

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID INTERAKTIF BERBASIS PPT PADA MATERI TEKS PERSUASI KELAS VIII

Ayyu Subhi Farahiba<sup>1</sup>, Muhammad Mukhlis Roziqi<sup>2</sup>  
Universitas Trunojoyo Madura<sup>1</sup>, Universitas Trunojoyo Madura<sup>2</sup>  
Jalan Raya Telang, Kamal, Bangkalan

Sur-el: [ayyu.farahiba@trunojoyo.ac.id](mailto:ayyu.farahiba@trunojoyo.ac.id)<sup>1</sup>, [muhhammadmukhlisroziqi86@gmail.com](mailto:muhhammadmukhlisroziqi86@gmail.com)<sup>2</sup>

### Article info

Article history:  
Received:10-10-2022  
Revised :02-12-2022  
Accepted:14-02-2023

### A B S T R A C T

*This research was conducted to answer problems and provide solutions for schools based on the results of interviews and analysis of student needs. The purpose of this research is to produce a product and find out the feasibility of developing ppt-based interactive android application learning media on class VIII persuasive text material. This study uses a research and development approach or R&D (Research and Development) with data collection techniques, namely interviews and questionnaires. The test subjects involved 18 teachers/practitioners and class VIII students to assess the feasibility of learning media. The results of the material expert validation test were 95%, media experts were 97.5%, linguists were a percentage of 80%. The overall rating average is 90.8%, which is in the proper category to use. The results of the teacher's response questionnaire obtained a percentage of 97.5% and the student response questionnaire of 80.8% included in the appropriate category and could be used as a learning medium during the teaching and learning process in class.*

**Keywords:**  
*interactive android apps, interactive learning media, powerpoint, persuasing text*

**Kata Kunci:**  
*aplikasi android interaktif, powerpoint, teks persuasi*

*Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan dan memberikan solusi untuk sekolah berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan siswa. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi android interaktif berbasis ppt pada materi teks persuasi kelas VIII. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development) dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan angket. Subjek uji coba melibatkan guru/praktisi dan siswa kelas VIII sebanyak 18 orang untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Hasil uji validasi ahli materi sebesar 95%, ahli media sebesar 97,5%, ahli bahasa sebesar persentase 80%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah 90,8% masuk kategori layak digunakan. Hasil angket respons guru mendapat persentase sebesar 97,5% dan angket respon siswa sebesar 80,8% termasuk kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas.*

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat  
Universitas Bina Darma.

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan transfer informasi dari pendidik ke peserta didik melalui sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin dan Wardana, 2019). Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila guru mampu merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang diajarkan. Penggunaan media bertujuan untuk menarik minat para siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran, siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengamati, simulasi, akting, dan lain-lain (Farahiba, 2022). Keberadaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Sukiman (2012) menyatakan bahwa media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau elektronik untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2010). Sebutan kata media sering diasosiasikan atau diganti dengan istilah “teknologi” artinya penggunaan media pembelajaran yang berupa cetak maupun berbasis elektronik termasuk teknologi yang digunakan untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Batang-Batang, ditemukan kurangnya penggunaan dan pemanfaatan metode, model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih belum kontekstual dan belum berbasis teknologi. Hal ini tampak dari layar proyektor yang jarang dipakai karena memakan waktu saat dioperasikan saat pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif mengakibatkan minat belajar siswa khususnya keterampilan menulis masih kurang.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui angket yang telah dibagikan kepada 18 (delapan belas) siswa diperoleh hasil: (1) sebagian besar siswa membutuhkan aplikasi media pembelajaran interaktif, (2) sebagian siswa menjawab menyukai karakter yang bertema anime jepang dan *game online*, (3) sebagian siswa menjawab setuju jika proses pembelajaran menggunakan gawai, (4) sebagian besar siswa lebih tertarik mengerjakan soal di aplikasi android, dan (5) sebagian besar siswa menyukai jika pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi media pembelajaran di gawai.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan, pengembangan media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan untuk materi teks persuasi. Media pembelajaran

dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata jika dikembangkan dengan tepat. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran adalah *Microsoft PowerPoint (PPT)*. *Microsoft PowerPoint* adalah program yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran interaktif (Akbar, 2017). *Software* aplikasi multimedia berbasis *Microsoft PowerPoint* program aplikasi yang memudahkan presentasi dan sangat efektif membantu dalam menyusun strategi pada media pembelajaran didukung dengan kemampuan animasi disertai suara sehingga suasana kelas tampak hidup dan tidak monoton (Anyan, dkk., 2020). Hal ini tentunya dapat mengefektifkan waktu serta membantu siswa memahami materi teks persuasi yang dipaparkan. Selain itu, *Microsoft PowerPoint* juga mampu membantu mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media belajar matematika yang dapat merepresentasikan bahan ajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Nugraha & Sudiyono (2018) menegaskan bahwa penggunaan aplikasi *software* media berbasis *PowerPoint* membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mendalami materi yang dijelaskan. Beragam fitur animasi yang terdapat pada *Microsoft PowerPoint* memberikan kesan menarik dalam memahami materi serta dapat memberikan pemahaman pada materi belajar siswa. *Powerpoint* ini memiliki fitur untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan menyertakan teks, suara, gambar, dan bahkan video. Salindia atau halaman di *PowerPoint* dirancang khusus dengan tombol yang memungkinkan pengguna untuk terlibat dengan *PowerPoint*. Caranya adalah dengan menggunakan fitur *hyperlink* sehingga tombol navigasi lebih interaktif. Format presentasi di *PowerPoint* juga dapat dihilangkan jadi hanya bisa menggunakan tombol navigasi untuk mengganti menu sesuai tombol. Selain itu, terdapat aktivitas yang dikaitkan pada kehidupannya yang senantiasa diwujudkan dan dikembangkan melalui tindakan pada proses berfikir kritis aktif sehingga timbul kemampuan berpikir kritis dan menalar dalam menyesuaikan suatu masalah (Damayanti & Mawardi, 2018). Dengan cara tersebut diharapkan media pembelajaran menarik karena *powerpoint* yang sebelumnya hanya menampilkan gambar dan teks saja, dengan penelitian ini *powerpoint* tersebut dapat memiliki fitur tombol navigasi dan fitur tambahan layaknya aplikasi Android yang dibuat lebih rumit dan memakan waktu dalam pembuatannya. Selain itu, pengguna dapat memilih menu sesuai dengan kehendak untuk alur berikutnya dan menerima jawaban atas pertanyaan yang sedang mereka kerjakan. Pengguna juga dapat mengulang materi dan pertanyaan sesuai keinginan jika tidak mengerti. Oleh sebab itu, multimedia interaktif ini dapat membantu siswa dari segala kemampuan.

Aplikasi Android berbasis *PPT* yang dikembangkan ini tidak hanya menggunakan media *Powerpoint* saja, melainkan menggunakan media program aplikasi *Website 2 Apk Builder* dan *iSpring Suite 9*. Jadi sebelum dijadikan aplikasi android hasil *PPT* yang telah didesain sedemikian

rupa nantinya akan dikonversi ke bentuk *HTML5 (HyperText Markup Language)* dengan program *iSpring Suite 9*, *iSpring Suite 9* ini adalah sebuah perangkat lunak atau alat *authoring* elektronik multi fungsi yang bisa ditambahkan ke dalam fitur *Powerpoint* berguna untuk menciptakan beragam tipe informasi yang menciptakan tayangan slide *Powerpoint* menjadi lebih interaktif dalam penyajiannya. Setelah hasil *HTML5* tersebut bisa dijadikan aplikasi sederhana dengan memakai aplikasi *Website 2 APK BUILDER*. Jadi diharapkan dengan adanya aplikasi interaktif yang membuat anak didik ikut aktif saat proses penggunaan atau pengaplikasian media pembelajaran aplikasi Android ini bisa membuat siswa termotivasi dalam belajar.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain, berupa model desain, produk seperti media dan juga proses (Setyosari, 2015; Supriyadi, Yenni Lidyawati, Al Majid, 2022). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2016) yang pada penelitian ini disederhanakan menjadi tujuh langkah, antara lain (1) identifikasi masalah, (2) perancangan serta pengumpulan data dan bahan, (3) pengembangan sebuah produk, (4) validasi desain, (5) revisi atau perbaikan produk, (6) melakukan uji coba ulang, dan (7) revisi akhir. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Batang-Batang dengan jumlah 18 (delapan belas) orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar pedoman wawancara dan angket validasi yang meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, validasi guru, dan peserta didik yang menjadi subjek uji coba.

