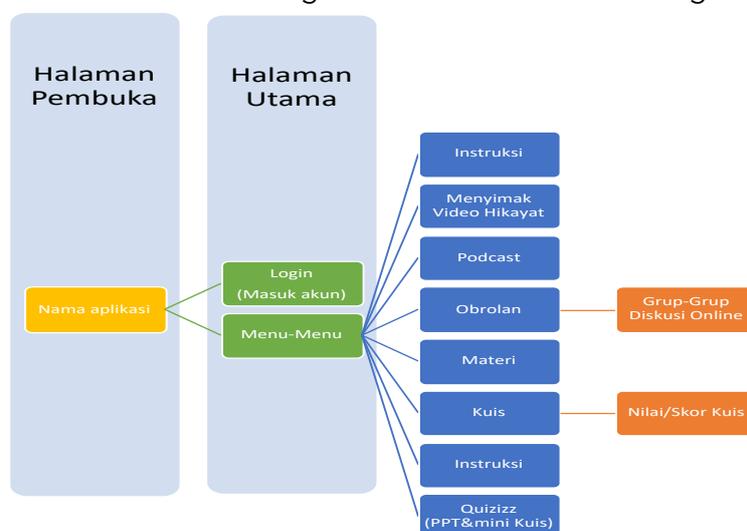
Lalu dari hasil analisis kebutuhan siswa didapatkan hasil bahwa pada pernyataan pertama, siswa menjawab “sangat setuju” dengan persentase sebesar 10% dan menjawab “setuju” dengan persentase sebesar 76,7% yang artinya 46 siswa mengetahui teks cerita rakyat/hikayat dan 8 siswa lainnya belum mengetahui teks cerita rakyat/hikayat. Pada pernyataan kedua, rata-rata siswa dengan persentase 70% menjawab “setuju” siswa mampu mengidentifikasi ciri teks cerita rakyat/hikayat. Pada pernyataan ketiga rata-rata siswa dengan persentase 73,3% menjawab “setuju” bahwa siswa mampu memahami cerita rakyat yang disajikan dengan menggunakan media yang digunakan saat ini. Pada pernyataan keempat, siswa menjawab “setuju” dengan persentase 68,3% yang berarti 41 siswa mampu menjelaskan kembali cerita rakyat yang disajikan dengan menggunakan media yang digunakan saat ini dan sisa lainnya belum mampu menjelaskan cerita rakyat menggunakan media yang telah digunakan saat ini. Pada pernyataan kelima, siswa menjawab “kurang setuju” sebanyak 15% dan siswa lainnya merasa setuju merasa media saat ini telah membantu menyimak teks cerita rakyat. Pada pernyataan keenam, sebanyak 13,3% menjawab “kurang setuju” dan 1 orang tidak setuju merasa media pembelajaran yang telah digunakan sudah variasi dan menggunakan teknologi yang mutakhir dan siswa lainnya merasa setuju. Pada pernyataan ketujuh sebanyak 71,7% merasa setuju dan 18,3% merasa sangat setuju jika pembelajaran teks cerita rakyat memerlukan media yang lebih mudah dipahami dan menggunakan teknologi mutakhir 6 siswa lainnya menjawab kurang setuju. Pada pernyataan kedelapan sebanyak 68,3% siswa menjawab “setuju” dan 25% “sangat setuju” telah terbiasa menggunakan aplikasi android, 4 orang lainnya menjawab kurang setuju. Pada pernyataan kesembilan sebanyak 80% siswa menjawab “setuju” dan 16,7% “sangat setuju apabila media teks cerita rakyat dikembangkan berbasis aplikasi android, 2 lainnya kurang setuju. Pada pernyataan akhir siswa menjawab “setuju” sebanyak 85% dan “sangat setuju” media pembelajaran berbasis *Swiftspeed appcreator* lebih menarik, menyangkan, dan memotivasi semangat belajar siswa serta hanya 4 siswa yang merasa “kurang setuju”.

