

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MOBILE LEARNING*
UNTUK MEMAHAMI TEKS PROSEDUR BAGI SISWA SMP**

***DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON MOBILE LEARNING
TO UNDERSTAND THE PROCEDURE TEXT
FOR STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOL***

Giri Indra Kharisma

Universitas Timor

indrakharisma@unimor.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran berbasis *mobile learning* adalah alat bantu mengajar berupa aplikasi *android* yang berisi materi dan latihan untuk digunakan oleh siswa kelas VII SMP dalam memahami struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur, membedakan teks prosedur, mengklasifikasikan teks prosedur, dan mengidentifikasi kekurangan pada teks prosedur. Penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi model R2D2 dan ASSURE untuk menghasilkan produk yang efisien, menarik, dan efektif. Berdasarkan hasil uji coba produk dan uji lapangan, terbukti bahwa media pembelajaran ini mampu menumbuhkan antusiasme atau gairah belajar siswa. Hal ini disebabkan media pembelajaran ini menyajikan materi teks prosedur disertai dengan fitur-fitur menarik guna mendukung pembelajaran teks prosedur. Fitur tersebut terdiri atas video contoh prosedur, grup belajar daring, KBBI daring untuk mencari arti kata, dan kuis untuk mengetahui pemahaman siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, teks prosedur, *mobile learning*

Abstract

A mobile-learning based media is a learning media using android applications to deliver materials about the concept of procedure text for eighth graders of junior high school. The design model of Research and Development used is adapted from R2D2 and ASSURE to produce an efficient, attractive, and effective. Based on the results of product trials and field tests, it is evident that this learning media is able to foster enthusiasm or passion for student learning. This is because this learning media presents procedure text material along with interesting features to support the procedure text learning. The feature consists of sample procedure videos, online learning groups, KBBI online to search for word meanings, and quizzes to find out students' understanding.

Key words: learning media, procedure texts, mobile learning

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Arsyad, 2011:15).

Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan adanya pembaharuan tersebut, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik. Oleh sebab itu, para guru dituntut mampu menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Mengingat semakin berkembangnya *smartphone*, maka media pembelajaran yang memiliki prospek baik untuk dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *mobile learning*. O'Malley (2003:6) mengatakan bahwa *mobile learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan *mobile device* atau *handheld technology* seperti *handphone*, PDA, *iPod*, *Pocket PC*, dan semua produk teknologi yang menunjang pembelajaran yang bisa dibawa ke mana saja dan dapat digunakan di mana saja.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia (PBSI) dalam Kurikulum 2013 dirancang sebagai pembelajaran yang berbasis teks. Teks di sini dipandang sebagai proses sosial yang berorientasi pada tujuan sosial tertentu dan dalam konteks situasi tertentu pula (Priyatni, 2013:65). Awalnya siswa diajak untuk memahami berbagai teks hingga kemudian memproduksinya. Setelah memproduksi teks tersebut, siswa diharapkan mampu mempraktikkannya dalam berbagai kegiatan berbahasa di kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan sosial dan konteks situasinya.

Salah satu teks yang diajarkan dalam Kurikulum 2013 adalah teks prosedur. Teks prosedur pada dasarnya dikelompokkan ke dalam teks faktual yang bertujuan untuk memberikan informasi. Menurut Anderson dan Kathy (2003:28), teks prosedur merupakan teks yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca atau pendengar tentang cara membuat sesuatu atau melakukan sesuatu. Melalui teks prosedur, siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut diutarakan oleh Knapp dan Megan (2005:155) yang menjelaskan bahwa salah satu keterampilan kognitif awal anak-anak berkembang adalah kemampuan dalam mengurutkan.

