

Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote berbasis Android menggunakan Model Abee (Anekdote Bee)

Wiwit Rizqiani

Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Wiwit0020fip.2021@student.uny.ac.id

Abstrak: Penelitian pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis android menggunakan model *abee* (*anekdot bee*) dilatarbelakangi oleh kesulitan dalam menerapkan media pembelajaran di kelas yang satu dengan yang lain. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan materi ajar teks nekdot berbasis *android* menggunakan model *abee*. Adapun tujuan dari penelitian yaitu mampu memberikan wawasan baru tentang penggunaan media sebagai pengembangan materi ajar berbasis *android*. Metode yang digunakan adalah model deskriptif dari metode kuantitatif kemudian dideskripsikan untuk mempermudah pembaca. Berdasarkan hasil uji coba purwarupa rancang bangun pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis *android* menggunakan model *abee* dapat dinyatakan layak melalui hasil penilaian *expert judgment* yaitu ahli materi, ahli media, dan pengajar Bahasa Indonesia kelas X. Pada rumus Aiken's V dinyatakan valid apabila rentang indeks mencapai rentang 0,00 – 1,00 sehingga dari hasil uji butir indikator menunjukkan hasil 0,875 maka dinilai cukup tinggi untuk mendukung perangkat indikator secara keseluruhan. Hasil penelitian ini dapat diterapkan pada Kompetensi Dasar 3.6 menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot dan 4.6 menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur kebahasaan. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis *android* menggunakan model *abee* dengan menggunakan model penelitian ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi, dan *evaluation* (evaluasi). Menurut hasil angket penelitian, aplikasi *abee* bagus dari segi isi, namun kontennya perlu diperluas.

Kata kunci: *Abee*, ADDIE, anekdot

The Development of Anecdotal Text Learning Materials Based on Android Usied the Abee (Anecdote Bee) Model

Abstract: The research on the development of teaching materials for anecdotal texts based on Android using the *Abee* model (*Anecdotal Bee*) is motivated by the difficulty in implementing learning media in one class with another. Efforts to overcome these problems are by developing teaching materials for anecdotal texts based on Android using the *Abee* model. The purpose of the study is to provide new insights into the use of media as a development of teaching materials based on Android. The method used is a descriptive model of the quantitative method which is then described to make it easier for readers. Based on the results of the prototype test design for the development of teaching materials for anecdotal texts based on Android using the *Abee* model, it can be declared feasible through the results of expert judgment assessments, namely material experts, media experts, and Indonesian language teachers for class X. In the Aiken's V formula, it is stated that it is valid if the index range reaches a range of 0.00 - 1.00 so that the results of the indicator item test show a result of 0.875, it is considered high enough to support the overall indicator device. The results of this study can be applied to Basic Competencies 3.6 analyzing the structure and language of anecdotal texts and 4.6 recreating anecdotal texts by paying attention to the language structure. In this study, it can be concluded that the development of android-based anecdotal text teaching materials using the *abee* model using the ADDIE research model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. According to the results of the research questionnaire, the *abee* application is good in terms of content, but the content needs to be expanded.

Keywords: *Abee*, ADDIE, anecdot.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini telah menghasilkan berbagai sistem dan teknik kerja yang lebih baik dan lebih efisien (Zahwa & Syafi'i, 2022). Hal tersebut dirasakan salah satunya pada sistem pendidikan. Pendidikan dipahami sebagai suatu upaya dalam pembentukan karakter siswa agar menjadi pribadi yang lebih baik. Oleh karenanya melalui pendidikan merupakan upaya awal yang dapat mempersiapkan generasi muda sedini mungkin dalam menyambut serta menghadapi perkembangan tantangan di era global (Ikhsan, 2022). Dalam sistem pendidikan dibutuhkan usaha dan cara yang digunakan oleh pendidik dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik. Melalui usaha dan cara tersebut, maka pesan-pesan yang ingin tersampaikan. Tidak sedikit upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar materi-materi dapat diterima dengan baik dan sesuai.