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya mengetahui apa itu teks cerita rakyat/hikayat	10%	76,7%	13,3%	0%	0%
2.	Saya mampu mengidentifikasi ciri teks cerita rakyat/hikayat	1,7%	70%	28,3%	0%	0%
3.	Saya memahami pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat dengan media pembelajaran yang digunakan saat ini	5%	73,3%	21,7%	0%	0%
4.	Saya mampu menjelaskan kembali cerita rakyat yang disajikan saat pembelajaran menggunakan media yang digunakan saat ini.	0%	68,3%	30%	1,7%	0%
5.	Saya merasa media pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat sudah ada saat ini sangat membantu saya untuk menyimak pembelajaran dengan baik	10%	75%	15%	0%	0%
6.	Saya merasa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat sudah bervariasi dan menggunakan teknologi mutakhir	10%	75%	13,3%	1,7%	0%
7.	Saya setuju jika pembelajaran teks cerita rakyat memerlukan media pembelajaran yang lebih mudah dipahami dan menggunakan teknologi mutakhir	18,3%	71,7%	10%	0%	0%
8.	Saya terbiasa menggunakan aplikasi android	25%	68,3%	6,7%	0%	0%
9.	Saya setuju apabila terdapat media pembelajaran teks cerita rakyat /hikayat yang dikembangkan berbasis aplikasi android	16,7%	80%	3,3%	0%	0%
10.	Saya setuju bahwa pembelajaran berbasis <i>Swiftspeed Appcreator</i> dalam pembelajaran teks cerita rakyat/hikayat lebih menarik,	8,3%	85%	6,7%	0%	0%

	menyenangkan, dan memotivasi semangat belajar.					
--	--	--	--	--	--	--

Tahap selanjutnya adalah tahap merancang desain produk yaitu menuangkan ide terlebih dahulu ke dalam rumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci. Rumusan tersebut bentuknya sangat bervariasi tergantung pada media yang dikembangkan. Untuk mengembangkan rancangan alur media pembelajaran aplikasi android SIMAKBI maka rumusan rancangan dibuat dalam bentuk diagram alur (*flowchart*).



Gambar 1. Flowchart

Selanjutnya memasuki tahapan pengembangan. Berikut ini langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran 'SIMAKBI' menggunakan bantuan *Swiftspeed Appcreator*. Namun sebelum itu kita perlu mengumpulkan bahan-bahan terlebih dahulu untuk dimasukkan ke dalam aplikasi:

- (1) Mendesain instruksi, logo, tombol navigasi, tampilan background yang sesuai materi, dan gambar-gambar yang mendukung lainnya.
- (2) Mencari video dari berbagai sumber untuk dimasukkan kedalam *google drive*, sehingga kita mendapatkan link untuk mengakses video-video tersebut.
- (3) Menyiapkan materi-materi dan diposting kedalam *blog wordpress*.
- (4) Membuat rekaman suara mengenai cerita rakyat/hikayat dan diupload ke dalam aplikasi *podbean* yang sebelumnya dibuat akun *podbeanya* terlebih dahulu menggunakan email.
- (5) Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berupa pilihan ganda dari materi yang telah disediakan.
- (6) Membuat akun *Quizizz* dan *powerpoint* interaktif beserta latihannya. Setelah itu simpan link/tautan *Quizizz* tersebut.

Setelah semua bahan terkumpul, tahap selanjutnya yaitu Menyusun bahan-bahan tersebut ke dalam *Swiftspeed Appcreator* hingga menjadi aplikasi *android* yang dapat dioperasikan di semua *Android* melalui Langkah-langkah berikut:

- (1) Buatlah akun/login akun *Swiftspeed Appcreator* melalui laman resmi <https://dashboard.swiftspeedappcreator.com/>
- (2) Setelah masuk ke halaman dashboard, pengguna dapat langsung membuat aplikasi secara gratis dengan mengklik *create a new application*. Atau *manage* apabila telah membuat aplikasi sebelumnya.
- (3) Selanjutnya pengguna akan langsung dapat mengedit sesuai keinginan dengan tools-tools yang ada.