Pemaparan argumen di atas menjadi landasan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran memahami teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP. Media pembelajaran berbasis *mobile learning* maksudnya adalah media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat *mobile*, dalam penelitian ini berupa *smartphone/tablet*, untuk menyajikan materi ajar tentang memahami teks prosedur. Materi tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat dioperasikan melalui *smartphone/tablet*. Aplikasi ini hanya berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), artinya aplikasi diprogram untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. *Mobile learning* dalam penelitian ini tetap memandang bahwa pembelajaran melalui tatap muka tetaplah penting. Namun, siswa juga tetap perlu mencari berbagai informasi melalui internet dan berdiskusi secara informal di antara siswa lain ataupun antara siswa dengan guru di luar kegiatan pembelajaran konvensional.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran memahami teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP. Media tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep teks prosedur, membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan belajar siswa. Media

pembelajaran yang dapat diakses pada *smartphone* atau *tablet* siswa ini memudahkan siswa mengakses materi ajar di mana pun dan kapan pun serta dapat memfasilitasi siswa dalam mencari berbagai informasi tentang teks prosedur dan mendiskusikan materi dengan teman atau guru melalui jejaring sosial.

METODE PENELITIAN

Model desain penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari desain R2D2 dari Willis (1995) dan desain ASSURE dari Heinich, dkk (2002). Berdasarkan adaptasi dari kedua desain tersebut, maka prosedur pada penelitian ini yakni: (1) fokus pendefinisian yang meliputi kegiatan menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran dan merumuskan tujuan pembelajaran; (2) fokus desain dan pengembangan yang meliputi kegiatan merancang atau mengembangkan materi dan media yang tepat, menggunakan prototipe media yang dikembangkan, dan meminta tanggapan dari para ahli, praktisi, dan siswa; dan (3) fokus diseminasi yang meliputi kegiatan uji efektivitas produk dan penyebarluasan produk.

Tahap uji coba dilakukan terhadap produk media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk menguji kelayakan produk. Uji coba produk dilakukan kepada ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli media pembelajaran, praktisi, dan siswa. Praktisi yang dipilih adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 1 Situbondo. Sementara itu, siswa yang dijadikan sebagai subjek uji coba merupakan siswa kelas VII SMPN 1 Situbondo yang berjumlah 27 orang.

Hasil dari tahap uji coba produk berupa data numeral dan data verbal. Data numeral didapat dari hasil angket uji coba produk yang diberikan kepada ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan praktisi. Data numeral juga didapat dari angket respon yang ditujukan kepada siswa subjek uji coba. Selain itu, data numeral juga didapat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran memahami teks prosedur yang digunakan untuk uji efektivitas produk. Data verbal didapat dari hasil wawancara dan angket yang ditujukan kepada guru dan siswa pada saat tahap prapengembangan. Data verbal pada tahap uji coba produk didapat dari para ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, praktisi, dan siswa yang terdapat dalam angket validasi dan angket respon.

Data numeral dan data verbal yang didapat dari uji coba produk kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil angket dari para ahli, praktisi, angket respon siswa, serta untuk menguji efektivitas produk. Sementara itu, data analisis data verbal dilakukan melalui tahap (1) mengumpulkan data verbal tulis yang terdapat pada angket penilaian, (2) mentranskrip data verbal lisan dari para ahli dan praktisi, (3) menghimpun, menyeleksi dan mengklasifikasikan data verbal tersebut berdasarkan ahli dan praktisi, dan (4) menganalisis data dan merumuskan simpulan hasil analisis sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk memahami teks prosedur bagi siswa kelas VIII SMP. Media

pembelajaran ini berwujud aplikasi pembelajaran yang dioperasikan melalui *smartphone* atau *tablet* yang dimiliki oleh siswa. Melalui *smartphone* atau *tablet* tersebut, siswa dapat belajar dan berinteraksi dengan siswa lain atau guru di mana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Aplikasi media pembelajaran tersebut terdiri atas empat aplikasi yakni (1) *Memahami Teks Prosedur*, (2) *Membedakan Teks Prosedur*, (3) *Mengklasifikasi Teks Prosedur*, dan (4) *Mengidentifikasi Kekurangan Teks Prosedur*. Keempat aplikasi tersebut mewakili 3 kompetensi dasar yang terdiri atas KD 3.5, KD 3.6, dan KD 4.5.