Teknik analisis data dilakukan dengan validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Angket dikembangkan dengan menggunakan skala *Likert*. Hasil validasi dihitung untuk mengetahui presentase kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, penghitungan persentase kelayakan media pembelajaran dari praktisi, yaitu guru dan subjek ujicoba, yaitu siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan presentase untuk mengukur kelayakan media dan mengetahui kendala atau hambatan yang dihadapi ketika memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil angket akan dihitung sesuai dengan jumlah uji validasi ahli dan responden siswa, dapat dilihat rumus untuk perhitungan seperti di bawah ini.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan model pengembangan R&D menurut Borg and Gall yang telah disederhanakan dalam penelitian ini karena keterbatasan waktu, tenaga, dan hanya diuji coba pada kelompok kecil. Berikut prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Langkah pertama, mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah. Langkah tersebut dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sesuai dengan pedoman wawancara yang disediakan dan analisis kebutuhan siswa dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa. Langkah kedua yaitu perancangan, pengumpulan data, dan bahan. Proses ini dilakukan dengan cara melakukan studi litelatur dan observasi data-data yang diperlukan untuk merancang media pembelajaran. Dari hasil melakukan studi literatur berdasarkan informasi yang didapat dari beberapa sumber dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dan membuat siswa termotivasi, meningkatkan fokus, dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan produk, tahap ini memiliki beberapa prosedur yang berlangsung dalam merancang desain dan membuat produk media pembelajaran. *Storyboard* atau rancangan awal media pembelajaran ini bertujuan untuk sebagai pedoman awal dalam membuat desain tata letak tombol navigasi, visual warna, gambar, musik, dan lain-lain yang akan digunakan.

Berdasarkan prosedur pengembangan, telah dihasilkan produk *ProtoType* pertama dari media pembelajaran aplikasi android interaktif berbasis *PPT*. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks, gambar, dan suara. Namun, ada beberapa perubahan pada media pembelajaran setelah mengalami beberapa revisi berdasarkan saran dan masukan tim ahli pengembangan sehingga tidak semua rancangan awal yang ada di *storyboard* digunakan.

Langkah keempat, validasi ahli media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validitas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk pengembangan media pembelajaran aplikasi android interaktif berbasis *PPT* pada materi teks persuasi, dapat dilihat pada tabel berikut.



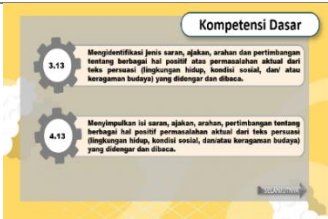





Tabel 1. Skor Hasil Validasi Tim Ahli

<i>NO.</i>	<i>Penilaian Kelayakan Media</i>	<i>Persentase</i>	<i>Kategori</i>
1.	Ahli Materi	95%	Layak
2.	Ahli Media	97,5%	Layak
3.	Ahli Bahasa	80%	Layak
	Rata-Rata Kelayakan media	90,8%	Layak

Media Pembelajaran aplikasi android interaktif berbasis *PPT* telah melalui beberapa tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi memperoleh presentase rata-rata kelayakan sebesar 90,8% sehingga dinyatakan media pembelajaran ini layak digunakan.

Langkah kelima, yaitu revisi produk dilakukan setelah melalui tahap validasi. Tahap merevisi produk untuk menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan saran yang telah diberikan oleh para tim ahli. Berikut hasil revisi yang telah dilakukan.

Tabel 2. Tampilan Media Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

No.	Desain Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p style="text-align: center;">Gambar 1. Menu Beranda Sebelum Revisi</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. Menu Beranda Setelah Revisi</p>
Perbaikan dilakukan dengan mengubah latar belakang dan latar teks yang sebelumnya kotak-kotak menjadi lebih bervariasi dengan tambahan karakter terkenal dari <i>game mobile legend</i> sesuai dengan saran dari ahli.		
2.	 <p style="text-align: center;">Gambar 3. Menu Kompetensi Dasar Sebelum Revisi</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 4. Menu Kompetensi Dasar Setelah Revisi</p>
Perbaikan pada menu kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.		
3.	 <p style="text-align: center;">Gambar 5. Menu Materi Sebelum Revisi</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6. Menu Materi Setelah Revisi</p>
Perbaikan pada menu materi berdasarkan saran dari tim ahli, terdapat perbedaan visual gambar yang lebih infografis dibanding sebelumnya revisi, perbaikan tombol icon juga dilakukan dengan memperbesar ukuran, dan menambahkan menu icon contoh yang sebelumnya tidak ada di halaman menu pintasan sub materi.		
4.	 <p style="text-align: center;">Gambar 7. Menu Contoh Teks Persuasi Sebelum Revisi</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 8. Menu Contoh Teks Persuasi Setelah Revisi</p>