- (4) Masukkan semua gambar yang telah didesain sebelumnya dan ingin digunakan untuk kebutuhan aplikasi, seperti logo menu, gambar layar memuat halaman, background aplikasi, dan aset-aset lainnya.
- (5) Untuk membuat menu, pilih *features* lalu pilih salah satu menu yang ingin diedit seperti *chat realtime* untuk menu obrolan, *Quiz* untuk menu kuis.
- (6) Untuk pembuatan menu yang tidak tersedia dalam aplikasi, pengguna dapat memasukkan *link* yang telah disiapkan sebelumnya, lalu mengklik pilihan *link* pada bagian *add pages*.
- (7) Untuk membuat menu menggunakan *modules* ataupun *coding* juga dapat digunakan di opsi *modules* maupun *add pages* yang telah disediakan.
- (8) Langkah terakhir yakni memilih menu *download your app* lalu pilih *Generate source* (Pilih salah satu android/Iphone), selanjutnya pilih *Generate APK/AAB*.
- (9) Source akan tersimpan otomatis dan berkas source dapat dipindahkan kemana saja dan dapat langsung didownload di semua perangkat android. Untuk *IOS* masih ada beberapa langkah lagi dikarenakan wajib diunggah ke *Appstore* terlebih dahulu apabila ingin diinstal di semua *Iphone*.
- (10) Untuk mengunduh aplikasi 'SIMAKBI', pengguna dapat mengklik tombol "download aplikasi Simakbi" di website simakbi.wordpress.com atau melalui *link google drive* <https://drive.google.com/file/d/1Lt-6uLHsa9PfTexAlHg3Op3m1TbTuKH/view>
- (11) Setelah selesai mengunduh, pada aplikasi android akan ada proses intalisasi yang memerlukan perizinan sumber tidak dikenal yang harus diizinkan terlebih dahulu dikarenakan aplikasi ini belum terdaftar melalui *Playstore* maupun *Appstore*.
- (12) Aplikasi akan langsung terpasang di *android* dan dapat langsung digunakan.

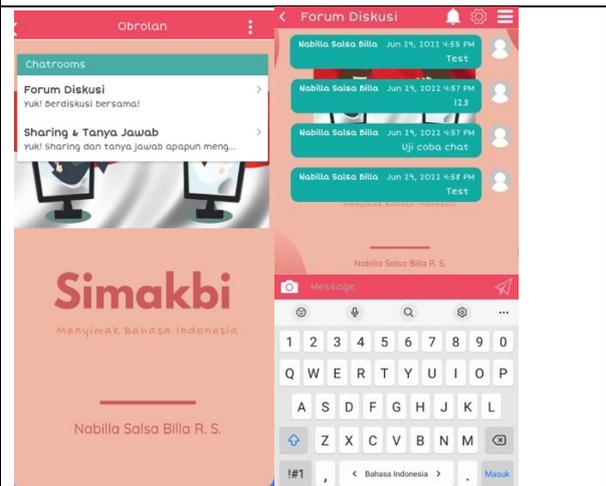
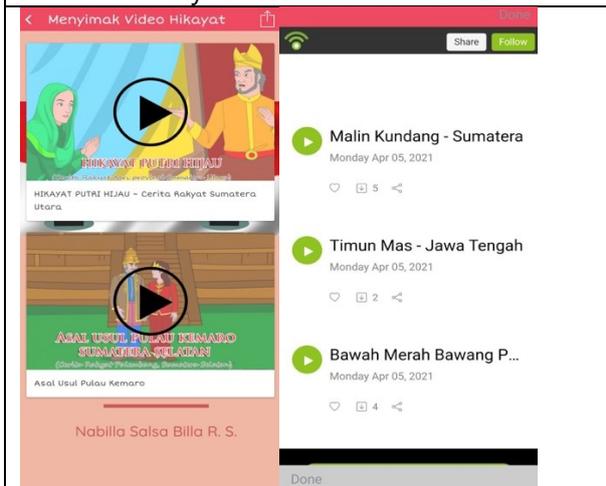
Tabel 2. Tampilan aplikasi SIMAKBI