Aplikasi media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep teks prosedur, membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran ini juga bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi ajar di mana pun dan kapan pun serta dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dengan teman atau guru melalui jejaring sosial.

Aplikasi media pembelajaran ini disusun menggunakan program *Ms. Powerpoint 2010*, *iSpring Suite*, dan *Java7*. Program *Ms. Powerpoint 2010* digunakan untuk mendesain tampilan dan isi aplikasi. Setelah kegiatan desain selesai, produk yang awalnya masih berformat *pptx.*, diubah menjadi format *smf.* dengan menggunakan program *iSpring Suite*. Program *Java7* digunakan untuk mengubah produk yang tadinya berformat *smf.* menjadi aplikasi berformat *apk.* Aplikasi dengan format *apk.* inilah yang dapat dioperasikan pada *smartphone* atau *tablet* berbasis android.

Keempat aplikasi tersebut diintegrasikan dengan laman *youtube*, KBBI daring, *facebook*, dan aplikasi *adobe acrobat*. *Youtube* digunakan untuk menampilkan video contoh prosedur. KBBI daring digunakan untuk membantu siswa dalam mencari makna dari istilah. *Facebook* digunakan untuk mengunduh soal latihan dan mendiskusikan materi dengan siswa lain atau guru. Aplikasi *adobe acrobat* digunakan siswa untuk mengerjakan soal latihan. Oleh sebab itu, pengguna aplikasi ini disarankan untuk menghubungkan *smartphon*enya dengan internet agar dapat menggunakan laman *youtube*, KBBI daring, dan *facebook*.

Menu utama pada masing-masing aplikasi secara umum sama, yakni terdiri atas (1) petunjuk penggunaan, (2) profil pengembang, (3) materi teks prosedur, dan (4) kesan pesan. Menu petunjuk penggunaan berisi tentang cara penggunaan aplikasi, sedangkan menu profil pengembang berisi biodata, nomor kontak, dan alamat *email* pengembang. Pada menu materi teks prosedur dan menu kesan pesan, isinya berbeda-beda untuk setiap aplikasi tergantung pada kompetensi dasar yang diusung pada masing-masing aplikasi tersebut.

Keempat aplikasi ini juga menyajikan sepuluh model teks prosedur. Sebelumnya, kesepuluh teks tersebut diuji kelayakan untuk mengetahui kemenarikan, kebermanfaatan, dan keterbacaan. Teks-teks tersebut diujikan kepada 25 siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Situbondo. Berdasarkan respon siswa di dalam angket, secara umum teks-teks tersebut memiliki kemenarikan dan kebermanfaatan yang baik. Sementara itu, hasil uji keterbacaan dengan tes *cloze* juga menunjukkan bahwa 10 teks tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

Data Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning*

Pada tahap uji coba produk media pembelajaran berbasis *mobile learning*, terdapat tujuh aspek utama yang dinilai oleh para ahli dan praktisi. ketujuh aspek tersebut, yakni

aspek (1) isi media, (2) struktur materi, (3) penilaian, (4) sistematika penyajian, (5) penggunaan bahasa, (6) tampilan media, dan (7) efisiensi. Berikut merupakan data hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang tampak pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Hasil Uji Coba Produk

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1.	Isi media	88,5%
2.	Struktur Materi	87,5%
3.	Penilaian	82,8%
4.	Sistematika Penyajian	81,2%
5.	Bahasa	89%
6.	Tampilan	82,3%
7.	Efisiensi	91,7%