Perbaikan menu contoh berdasarkan saran dari tim ahli, terdapat perbedaan warna yang dipakai lebih cerah dibandingkan dengan media sebelum dilakukan revisi. Perbaikan juga terdapat pada latar teks yang awalnya terlihat monoton.

5.



Gambar 9. Menu Informasi Navigasi Sebelum Revisi



Gambar 10. Menu Informasi Navigasi Setelah Revisi

Perbaikan menu informasi navigasi telah diperbaiki yang sebelumnya terdapat menu yang masih bisa berfungsi ketika diklik pada setiap menu sekarang menu sudah tidak bisa diklik lagi. Ada penambahan menu kembali untuk melihat halaman sebelumnya.

Langkah keenam, yaitu uji pengguna kepada siswa dan penilaian praktisi atau guru di sekolah. Berdasarkan hasil respon guru atau praktisi, persentase kelayakan dari media pembelajaran sebesar 97,5% masuk kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Uji coba media dilakukan terhadap 18 (delapan belas) siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Batang-Batang. Instrumen angket respon siswa berisi 10 (sepuluh) pertanyaan yang harus diisi dengan salah satu pilihan jawaban berupa rentan nilai yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoperasikan aplikasi media pembelajaran pada gawai masing-masing siswa. Berdasarkan hasil respon siswa, persentase kelayakan dari media pembelajaran sebesar 80,8% masuk kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Langkah ketujuh, yaitu tahap akhir setelah melakukan proses uji coba pengguna dan penilaian praktisi atau guru mata pelajaran. Produk kembali disempurnakan berdasarkan saran dan masukan dari siswa dan guru. Saran dan masukan guru tersebut kemudian menjadi bahan tolok ukur untuk merevisi kembali produk yang telah diuji cobakan. Setelah proses revisi tahap terakhir yang dilakukan yaitu menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran aplikasi android berbasis *PPT* pada materi teks persuasi kelas VIII.

### 3.2 Pembahasan

Hasil dari validasi terakhir berdasarkan tiga validasi media pembelajaran yaitu validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa mendapat skor sebagai berikut. Ahli materi mendapat persentase kelayakan, yaitu 95%, ahli media mendapat persentase kelayakan 97,5%, dan ahli bahasa mendapat persentase 80%. Rata-rata penilaian validasi secara keseluruhan adalah 90,8% masuk kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini layak digunakan karena media yang dikembangkan dapat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran, gambar dan visual yang disajikan menarik, membantu pemahaman siswa karena berisi animasi yang mampu

membuat siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran, dan kegiatan evaluasi pembelajaran yang dikemas sangat menarik serta siswa bisa mengetahui hasil skor yang diperoleh saat mengerjakan soal. Sejalan dengan penelitian Sulistyorini dan Listiadi (2022) yang menyatakan produk media pembelajaran menjadi solusi atau alternatif untuk memotivasi belajar dan meningkatkan materi pembelajaran bagi siswa, karena media menampilkan animasi, fitur video, dan evaluasi pembelajaran berbentuk permainan edukatif membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran sebab media dikemas menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

Setelah melakukan validasi ahli dan revisi produk sesuai dengan penilaian dan saran dari tim ahli. Tahap selanjutnya, yaitu uji coba pengguna. Uji coba pengguna dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran aplikasi Android interaktif. Uji coba ini dilakukan guru dan siswa SMPN 1 Batang-Batang. Setelah tahap uji coba selesai guru dan siswa mengisi lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa untuk mengetahui hasil uji coba berupa apakah media pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hasil angket respon guru mendapat persentase sebesar 97,5%. Persentase tersebut termasuk kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Hasil dari angket respon siswa mendapat persentase sebesar 80,8%. Persentase tersebut termasuk kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan penilaian uji coba pengguna dapat dikatakan bahwa siswa tertarik terhadap materi yang terdapat pada media pembelajaran aplikasi android interaktif yang tidak hanya berisi teks tetapi juga berisi gambar serta audio yang menarik, siswa menikmati proses pembelajaran melalui gawai masing-masing sehingga lebih fokus dalam menyimak materi dan memudahkan siswa dalam memahami teks atau informasi.