Tampilan Aplikasi di Smartphone Android/IOS	Tampilan Memuat dan Halaman Awal
	
<p>Tampilan Awal Setelah Login, Menu Instruksi dan Menu More</p>	



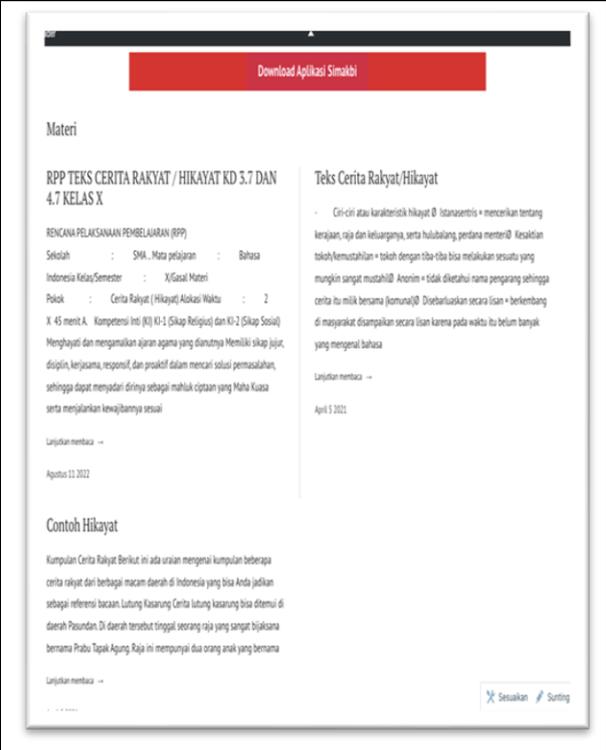
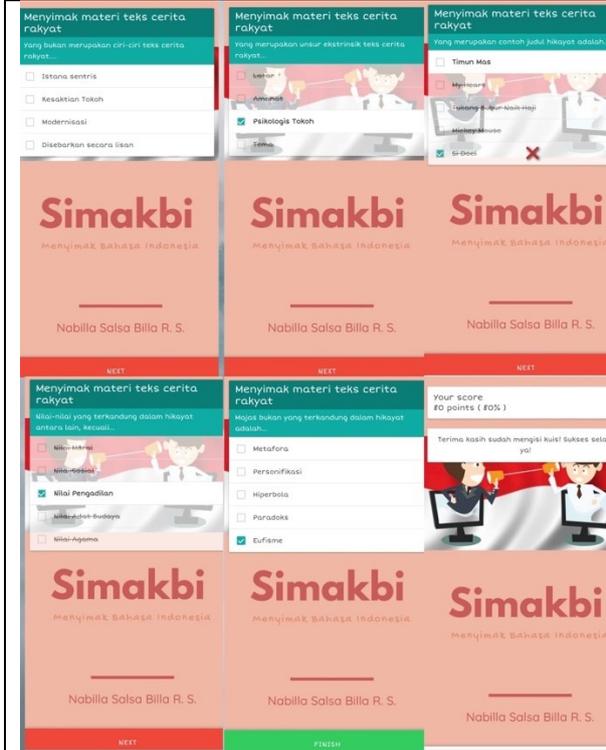
Tampilan isi menu Menyimak Video Hikayat dan menu Podcast