Data numeral dari hasil uji coba produk di atas kemudian dianalisis beserta dengan data verbal guna mendukung hasil analisis. Adapun hasil analisisnya dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Aspek isi media pada aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 85 dengan persentase sebesar 88,5%. Mengingat nilai persentase tersebut masuk dalam rentang skor 85%-100%, maka aspek isi media tidak perlu revisi.
- 2) Aspek struktur materi pada aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 42 dengan persentase sebesar 87,5% sehingga layak diimplementasikan. Namun, terdapat pertanyaan dan komentar dari ahli pembelajaran 1 terkait alasan pemilihan materi teks prosedur yang sebenarnya masih tergolong materi yang mudah dan tidak ada keunikan dari aspek materi.
- 3) Aspek penilaian pada aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 53 dengan persentase 82,8% sehingga perlu sedikit revisi. Berkaitan dengan revisi, ahli pembelajaran 1 memberikan catatan bahwa latihan yang terdapat pada aplikasi masih belum interaktif.
- 4) Aspek sistematika penyajian pada aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 26 dengan persentase 81,2 %. Mengingat nilai persentase tersebut masuk dalam rentang skor 75%-84%, maka aspek sistematika penyajian masih perlu revisi. Berkaitan dengan hal tersebut, praktisi memberikan saran untuk menambahkan kalimat petunjuk agar pengguna media dapat mengikuti sajian isi dalam media secara berurutan.
- 5) Aspek bahasa pada aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 57 dengan persentase 89% sehingga layak diimplementasikan. Mengingat nilai persentase tersebut masuk dalam rentang skor 85%-100%, maka aspek bahasa tidak perlu revisi. Hal tersebut didukung dengan komentar dari ahli pembelajaran 2 bahwa penggunaan bahasa sudah baku, efektif, dan mudah dipahami. Namun, terdapat sedikit catatan dari praktisi tentang penggunaan tanda baca yang perlu diperhatikan.
- 6) Aspek tampilan pada aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 79 dengan persentase 82,3% sehingga masih perlu adanya revisi. Para ahli dan praktisi memberikan beberapa saran, komentar, dan pertanyaan tentang aspek tampilan,

- khususnya pada penyajian video, gambar, dan warna. Ahli pembelajaran 1 memberikan komentar bahwa video yang terdapat pada aplikasi sulit dioperasikan. Sementara itu, praktisi memberikan pertanyaan apakah tidak bisa jika video yang disajikan diintegrasikan dengan aplikasi sehingga tidak perlu mengakses *youtube*. Terkait tampilan gambar, praktisi memberikan catatan tentang pemilihan gambar yang harus sejenis dan disesuaikan dengan judul menu. Selain itu, terdapat tata letak dan jenis gambar yang tidak konsisten. Praktisi juga memberikan catatan tentang pemilihan gradasi warna latar yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dan penambahan tombol alternatif menuju beranda utama atau submenu.
- 7) Aspek efisiensi pada aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 88 dengan persentase 91,7 % sehingga tergolong layak diimplementasikan. Akan tetapi, ahli media pembelajaran dan praktisi tetap memberikan sedikit saran agar petunjuk penggunaan dan kalimat pengantar lebih diperjelas atau ditambah agar lebih mudah dalam mengoperasikan aplikasi. Selain itu, ahli media pembelajaran juga memberikan catatan tentang transisi pada setiap tampilan terlalu berlebihan sehingga cukup memakan waktu.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning* memiliki beberapa kelemahan dan beberapa hal yang masih dipertanyakan oleh ahli pembelajaran 1 dan praktisi. Adapun kelemahan dari media pembelajaran ini yang nantinya perlu direvisi yakni (1) latihan yang terdapat pada aplikasi masih belum interaktif, (2) kurangnya petunjuk penggunaan sehingga kesulitan saat mengoperasikan media tersebut, (3) transisi pada tampilan yang terlalu berlebihan, (4) pemilihan gambar yang belum sejenis, (5) tidak adanya tombol alternatif, (6) tata letak gambar yang tidak konsisten, dan (7) gradasi warna latar yang disesuaikan dengan tingkat usia anak.

Revisi Produk

Berdasarkan data hasil uji coba produk, ditemukan lima aspek yang perlu dilakukan revisi, yakni aspek (1) penilaian, (2) sistematika penyajian, (3) tampilan media, dan (4) efisiensi. Berikut ini pemaparan revisi produk berdasarkan kelima aspek tersebut.