Hasil persentase kelayakan dari hasil respon guru dan siswa masuk kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, efektif digunakan saat proses belajar mengajar, dan proses pembelajaran di kelas lebih interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat, Levie & Lents (dalam Arsyad 2014) yang berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Fungsi atensi media pembelajaran yang dikembangkan membuat siswa lebih berkonsentrasi pada isi materi dengan memberikan materi yang disajikan secara menarik berbantuan aplikasi android, fungsi afektif pada media pembelajaran yang dikembangkan memuat gambar atau karakter yang menarik siswa untuk belajar, fungsi kognitif pada pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan membuat siswa lebih mudah memahami informasi dengan penjelasan sesuai tujuan pembelajaran, dan fungsi kompensatoris yang terdapat pada media pembelajaran membuat siswa menerima kemudahan memahami sebuah informasi berupa teks dan audio yang dapat mengakomodasi siswa yang lemah dalam memahami pelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas menunjukkan pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, interaktif, dan menarik. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran berbasis aplikasi



android tidak hanya berisi teks, tetapi juga terdapat fitur umpan balik yang menarik seperti adanya animasi gambar, audio yang dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Kayati dan Farahiba (2022) menunjukkan hasil yang sama bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat membuat siswa tertarik dan antusias yang tinggi terhadap pembelajaran karena media yang dikembangkan menarik berisi gambar dan audio yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ketika tahap uji coba dilakukan terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh penelitian, yaitu beberapa perangkat gawai tidak bisa digunakan, adanya kesalahan pemrograman salah satu gawai yang menyebabkan video patah-patah saat di *replay*, dan kendala jaringan saat pengiriman file aplikasi media pembelajaran aplikasi Android interaktif.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi android interaktif berbasis *PPT* pada teks persuasi kelas VIII yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut, bahwa hasil uji validasi ahli materi mendapat persentase kelayakan, yaitu 95%, ahli media mendapat persentase kelayakan 97,5%, dan ahli bahasa mendapat persentase 80%. Rata-rata penilaian validasi secara keseluruhan adalah 90,8% masuk kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba pengguna pada guru atau praktisi dan siswa mendapat skala penilaian antara lain. Hasil respons guru, persentase kelayakan dari media pembelajaran aplikasi android berbasis *PPT* pada teks persuasi mendapat persentase sebesar 97,5%. Persentase kelayakan penilaian guru/praktisi tersebut termasuk kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Sedangkan hasil dari respon siswa mendapat persentase sebesar 80,8%. Hasil Persentase kelayakan dari media pembelajaran berdasarkan respons siswa tersebut termasuk kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia(LPPPI).
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1).
- D. A. Nugraha, & Sudiyono. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan AutoPlay Media Studio Bagi Guru Guru SDN Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182–187.
- Damayanti, R., & Mawardi, M. (2018). Developing of MITRA Learning Model Of Problem Solving-Based to Solve Mathematical Problems In Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.17238>.
- Djamaludin, Ahdar dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Centre.
- Farahiba, Ayyu Subhi. 2022. Pengembangan Komik Interaktif Pahlawan Madura untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Pembelajaran Teks Anekdote. *Jurnal Metalingua*, 7, 13-24.
- Kayati, A. N., & Farahiba, A. S. (2022). Pengembangan Media Penyuntingan Berbasis Android Pada Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Madura. *Caraka: Jurnal Ilmu Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajarannya*, 8(2), 139-160.
- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Krisnasari, Fransisca Ayu. (2016). *Pengembangan Media Powerpoint Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola Pada Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*.(Skripsi) Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Rahmani, N. F. (2014). *Pengembangan Media Interaktif Power Point Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII DI Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2020. *Metode penelitian Kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ispring Suite 10 berbasis android pada materi jurnal penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116-2126.
- Supriyadi, S., Lidyawati, Y., & Majid, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe untuk Menulis Teks Fabel Kelas Vii Smp Negeri 42 Palembang. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(2), 85–100.  
<https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i2.2117>.