Pemilihan metode yang tepat serta yang mampu mengimbangi dengan arus dari pada suatu kemajuan teknologi ialah jawaban dari semua problematik yang kini tengah dirasakan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan agar tidak tergerus dengan kemajuan yang kian makin pesat. Namun perlu dipahami oleh seorang pendidik bagaimana mampu memecahkan tantangan tersebut. Menyelaraskan materi dengan media pembelajaran yang tepat dan praktis sehingga mampu menarik peserta didik tentunya sesuai dengan karakteristik siswanya (Ibrahim et al., 2023).

Pengembangan media pembelajaran yang interaktif tentu akan menambah efisiensi pada siswa agar mudah menyerap materi pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif tentu memiliki potensi positif dalam merangsang peserta didik agar dapat merespon materi yang telah disampaikan oleh guru (Gulo & Harefa, 2022). Saat ini banyak peserta didik yang kesulitan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks anekdot. Teks anekdot merupakan cerita singkat memiliki karakter lucu dan menarik. Cukup mudah memang bagi yang memahami, namun tidak demikian terhadap peserta didik yang tidak memahaminya maka akan merasa kesulitan. Media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu rancangan

yang disenergiskan antara materi pembelajaran dengan media elektronik sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis *android* merupakan salah satu solusi dalam proses pembelajaran di era globalisasi. Harapannya mampu meningkatkan dalam pengetahuan materi teks anekdot yang dapat diimplementasikan pada kehidupan (Utami & Hadiprayitno, 2024). Didukung oleh (Hayati & Salsabila, 2023) menyatakan kontribusi penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada suatu pembelajaran dianggap praktis dengan skor 84% dan dianggap lebih efisien. Penelitian yang dilakukan oleh (Erna et al., 2022), (Mukarromah & Andriana, 2022), (Niswah & Nisa', 2022), (Mustafa & Bakar, 2023), dan (Nuriyanto et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *android* ini memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa untuk kelas IX dengan materi perkembangbiakan tumbuhan.

Pada penelitian ini peneliti merancang sebuah media pembelajaran berbasis *android* sebagai upaya meningkatkan dalam pembelajaran terutama pada Kompetensi Dasar 3.6 yaitu menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot dan 4.6 menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur kebahasaan. Aplikasi tersebut bernama *abee* (*anekdot bee*). *Abee* ini dirancang untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat diterapkan ke semua kelas X semester ganjil.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (R&D) metode penelitian ini yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru dan menguji keefektifan pada produk tersebut (Sugiyono, 2022). Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Magelang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, sampel diambil melalui teknik *random sampling*.

Berkolerasi dengan subjek penelitian yaitu pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis *android* yang terdapat dalam keadaan lapangan. Keadaan lapangan ini diperoleh melalui dengan analisis kondisi pada saat ini dan analisis kebutuhan yang diperlukan, dengan menggunakan model *ADDIE*, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Namun pada penelitian ini hanya menggunakan 4 model yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), dan *implementation* (implementasi).