Aspek penilaian pada media pembelajaran berbasis *mobile learning* memperoleh komentar dari ahli pembelajaran 1 yang menyebut bahwa latihan latihan pada produk media pembelajaran berbasis *mobile learning* masih belum interaktif. Perbaikan pada bagian ini dilakukan dengan menambahkan latihan berupa kuis agar lebih interaktif dan menarik.

Aspek sistematika penyajian pada media pembelajaran berbasis *mobile learning* memperoleh saran dari praktisi agar menambahkan kalimat petunjuk agar pengguna media dapat mengikuti sajian isi dalam media secara berurutan. Berdasarkan saran tersebut, peneliti menambahkan petunjuk alur pada beranda atau tampilan awal sehingga pengguna media dapat memilih menu yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran secara berurutan.

Pada aspek tampilan pada media pembelajaran berbasis *mobile learning*, ahli pembelajaran 1 dan praktisi memberikan beberapa saran, komentar, dan pertanyaan, khususnya pada penyajian video, gambar, dan warna. Ahli pembelajaran 1 dan praktisi

berkomentar tentang penyajian video yang terdapat dalam aplikasi. Ahli pembelajaran 1 menyebut bahwa video tersebut sulit dioperasikan karena perlu mengakses internet. Hal sama juga disampaikan oleh praktisi yang menyebut bahwa video tersebut lebih baik terintegrasi langsung dengan aplikasi media pembelajaran tanpa harus mengakses *youtube*. Sebenarnya, video tidak diintegrasikan dengan aplikasi karena dikhawatirkan akan mengganggu kinerja *smartphone* dalam mengoperasikan dan mengunduh aplikasi pembelajaran ini karena semakin besarnya kapasitas memori aplikasi. Oleh sebab itu, video yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran ini diintegrasikan dengan *youtube* sehingga saat hendak mengaksesnya, *smartphone* harus terhubung dengan internet. Hal ini memang merupakan keterbatasan dari aplikasi pembelajaran ini karena begitu bergantung dengan internet.

Praktisi juga memberikan komentar terkait gambar yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran. Praktisi menyebut bahwa terdapat tata letak dan jenis gambar yang tidak konsisten pada beberapa halaman, misalnya tata letak gambar pada aplikasi *Mengklasifikasi Teks Prosedur*. Pada beberapa halaman, terdapat gambar yang disusun secara vertikal, tetapi pada halaman lain gambar disusun secara horizontal. Selain itu, juga terdapat gambar yang tidak sejenis sehingga yang disajikan dalam 1 halaman sehingga terkesan tidak konsisten. Oleh sebab itu, perbaikan dilakukan dengan memilih gambar yang sejenis. Praktisi juga memberikan catatan tentang pemilihan gradasi warna latar yang disesuaikan dengan tingkat usia anak. Pada awalnya, warna latar yang digunakan pada keempat aplikasi adalah warna-warna gelap sehingga menyebabkan mata lelah. Oleh sebab itu, perbaikan dilakukan dengan mengubah warna latar menjadi warna cerah.

Aspek keefisienan pada media pembelajaran berbasis *mobile learning* memperoleh komentar dari ahli media pembelajaran dan praktisi. Ahli media pembelajaran dan praktisi memberikan catatan agar petunjuk penggunaan kalimat pengantar lebih diperjelas atau ditambah agar lebih mudah dalam mengoperasikan aplikasi. Praktisi juga menyarankan agar diberikan tombol alternatif menuju beranda utama atau submenu. Pada awalnya, petunjuk penggunaan yang terdapat pada aplikasi media pembelajaran masih kurang lengkap sehingga sesekali terjadi kebingungan saat mengoperasikannya. Petunjuk penggunaan awalnya hanya berada di beranda aplikasi sehingga saat ingin melihat petunjuk penggunaan, pengguna harus keluar terlebih dahulu ke beranda aplikasi. Selain itu, tombol alternatif untuk keluar menuju menu utama atau submenu belum tersedia sehingga harus pergi ke halaman sebelumnya secara berulang-ulang saat sewaktu-waktu ingin keluar dari halaman menu materi. Oleh sebab itu, perbaikan dilakukan dengan menambahkan petunjuk penggunaan dan tombol alternatif. Ahli media pembelajaran juga memberikan komentar tentang transisi pada setiap tampilan yang berlebihan. Pada awalnya, transisi pada setiap tampilan menghabiskan waktu rata-rata 3 detik sehingga masih terlalu lama. Oleh sebab itu, waktu transisi dipangkas menjadi sekitar 1,5-2 detik