Tampilan isi menu Obrolan

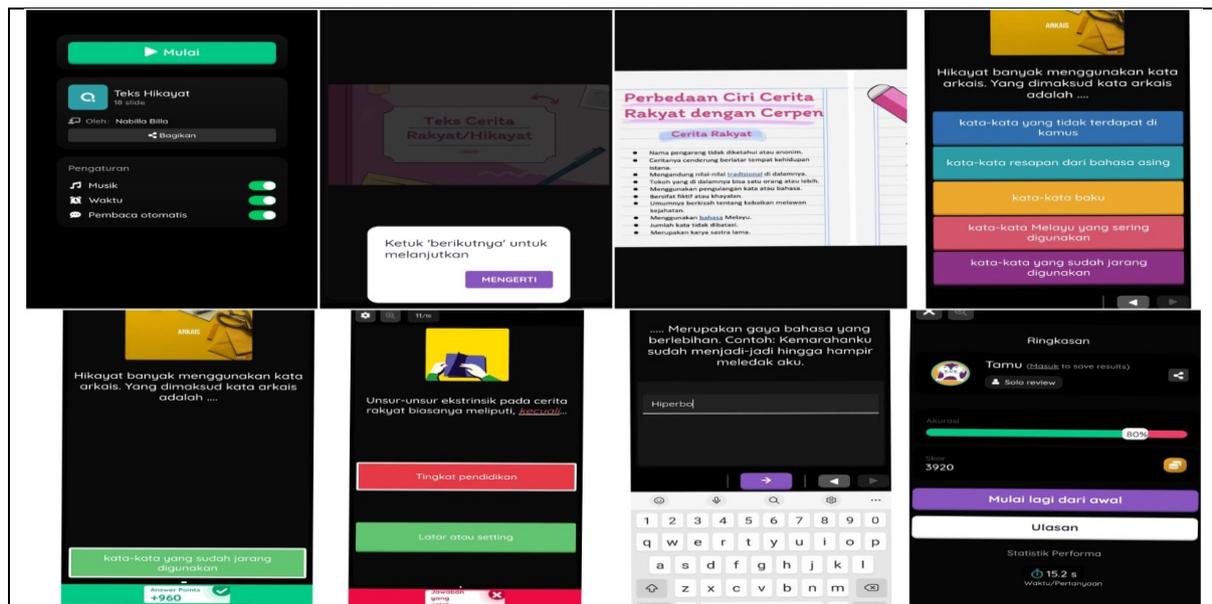


Tampilan isi menu Kuis

Tampilan isi menu Materi



Tampilan isi menu Quizizz



Selanjutnya pada tahap implementasi, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli materi mendapatkan hasil rata-rata dari seluruh aspek sebesar 85% yang artinya aplikasi SIMAKBI untuk pembelajaran materi teks cerita rakyat dinyatakan sangat baik/sangat layak. Hasil validasi ahli media mendapatkan hasil rata-rata seluruh aspek sebesar 82% artinya media pembelajaran aplikasi SIMAKBI dinyatakan sangat baik/sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah produk telah tervalidasi, selanjutnya produk dinilai oleh guru pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata penilaian dari guru Bahasa Indonesia mendapatkan hasil rata-rata dari seluruh aspek sebesar 96,86% artinya media dinyatakan sangat baik/sangat layak digunakan dalam pembelajaran teks cerita rakyat di kelas. Setelah mendapatkan penilaian dari validator dan pengajar, dilakukan pengambilan sampel hasil responsi dari siswa diperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 83,01% dengan rata-rata skor 4,15. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran android SIMAKBI menggunakan *Swiftspeed Appcreator* termasuk ke dalam kategori "Layak/Baik". Selain data kuantitatif, didapatkan juga data kualitatif untuk hasil responsi siswa, rata-rata tanggapan siswa juga sangat baik.

Tabel 3. Rata-rata penilaian ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Presentasi skor	Kriteria
1.	Kesesuaian Kurikulum	95%	SB (Sangat Baik)
2.	Penyajian Materi	85%	SB (Sangat Baik)
3.	Kesesuaian Latihan	80%	B (Baik)
4.	Kebahasaan	80%	B (Baik)
Rata-Rata		85%	SB (Sangat Baik)

Tabel 4. Rata-rata penilaian ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Presentasi skor	Kriteria
1.	Tampilan	87%	SB (Sangat Baik)
2.	Perangkat Lunak	80%	B (Baik)

3.	Keterlaksanaan	80%	B (Baik)
Rata-Rata		82%	SB (Sangat Baik)

Tabel 5. Rata-rata penilaian guru Bahasa Indonesia

No.	Aspek yang dinilai	Presentasi skor	Kriteria
1	Kesesuaian Kurikulum	95%	SB (Sangat Baik)
2	Penyajian Materi	100%	SB (Sangat Baik)
3	Kesesuaian Latihan	100%	SB (Sangat Baik)
4	Kebahasaan	90%	SB (Sangat Baik)
5	Tampilan	93%	SB (Sangat Baik)
6	Perangkat Lunak	100%	SB (Sangat Baik)
7	Keterlaksanaan	100%	SB (Sangat Baik)
Rata-Rata		96,86%	SB (Sangat Baik)

Tabel 6. Hasil responsi siswa

No.	Pernyataan	Rata-Rata		
		Skor	Persen (%)	Kategori
1.	Media pembelajaran <i>SIMAKBI</i> memberikan motivasi pada saya untuk belajar	4,15	83	SS (Sangat Setuju)
2.	Saya dapat belajar secara aktif dengan media pembelajaran <i>SIMAKBI</i>	4,13	82,7	SS (Sangat Setuju)
3.	Saya lebih senang belajar dengan media pembelajaran <i>SIMAKBI</i> ini daripada media yang lainnya	4,1	82	SS (Sangat Setuju)
4.	Materi dan Latihan yang disajikan dapat saya pahami	4,15	83	SS (Sangat Setuju)
5.	Media Pembelajaran <i>SIMAKBI</i> ini meningkatkan pemahaman saya mengenai Teks Cerita Rakyat/Hikayat, khususnya dalam mengidentifikasi isi dari sebuah Teks Cerita Rakyat/Hikayat	4,17	83,4	SS (Sangat Setuju)
6.	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah karena disajikan dengan jelas dan menyenangkan	4,15	83	SS (Sangat Setuju)
7.	Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang digunakan tepat	4,15	83	SS (Sangat Setuju)
8.	Saya menyukai tampilan media pembelajaran <i>SIMAKBI</i> karena memiliki komposisi yang serasi	4,15	83	SS (Sangat Setuju)
9.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan video dan audio dengan kualitas yang baik	4,17	83,4	SS (Sangat Setuju)
10.	Media pembelajaran <i>SIMAKBI</i> ini meningkatkan keterampilan menyimak teks cerita rakyat saya	4,18	83,6	SS (Sangat Setuju)