Tahap awal pada penelitian ini adalah pengumpulan data untuk mengetahui keadaan lapangan, selanjutnya dilakukannya rancang bangun pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis android menggunakan model *abee*. Kemudian dilanjutkan spesifikasi rancang bangun pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis android menggunakan model *abee*. Setelah itu, dilakukan uji kelayakan purwarupa. Uji tersebut dilakukan kepada dua dosen ahli: ahli materi (Irsyadi Shalima, SS, M.A.) dan ahli media (Dr. Ericka Darmawan, M.Pd.). Setelah dilakukan uji kelayakan oleh dosen ahli, aplikasi ini dinyatakan layak untuk melanjutkan proses selanjutnya, yaitu pengambilan data di SMK Negeri 2 Magelang, setelah dilakukan perbaikan dari masukan yang diberikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pengambilan data yang dilakukan, maka akan membahas (1) keadaan materi ajar di sekolah menengah kejuruan saat ini, (2) analisis kebutuhan sekolah menengah kejuruan, (3) rancang bangun pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis android, (4) spesifikasi rancang bangun pengembangan materi ajar berbasis android, dan (5) *prototipe* rancang bangun pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis android.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kondisi materi ajar dan media pembelajaran yang dibutuhkan dapat dianalisis. Kondisi ini merupakan gambaran atau paparan kondisi yang terjadi di lapangan, yang mencakup baik kelebihan maupun kekurangan materi ajar dan media pembelajaran. Tujuan dari analisis kondisi ini adalah untuk mengetahui dan menemukan cara terbaik untuk memperbaiki. Dengan menggunakan pedoman wawancara, analisis kondisi materi ajar dilakukan. Hasilnya mencakup kendala dan masalah dengan materi ajar serta keuntungan dari materi ajar yang telah diterapkan sebelumnya.

Menurut observasi dan wawancara yang dilakukan, ada beberapa tantangan dan masalah yang dihadapi. Salah satunya adalah kesulitan menemukan contoh teks anekdot sebagai materi ajar; kedua, materi teks anekdot terus dinilai karena siswa belum mencapai kompetensi dasar 4.6; ketiga, materi unsur kebahasaan terus dinilai; dan keempat, menerapkan media pembelajaran antara kelas. Selain kesulitan dan masalah yang ditemukan dari observasi dan

wawancara, ada juga keuntungan, seperti: (1) siswa sudah mampu membedakan struktur teks anekdot yang berbeda dan (2) terdapat video pembelajaran yang berkaitan dengan materi ajar teks anekdot.

Dengan menambahkan gambar karikatur ke dalam proses pembelajaran dan mencari contoh teks anekdot berdasarkan strukturnya, dapat ditemukan solusi dari hasil analisis.

Dengan menggunakan pedoman wawancara, analisis kondisi media pembelajaran dilakukan. Hasilnya mencakup kendala dan masalah yang terkait dengan media pembelajaran, serta keuntungan dari media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya.

Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa kondisi media pembelajaran yang digunakan terus menunjukkan sejumlah masalah dan permasalahan. Ini termasuk kesulitan bagi siswa untuk mengakses internet dan menggunakan media pembelajaran yang efektif di tiap kelas. Akibatnya, instruksi guru untuk mencari contoh teks anekdot tidak berhasil. Selain kendala dan masalah yang ditemukan dari observasi dan wawancara, ada keunggulan berikut: (1) materi ajar sudah menggunakan proyektor *Liquid Crystal Display* (LCD) dan tidak hanya materi tulisan; (2) materi ajar disampaikan melalui pemutaran video teks anekdot; dan (3) pemutaran video dibantu oleh penguat suara, yaitu speaker aktif, yang dapat didengar oleh semua siswa.

Pengembangan materi ajar dan media pembelajaran dilakukan melalui aplikasi *Abee*, yang berbasis android, untuk membuat proses belajar yang sulit diterima menjadi lebih mudah dan menarik. Pengembangan materi ajar dibagi menjadi dua bagian: struktur teks anekdot dan elemen pembahasannya.

Analisis kondisi kebutuhan adalah jenis analisis kondisi yang dilakukan untuk mengumpulkan data kondisi awal yang terjadi, baik positif maupun negatif, dengan menggunakan metode pedoman wawancara dan observasi langsung. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendapatkan data yang benar-benar menggambarkan kondisi yang terjadi. Tujuan dari analisis kondisi kebutuhan adalah untuk menemukan solusi untuk masalah yang terjadi sehingga langkah-langkah berikutnya dapat diperbaiki dan dikembangkan untuk proses menuju perbaikan sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Analisis kebutuhan materi ajar, termasuk materi ajar dan media pembelajaran, dapat ditemukan.

Analisis kondisi kebutuhan materi ajar adalah analisis kondisi materi ajar yang diperlukan untuk menjawab dan mengatasi kendala dan masalah yang terjadi. Kondisi kebutuhan materi ajar yang diharapkan adalah sebagai berikut: (1) memberikan contoh teks anekdot berdasarkan strukturnya; (2) memberikan sejelas-jelasnya terkait unsur kebahasaan, misalnya dengan memberikan contoh; dan (3) memberikan contoh.

Analisis kebutuhan media pembelajaran menganalisis apa yang diperlukan untuk menjawab dan mengatasi masalah. Untuk mencapai hasil yang lebih baik, media pembelajaran harus memenuhi beberapa kebutuhan. Kebutuhan ini termasuk (1) membuat media pembelajaran mudah digunakan di berbagai kelas, (2) membutuhkan lebih banyak video materi ajar, dan (3) bervariasi. Media pembelajaran harus dapat dikemas menjadi satu wadah yang mencakup semua materi ajar yang terkait dengan teks anekdot.

Analisis spesifikasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa SMK Negeri 2 Magelang. Spesifikasi produk media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, di antaranya: (1) menu kompetensi inti, (2) menu kompetensi dasar, (3) menu materi I, (4) menu materi II, (5) menu video, (6) menu kuis, (7) menu profil, (8) menu petunjuk, dan (9) menu keluar.

Adapun hasil uji kelayakan validitas dan reliabilitas yang dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Hasil uji validitas ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Struktur	16
2.	Isi	15
3.	Unsur Kebahasaan	16
4.	Video	16
5.	Kuis	16
6.	Skor	5x20 = 100 4x19 = 76 3x1 = 3 2x0 = 0 1x0 = 0
7.	Σskor	79
8.	Presentasi (%)	79%
9.	Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil data penilaian pada tabel di atas, menunjukkan bahwa skor dari masing-masing butir pernyataan dikalikan dengan bobot skala. Skor maksimal adalah skor

tertinggi yang diperoleh berdasarkan skor masing-masing pernyataan yang dikalikan dengan bobot skala, sedangkannya jumlah skor yang diharapkan merupakan total keseluruhan dari semua pernyataan yaitu $5 \times 20 = 100$. Jumlah skor yang diharapkan yaitu $100 \times 1 = 100$. Presentasi kelayakan yang diperoleh berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala 5 sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ skor maksimal} &= (\text{Jumlah} \times 5) + (\text{Jumlah} \times 4) \\ &\quad + (\text{Jumlah} \times 3) + (\text{Jumlah} \times 2) + (\text{Jumlah} \times 1) \\ &= (5 \times 0) + (4 \times 19) + (3 \times 1) \\ &\quad + (2 \times 0) + (1 \times 0) \\ &= 0 + 76 + 3 + 0 + 0 \end{aligned}$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 79$$

Perhitungan presentase uji kelayakan pada ahli materi sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan} &= \frac{\Sigma s}{s} \times 100\% \\ &= \frac{79}{100} \times 100\% \\ &= 79\% \end{aligned}$$

Tabel 2. Hasil uji validitas ahli media

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Nama	4
2.	Logo	4
3.	Tombol Navigasi	4
4.	Pemilihan Warna	4
5.	Ukuran dan Jenis Font	4
6.	Skor	5x0 = 0 4x20 = 80 3x0 = 0 2x0 = 0 1x0 = 0
7.	Σskor	80
8.	Presentasi (%)	80%
9.	Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil data penilaian pada tabel di atas yaitu ahli media Bapak Ericka Darmawan, M.Pd., menunjukkan bahwa skor dari masing-masing butir pernyataan dikalikan dengan bobot skala. Skor maksimal adalah skor tertinggi yang diperoleh berdasarkan skor masing-masing pernyataan yang dikalikan dengan bobot skala, sedangkan jumlah skor yang diharapkan merupakan total keseluruhan dari semua pernyataan yaitu $5 \times 20 = 100$. Jumlah skor yang diharapkan yaitu $100 \times 1 = 100$. Presentasi kelayakan yang diperoleh berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala 5 sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\sum \text{ skor maksimal} &= (\text{Jumlah} \times 5) + (\text{Jumlah} \times 4) \\ &\quad + (\text{Jumlah} \times 3) + (\text{Jumlah} \\ &\quad \times 2) + (\text{Jumlah} \times 1) \\ &= (5 \times 0) + (4 \times 20) + (3 \times 0) \\ &\quad + (2 \times 0) + (1 \times 0) \\ &= 0 + 80 + 0 + 0 + 0\end{aligned}$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 80$$

Perhitungan presentase uji kelayakan pada ahli materi sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase kelayakan} &= \frac{\sum s}{\sum a} \times 100\% \\ &= \frac{80}{100} \times 100\% \\ &= 80\%\end{aligned}$$

Tabel 3. Hasil uji validitas guru sebagai ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Struktur	5
2.	Isi	5
3.	Unsur Kebahasaan	5
4.	Video	5
5.	Kuis	5
6.	Skor	5x20 = 100 4x0 = 0 3x0 = 0 2x0 = 0 1x0 = 0
7.	$\sum$ skor	100
8.	Presentasi (%)	100%
9.	Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil data penilaian pada tabel di atas, menunjukkan bahwa skor dari masing-masing butir pernyataan dikalikan dengan bobot skala. Skor maksimal adalah skor tertinggi yang diperoleh berdasarkan skor masing-masing pernyataan yang dikalikan dengan bobot skala, sedangkan jumlah skor yang diharapkan merupakan total keseluruhan dari semua pernyataan yaitu $5 \times 20 =$

100. Jumlah skor yang diharapkan yaitu $100 \times 1 = 100$. Presentasi kelayakan yang diperoleh berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala 5 sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\sum \text{ skor maksimal} &= (\text{Jumlah} \times 5) + (\text{Jumlah} \times 4) \\ &\quad + (\text{Jumlah} \times 3) + (\text{Jumlah} \times 2) \\ &\quad + (\text{Jumlah} \times 1) \\ &= (5 \times 20) + (4 \times 0) + (3 \times 0) \\ &\quad + (2 \times 0) + (1 \times 0) \\ &= 100 + 0 + 0 + 0 + 0\end{aligned}$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 100$$

Perhitungan presentase uji kelayakan pada ahli materi sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase kelayakan} &= \frac{\sum s}{\sum a} \times 100\% \\ &= \frac{100}{100} \times 100\% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

Tabel 4. Hasil uji validitas guru sebagai ahli media

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Nama	5
2.	Logo	5
3.	Tombol Navigasi	5
4.	Pemilihan Warna	5
5.	Ukuran dan Jenis Font	5
6.	Skor	5x20 = 100 4x0 = 0 3x0 = 0 2x0 = 0 1x0 = 0
7.	$\sum$ skor	100
8.	Presentasi (%)	100%
9.	Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil data penilaian pada tabel di atas, menunjukkan bahwa skor dari masing-masing butir pernyataan dikalikan dengan bobot skala. Skor maksimal adalah skor tertinggi yang diperoleh berdasarkan skor masing-masing pernyataan yang dikalikan dengan bobot skala, sedangkan jumlah skor yang diharapkan merupakan total keseluruhan dari semua pernyataan yaitu $5 \times 20 = 100$. Jumlah skor yang diharapkan yaitu $100 \times 1 = 100$. Presentasi kelayakan yang diperoleh berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala 5 sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\sum \text{ skor maksimal} &= (\text{Jumlah} \times 5) + (\text{Jumlah} \times 4) \\ &\quad + (\text{Jumlah} \times 3) + (\text{Jumlah} \\ &\quad \times 2) + (\text{Jumlah} \times 1) \\ &= (5 \times 20) + (4 \times 0) + (3 \times 0) \\ &\quad + (2 \times 0) + (1 \times 0) \\ &= 100 + 0 + 0 + 0 + 0\end{aligned}$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 100$$

Perhitungan presentase uji kelayakan pada ahli materi sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase kelayakan} &= \frac{\sum s}{\sum a} \times 100\% \\ &= \frac{100}{100} \times 100\% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

Tabel 5. Uji reliabilitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,998	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen ahli materi, media, dan pengajar Bahasa Indonesia kelas X dengan menggunakan spss versi 26 dengan *Cronbach Alpha* diperoleh hasil 0,998. Hasil tersebut menunjukkan instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten karena memiliki nilai koefisiennya lebih besar dari 0,6.

Tabel 6. Uji reliabilitas yang dilakukan oleh siswa kelas X Pemasaran SMK Negeri 2 Magelang

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,823	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen responden dengan menggunakan spss versi 26 dengan *Cronbach Alpha* diperoleh hasil 0,823. Hasil tersebut menunjukkan instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten karena memiliki nilai koefisiennya lebih besar dari 0,6.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis android menggunakan model *abee* dapat disimpulkan menggunakan model penelitian *ADDIE*, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi) dan melalui 4 tahapan penelitian yaitu analisis kondisi dan kebutuhan membuat model, validasi ahli, dan uji coba purwa rupa. Maka penelitian ini telah selesai dan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Terciptanya aplikasi *Abee* sebagai pengembangan materi ajar berbasis android pada teks anekdot untuk siswa kelas X SMK dengan spesifikasi produk, antara lain: (a) Nama Aplikasi adalah *Abee*. (b) Software yang digunakan: *Android Studio* versi 3.53. (c) Ukuran File: 42 MB. (d) Jenis Ekstensi adalah aplikasi. Hasil uji coba purwa rupa terhadap rancang bangun atau model materi ajar berbasis android pada aplikasi *Abee* telah teruji dengan baik dari segi materi, media yang memiliki kategori “sangat layak” pada masing-masing pengujian. Kategori “sangat layak” ini diperoleh dari hasil validitas expert

judgment dengan menggunakan rumus *Aiken's V* dan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

Berdasarkan hasil angket penelitian, terdapat beberapa saran terhadap materi ajar dan media pembelajaran berbasis *android* ini sebagai berikut: (a) Dari segi isi, pada aplikasi *Abee* sudah baik, namun materi pada aplikasi masih perlu diperluas karena keterbatasan waktu sehingga masih belum maksimal. (b) Dari segi media, aplikasi *Abee* sudah baik, namun perlu diaplikasikan kembali pada materi-materi yang lain.

Daftar Pustaka

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. 1(1), 291–299.
- Hayati, L., & Salsabila, N. H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. 5(4).
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Tasikmalaya, U. M., Tasikmalaya, K., Barat, P. J., & Ibrahim, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(2), 102–108.
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Mustafa, S. R., & Bakar, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pai. *RJOCS (Riau Journal of Computer Science)*, 9(1), 45–52. <https://doi.org/10.30606/rjocs.v9i1.1740>
- Niswah, F., & Nisa', R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Trigonometri. *Sigma*, 7(2), 142. <https://doi.org/10.36513/sigma.v7i2.1405>
- Nuriyanto, M. Z., Astutik, S., & Nurdin, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Informasi Geografi Dasar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 5(2), 144. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v5i2.33208>

- Pendidikan, J., Gemilang, I., Rambu, E., Uma, A., Makaborang, Y., Ndjoeroemana, Y., Studi, P., Biologi, P., Kristen, U., Wacana, W., Android, A., & Belajar, H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan*. 2(1), 9–16.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, C. N., & Hadiprayitno, G. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Pemahaman Konsep Siswa*. 6(2).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>