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk memahami teks prosedur siswa kelas VII SMP telah terbukti efektif, efisien, dan menarik. Hal tersebut terlihat dari hasil uji coba produk yang dilakukan oleh para ahli, praktisi, dan siswa. Pengaruh tersebut antara

lain karena penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* mampu menumbuhkan antusiasme atau gairah belajar siswa. Tumbuhnya gairah belajar dalam pengembangan ini diakibatkan oleh media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dan dapat dioperasikan melalui *smartphone* sehingga praktis, serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini lengkap, mudah dipahami oleh siswa, dan kaya akan fitur seperti video, kamus, dan jejaring sosial. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Handoyo (2003:10) yang mengatakan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi berupa teks, gambar, dan suara secara bersama akan menjadi efektif dan efisien.

Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru Bahasa Indonesia kelas 7 SMP/MTs baik swasta maupun negeri yang memiliki *smartphone* atau *tablet*. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bahwa pengguna *smartphone* atau *tablet* selain siswa dan guru juga dapat menggunakan bahan media pembelajaran ini karena aktivitas belajar dapat dilakukan oleh siapapun (khususnya berkaitan dengan teks prosedur). Bagi siswa, media pembelajaran ini dapat memfasilitasi mereka untuk memahami konsep teks prosedur yang meliputi isi, struktur, ciri kebahasaan teks prosedur, perbedaan teks prosedur, klasifikasi teks prosedur, dan mengidentifikasi kekurangan pada teks prosedur. Sementara bagi guru, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran memahami teks prosedur. Guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mampu membangkitkan minat, motivasi, dan mengarahkan perhatian siswa. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melengkapi materi ajar teks prosedur yang terdapat dalam buku ajar kelas VII SMP.

Media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat disebarluaskan melalui *google playstore* dan dapat diunduh secara gratis. *Google playstore* dipilih karena merupakan toko aplikasi resmi android. Melalui *google playstore* tersebut, pengembang dapat mengetahui jumlah orang yang mengunduh produk media pembelajaran tersebut dan mengetahui respon pengguna melalui rating dan komentar yang diberikan. Rating dan komentar tersebut dapat dijadikan bahan dalam menyempurnakan produk media pembelajaran selanjutnya.

Pengembang media pembelajaran juga disarankan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk jenjang sekolah dasar, sekolah menengah atas, dan jenjang perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Hal disebabkan begitu banyaknya pelajar yang sudah menggunakan *smartphone*. Selain itu, pengembang lain juga dapat melakukan upaya untuk memperkaya model, desain, rancangan, atau fitur pada media pembelajaran, khususnya dalam bentuk aplikasi. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, maka tidak mustahil program-program pembuat aplikasi semakin canggih sehingga dapat menciptakan aplikasi media pembelajaran yang canggih pula. Selain itu, konsep media pembelajaran ini juga dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Mark dan Kathy Anderson. 2003. *Teks Types in English 2*. National Library of Australia.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Handoyo, B. dan Suharto, Y. 2003. *Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Geografi*. Malang: Geo Spektrum Press.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.
- Knapp, Peter dan Megan Watkins. 2005. *Genre, Text, Grammar Technologies for Teaching and Assessing Writing*. Sidney: University of New South Wales Press Ltd.
- O'Malley, C, dkk. 2003. *Guidelines For Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment* (Online), (<http://www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf>), diakses pada 7 November 2014.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Willis, Jerry W. 1995. *A Recursive, Reflective Instructional Design Model Based on Constructivist Theory*. *Educational Technology*, 35 (6): 5-23.