Pada tahap akhir evaluasi, produk di revisi kembali menyesuaikan keadaan lapangan dan juga dari masukan siswa, guru, maupun dosen penguji hasil akhir produk. Sehingga dapat dinyatakan produk sudah sangat layak dan mengurangi kekurangan-kekurangan sebelumnya.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan produk aplikasi android SIMAKBI (Menyimak Bahasa Indonesia) sebagai media pembelajaran untuk membantu menyimak materi teks cerita rakyat bagi siswa SMA yang dikembangkan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Tahap analisis (*analysis*), terdiri dari analisis materi pembelajaran, analisis kebutuhan pengajar, analisis kebutuhan pemelajar, dan analisis Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang digunakan. Tahap desain (*design*) terdiri dari menentukan materi dan membuat bagan alir (*flowchart*). Tahap pengembangan (*development*) terdiri dari pembuatan aplikasi SIMAKBI. Kelayakan produk "Aplikasi SIMAKBI sebagai media pembelajaran teks cerita rakyat bagi siswa SMA" dapat diketahui dengan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dalam tahap awal Implementasi (*Implementation*). Berdasarkan penilaian ahli materi, aplikasi SIMAKBI sebagai media pembelajaran materi teks cerita rakyat bagi siswa SMA mendapat presentase rata-rata skor sebesar 85% termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian ahli media, aplikasi SIMAKBI sebagai media pembelajaran teks cerita rakyat bagi siswa SMA mendapat presentase rata-rata skor sebesar 82% termasuk dalam kategori atau kriteria layak. Berdasarkan penilaian guru pengajar Bahasa Indonesia mendapatkan hasil rata-rata presentase sebesar 96,86% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya berdasarkan hasil responsi siswa juga didapatkan rata-rata hasil presentase sebesar 83,01% dengan kategori sangat layak apabila SIMAKBI menjadi media pembelajaran materi teks cerita rakyat di sekolah. Selanjutnya pada tahap akhir evaluasi (*Evaluation*) produk disempurnakan dari banyaknya kritik maupun masukan dari siswa, guru, maupun dosen penguji produk. Dengan demikian, aplikasi SIMAKBI dapat dikatakan sebagai aplikasi yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya membantu siswa dalam pembelajaran keterampilan menyimak teks cerita rakyat di sekolah. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kembali media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fitur-fitur yang lebih lengkap dan dapat diuji lagi menggunakan metode lainnya seperti pengambilan sampel *pretest* dan *posttest*.

Daftar Rujukan

- Andrea Adelheid dan Aqilha Simangunsang. (2013). *Manual Book of Android*. Yogyakarta, LITERIA Media Creativa.
- Benny A. Pribadi (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2.

- Fenti Hikmawati (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok : Raja Grafindo Persada.
- Fujiastuti, A., Wulandari, Y., & Suwartini, I. (2019). Pengembangan Media Flash Berbasis Komik Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 201 - 213. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.12914>
- Hartanto (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Android pada Konsep Dinamika Newton untuk Siswa Kelas X SMA/MA*, Skripsi pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Heri Gunawan (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Leni, M. (2021). "Kemampuan Menyimak Berita Melalui Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Siswa Kelas VIII SMPN Satap 13 Kolaka Utara". *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra PBSI FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo*, Vol. 7, No. 1. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.1446>
- Luthfia Aldila A., (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Keragaman Agama di Indonesia, UIN: Malang.
- Made,Naswan, I made. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktiv Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Pemograman WEB Siswa Kelas X Semester Genap Di SMK Negeri 3 Singasari*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nunu Mahnun. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni.
- Nur Hidayah, (2012). *Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Persoalan Faktual pada Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Sikayu Comal Kabupaten Pemalang*. UNS, Semarang.
- Pien Supinah S. (2003). "Pengaruh Keterampilan Menyimak dan Intelligence Quotient terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Mediator: Jurnal Komunikasi*, Vol. 4(1). <https://doi.org/10.29313/mediator.v4i1.834>
- Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno (2014). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Riduwan (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika Cetakan Kelima*. Bandung: Alfabeta.
- Sri Setyowati. (2015). "Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Ips 3 SMA N 8 Purworejo dengan Menggunakan Media Permainan Bingo". Yogyakarta: UNY.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri. (2014). "Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Menggunakan Media Film pada Siswa Kelas X4 Sma Negeri 4 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014". UMP, Purworejo.
- Wina Sanjaya (2013) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yuntoto, Singgih. (2015). *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik pada Siswa Kelas Xi SMKN 2 Pengasih*.
- Zainal Arifin, (2016). *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset