

## **APLIKASI KOIN: PENGEMBANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN MENULIS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS ANDROID BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII**

**Restu Aditia<sup>1</sup>, Santi Pratiwi Tri Utami<sup>2</sup>, Qurrota Ayu Neina<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, [restuaditia@students.unnes.ac.id](mailto:restuaditia@students.unnes.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Semarang, [santi\\_pasca@mail.unnes.ac.id](mailto:santi_pasca@mail.unnes.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Semarang, [neina@mail.unnes.ac.id](mailto:neina@mail.unnes.ac.id)

### **ABSTRAK**

Dalam Kurikulum Merdeka terdapat keterampilan menulis laporan hasil observasi, namun keterampilan peserta didik dalam menulis laporan hasil observasi masih rendah. Kesalahan yang sering terjadi ketika praktik menulis laporan hasil observasi adalah kesalahan penulisan ejaan dan pemilihan kosakata, khususnya penggunaan padanan kata. Oleh karena itu, dikembangkan Aplikasi Koin yang mampu menjadi salah satu media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan 4D yang terbagi menjadi empat langkah, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Model tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian sehingga menggunakan tiga langkah, yaitu *Define*, *Design*, dan *Development*. Aplikasi Koin dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan didapatkan hasil bahwa sebesar 70% responden membutuhkan aplikasi pembelajaran yang berisi tulisan, gambar, dan musik pengiring. Selain itu, sebesar 64% responden sepakat bahwa media yang akan dikembangkan berbentuk gim dan berbasis Android. Aplikasi Koin dikembangkan sebagai media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi. Aplikasi ini memiliki tiga menu utama, yaitu Menu EBI, Padanan Kata, dan Bantuan. Hasil validasi Aplikasi Koin terbagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek antar muka, aspek tepat guna, dan aspek performa aplikasi. Pertama, aspek antar muka yang mendapatkan nilai sebesar 82. Kedua, aspek tepat guna mendapatkan nilai sebesar 87,5. Terakhir, aspek performa aplikasi mendapatkan nilai sebesar 77,5. Berdasarkan hasil validasi Aplikasi Koin memperoleh rata-rata nilai seluruh aspek sebesar 82 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini termasuk kategori baik, maka aplikasi ini layak digunakan sebagai media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi kelas VIII.

**Kata Kunci:** Aplikasi Koin, Berbasis Android, Ejaan, Laporan Hasil Observasi, Media Penunjang Pembelajaran, Padanan Kata

**How to Cite:** Restu, R. A., Santi, S. P. T. U., & Neina, Q. A. N. APLIKASI KOIN: PENGEMBANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN MENULIS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS ANDROID BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 250–266. <https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.316>

**DOI:** <https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.316>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa memuat beberapa aspek keterampilan di dalamnya. Terdapat empat aspek keterampilan yang terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara (Tambunan, 2018). Dalam pembelajaran pada Kurikulum Merdeka terdapat salah satu keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menulis. Menulis merupakan kemampuan mencurahkan pikiran-pikiran dalam bahasa tulis dengan membentuk kata, frasa, dan klausa yang disusun secara lengkap sehingga dapat dimengerti oleh pembaca. Zulela, dkk (2017) menyatakan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar sehingga dapat dimengerti oleh pembaca.

Keterampilan menulis sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam mencurahkan gagasan atau ide

mengungkapkan ide atau gagasan yang dimiliki secara jelas dan rinci sehingga mudah dimengerti (Inggriyani & Pebrianti, 2021). Sesuai pada Kurikulum Merdeka di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat keterampilan menulis laporan hasil observasi. Namun, peserta didik masih belum terampil dalam menulis laporan hasil observasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan Kartika Hidayati, S.Pd. dan Ahmad Fajri Najib, S.Pd., merupakan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tegal dan SMP Tunas Hidup Harapan Kita yang menyatakan bahwa keterampilan peserta didik dalam menulis laporan hasil observasi masih rendah. Kesalahan yang sering terjadi dalam praktik menulis laporan hasil observasi adalah kesalahan ejaan. Ayudia, Suryanto, dan Waluyo (2016) menyatakan bahwa kesalahan paling banyak dalam penggunaan bahasa Indonesia adalah kesalahan ejaan. Selain kurangnya pemahaman ejaan, peserta didik masih belum memahami pemilihan kosakata

khususnya penggunaan padanan kata dalam menulis laporan hasil observasi. Berdasarkan hasil observasi mengenai pemahaman ejaan dan padanan kata diperoleh hasil untuk ejaan 54% peserta didik menjawab salah dan hanya 46% peserta didik menjawab benar, sedangkan untuk padanan kata diperoleh hasil 62% tidak tahu, 22% pernah mendengar, dan hanya 16% tahu sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman mengenai ejaan dan padanan kata masih rendah.

Selain itu, dilakukan studi pustaka terhadap penelitian terdahulu untuk mendukung hasil penelitian. Kesalahan terbanyak pada penguasaan ejaan adalah penulisan huruf kapital. Lutfiani (2020) menyatakan bahwa ada 9 kesalahan mengenai ejaan, yaitu 364 (52%) kesalahan penulisan huruf kapital, 111 (16%) kesalahan penggunaan tanda baca titik, 78 (11%) kesalahan penulisan kata turunan, 50 (9%) kesalahan penggunaan tanda baca koma, 44 (6%) kesalahan penulisan kata depan, 30 (4%) kesalahan penulisan kata serapan, 6 (1%) kesalahan penulisan gabungan kata, 3 (1%) kesalahan penggunaan kata ganti, dan 2 (0%) kesalahan penulisan partikel. Selain itu, penelitian mengenai kemampuan peserta kuis Lomba Olimpiade Indonesia Cerdas *Season 2* dalam memahami padanan kata diperoleh hasil hanya 6 padanan dijawab

benar dari 18 padanan yang diujikan, 2 yang dijawab salah, dan 10 yang tidak terjawab (Wiyanti, 2016).

Hal ini disebabkan kurang optimal dalam pembelajaran berbahasa. Permasalahan berbahasa diakibatkan oleh pembelajaran bahasa yang disebabkan kurang sempurna dalam merumuskan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dalam proses pembelajaran (Setyawati, 2013). Kondisi tersebut akan berdampak pada ketuntasan dalam capaian pembelajaran laporan hasil observasi di Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi laporan hasil observasi. Dalam sebuah capaian pembelajaran akan diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi laporan hasil observasi terdapat pembelajaran ejaan dan padanan kata bahasa Indonesia (Gusfitri & Delfia, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran ejaan dan padanan kata bahasa Indonesia sangat diperlukan dalam menuntaskan capaian pembelajaran laporan hasil observasi. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan tersebut, diketahui analisis situasi permasalahan yang dialami adalah kurangnya pemahaman peserta didik mengenai ejaan dan padanan kata bahasa Indonesia.

Ejaan merupakan prosedur penulisan kata, paragraf, dan kalimat secara tertulis atau lisan (Tussolekha, 2019). Pada Ejaan

Yang Disempurnakan (EYD) secara teknis terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu penggunaan huruf, penulisan kata, penggunaan tanda baca, dan penulisan unsur serapan (Hamlan & Karim, 2018). Selain itu, padanan kata adalah kosakata yang terbentuk dari adanya proses pemutakhiran bahasa atau kosakata yang tidak memiliki kemiripan dengan bahasa aslinya (Hudaa, 2019). Penguasaan ejaan dan padanan kata bagi peserta didik sangat penting karena kedua penguasaan ini mempengaruhi hasil penulisan peserta didik dalam menulis laporan hasil observasi.

Kondisi tersebut disebabkan karena minimnya media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi melalui kuesioner elektronik didapati hasil media yang sering dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran laporan hasil observasi, yaitu buku teks dengan persentase 100%, salindia sebesar 58,5%, dan video 55%. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi konkret yang mampu mengurangi permasalahan tersebut. Berkaitan dengan pembelajaran abad ke-21, media pembelajaran yang digunakan pun harus sesuai dengan perkembangan iptek. Perkembangan iptek membuat banyaknya aplikasi *mobile* yang bermunculan yang berdampak pada peningkatan waktu penggunaan aplikasi. Berdasarkan laporan lembaga analisis *App Annie*, kematangan dan pasar aplikasi

*mobile* di Indonesia terus meningkat. Terbukti pada kuartal pertama 2017, pengguna aplikasi sudah menghabiskan waktu 1,7 miliar jam. Dalam laporannya terdapat 30 aplikasi yang digunakan setiap bulannya dan terdapat 10 aplikasi yang dipakai setiap harinya.

Pada kuartal pertama 7,5% antara 2015 sampai 2017 rata-rata waktu yang dihabiskan dengan adanya pertumbuhan 10%, maka rata-rata waktu yang dihabiskan mencapai 221 menit untuk aplikasi (Yuslianson, 2017). Namun uniknya, mengalami waktu yang dihabiskan untuk bermain gim terus meningkat tiap tahunnya. Hal ini tentu dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis gim. Putra, Widyanti dan Mahatmanti (2017) menyatakan bahwa terdapat kenaikan sebesar 6,31% dari kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Android dari pada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan penggunaan media pembelajaran berbasis Android mendapatkan respon sebesar 80,05% yang termasuk pada kategori baik. Hal ini dapat dijadikan peluang untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik, yaitu media penguasaan ejaan dan padanan kata berbasis aplikasi.

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan media untuk memecahkan masalah pembelajaran laporan

hasil observasi dengan Aplikasi Koin (Konservasi Indonesia). Melalui aplikasi ini diharapkan dapat menuntaskan capaian pembelajaran pada materi laporan hasil observasi dan dapat mendukung salah satu fungsi bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, yaitu dapat menyampaikan pesan kepada mitra tutur dengan benar. Melalui pemilihan tuturan, ejaan, serta padanan kata yang benar tentu dapat menciptakan kewibawaan berbahasa dan menumbuhkan citra penutur. Oleh karena itu, Aplikasi Koin ini dapat dijadikan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai ejaan dan padanan kata. Secara substansial, penelitian ini akan memfokuskan pada pengembangan media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi kelas VIII.

## METODE PENELITIAN

Pengembangan Aplikasi Koin menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Metode penelitian pengembangan (*RnD*) adalah prosedur pengembangan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Hal ini dikuatkan oleh Gay (1990) bahwa *RnD* adalah usaha yang dilakukan untuk

mengembangkan produk sehingga menghasilkan produk yang lebih efektif untuk digunakan (Silalihi, 2018). Oleh karena itu, metode ini dipilih agar penelitian yang menggunakan metode ini akan mendapatkan informasi yang lengkap dalam mengembangkan aplikasi yang sudah ada sehingga standar penelitian terpenuhi.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Model ini dipilih karena mempertimbangkan alur penelitiannya yang sistematis dan berlandaskan pada teori dalam pembelajaran. Arywiantari, Agung, & Tastra (2015) mengungkapkan bahwa model pengembangan 4D memiliki program atau kegiatan yang urut atau sistematis untuk memecahkan sebuah permasalahan dalam pembelajaran sesuai dengan karakter atau kebutuhan dari peserta didik. Model pengembangan 4D memiliki alur yang sistematis. Thiagarajan (1974) mengungkapkan bahwa terdapat empat langkah dalam model ini, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate* (Okra, 2019). Model tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian sehingga menggunakan tiga langkah, yaitu *Define*, *Design*, dan *Development*. Pemilihan penggunaan tiga langkah karena pada langkah *Disseminate* nantinya akan memerlukan waktu yang lama sebab dalam penyebaran atau mempublikasi media memerlukan beberapa pihak yang dapat

membantu penyebaran media ini sehingga memerlukan waktu yang cukup lama. Sedangkan, masa studi peneliti tidak cukup untuk sampai langkah tersebut. Selain itu, dalam penyebaran atau publikasi media di *Play Store* dan *App Store* memerlukan biaya yang cukup mahal. Berikut penjelasannya.

a) *define* (pendefinisian): merumuskan dan menetapkan kebutuhan pengembangan dilakukan dengan tiga langkah, yaitu studi literatur, wawancara struktur, dan penyebaran kuesioner elektronik. Studi literatur dilakukan dengan mencari potensi permasalahan yang ada melalui media artikel jurnal, skripsi, buku, dan berita. Selanjutnya, dilakukan wawancara struktur kepada guru bahasa Indonesia di tempat sasaran untuk memastikan apakah di lingkungan tersebut terdapat masalah yang sebelumnya sudah ditemukan. Wawancara dilakukan pada 1 Januari 2023 bersama Kartika Hidayati, S.Pd. dan Febri Wulandari, S.Pd. secara luring di SMP Negeri 1 Tegal dan wawancara bersama Ahmad Fajri Najib, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia SMP Tunas Harapan Hidup Kita dilaksanakan pada 12 Januari 2023 secara daring melalui *Zoom Meeting*. Dari hasil studi literatur dan wawancara struktur dapat dijadikan analisis awal potensi permasalahan yang akan

diselesaikan, meliputi ketersediaan media pembelajaran laporan hasil observasi, ketersediaan media penguasaan ejaan dan padanan kata, dan kebutuhan media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi. Kemudian ditindaklanjuti dengan merumuskan dan sekaligus penyebaran kuesioner kepada guru dan peserta didik untuk didapatkan hasil kebutuhan masyarakat. Kuesioner ini berbentuk kuesioner daring dengan media *Google Form*. Penyebaran kuesioner dibantu oleh guru bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Tegal dan SMP Tunas Harapan Kita. Penyebaran kuesioner ini dilakukan mulai 11 Januari sampai 19 Januari 2023 kepada 56 responden (3 guru dan 56 peserta didik).

b) *design* (perancangan): langkah ini akan menghasilkan draf yang dilakukan dengan dua langkah, yaitu perancangan produk dan pembuatan produk. Perancangan produk dilakukan dengan merancang desain media yang sesuai dengan kebutuhan responden dan dikonsepsi sederhana mungkin untuk memudahkan responden dalam pengoperasiannya. Selanjutnya, dilakukan pembuatan produk dengan merubah desain yang sebelumnya sudah dirancang menjadi media

penunjang pembelajaran yang dapat digunakan melalui gawai. Pembuatan produk melalui *JavaScript* dengan mendesain ulang sesuai dengan desain dan konsep yang telah disusun sebelumnya. Setelah selesai dibuat, Aplikasi Koin diujicobakan oleh beberapa orang melalui berbagai media elektronik sebelum dinilai oleh validator.

- c) *development* (pengembangan): Aplikasi Koin terdiri dari tiga menu utama, yaitu menu EBI, Padanan Kata, dan Bantuan. Pada Menu EBI disajikan gim “benar” atau “salah” untuk penguasaan ejaan yang sesuai dengan EYD. Sedangkan, pada Menu Padanan Kata disajikan gim “Tebak Gambar” untuk penguasaan padanan kata. Selain itu, terdapat Menu Bantuan yang disajikan aturan dan cara menebak dari masing-masing menu. Aplikasi ini dirancang dengan dilengkapi *text to speech* dan *speech to text* di setiap menunya. Nantinya Aplikasi Koin yang sudah dibuat akan dilakukan validasi oleh pakar ahli di bidang media pembelajaran. Dalam penilaian pengembangan media terdapat tiga aspek penilaian, yaitu aspek antar muka, aspek tepat guna, dan aspek performa aplikasi. Ketiga aspek tersebut terdapat 19 kriteria penilaian dengan rentang penilaian 1-4 sehingga

skor maksimal penilaian ini 152. Terdapat dua pakar yang nantinya akan memvalidasi media yang telah dibuat, yaitu Dr. Rahayu Pristiwati, M.Pd. dan Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd. Terakhir peneliti menghitung jumlah skor dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor} \times 100}{\text{Jumlah Skor Maksimal}}$$

Berdasarkan rumus tersebut terdapat terbagi menjadi tiga kategori nilai, yaitu nilai 85-100 termasuk kategori sangat baik, nilai 75-84 termasuk kategori baik, nilai 65-74 termasuk kategori cukup, dan nilai 0-64 termasuk kategori kurang.

## HASIL PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan Media

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang dibantu oleh guru bahasa Indonesia. Dalam menganalisis kebutuhan peneliti membagi menjadi tiga aspek utama, yaitu ketersediaan media pembelajaran laporan hasil observasi, ketersediaan media penguasaan ejaan dan padanan kata, dan kebutuhan media penunjang penguasaan ejaan dan padanan

kata pada materi laporan hasil observasi. Berikut tabel hasil analisis kebutuhan pengembangan media penguasaan ejaan dan padanan kata menulis laporan hasil observasi.

**Tabel 1.** Hasil Analisis Kebutuhan

Pengembangan Media Pembelajaran

No	Aspek	Perse ntase (%)	Keterangan
<b>Ketersediaan Media Pembelajaran Laporan Hasil Observasi</b>			
1.	Kelimpahan media pembelajaran	79	Terdapat aplikasi untuk pembelajaran materi laporan hasil observasi, misalnya Ruang Guru, Zenius, dan Brainly.
<b>Ketersediaan Media Penguasaan Ejaan dan Padanan Kata</b>			
2.	Ketersediaan media pembelajaran yang sudah digunakan	53	Terdapat media penguasaan ejaan ejaan dan padanan kata, namun masih ditemui kekurangan di beberapa bagian pada media tersebut.
<b>Kebutuhan Media Penunjang Penguasaan Ejaan dan Padanan Kata pada Materi Laporan Hasil Observasi</b>			
3.	Media berbasis aplikasi	68	Media berbentuk aplikasi sangat dibutuhkan.
4.	Konsep media pembelajaran yang diminati	70	Membutuhkan aplikasi pembelajaran yang berisi tulisan,

			gambar, dan musik pengiring.
5.	Bentuk media yang dikembangkan	64	Media yang akan dikembangkan berbentuk gim.

Pertama, aspek ketersediaan media pembelajaran laporan hasil observasi. Berdasarkan kuesioner didapat hasil bahwa sebesar 79% sudah terdapat aplikasi untuk pembelajaran materi laporan hasil observasi. Aplikasi yang biasa digunakan berbentuk materi dan soal, misalnya Ruang Guru, Zenius, dan Brainly. Namun, belum terdapat media berbentuk aplikasi khusus untuk pembelajaran pada materi laporan hasil observasi. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan aplikasi khusus untuk pembelajaran laporan hasil observasi.

Kedua, aspek ketersediaan media penguasaan ejaan dan padanan kata. Berdasarkan hasil kuesioner didapat hasil bahwa sudah terdapat media untuk penguasaan ejaan dan padanan kata dan media yang digunakan menarik bagi peserta didik. Namun, sebanyak 53% responden menjawab terdapat kekurangan di beberapa bagian pada media tersebut. Terdapat tiga kekurangan yang terdapat pada media yang sudah ada, yaitu kurangnya materi mengenai ejaan atau pembelajaran ejaan yang

dipelajari hanya beberapa aspek saja, kurangnya contoh penggunaan ejaan yang baik dan benar, serta tidak terdapat materi padanan kata (Hidayati dan Najib, 2023). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat media yang menarik untuk penguasaan ejaan dan padanan kata, namun masih perlu diperbaiki untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

Terakhir, aspek kebutuhan media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi. Berdasarkan kuesioner didapat hasil bahwa sebesar 68% responden memilih media berbentuk aplikasi untuk pembelajaran. Dalam perumusan aplikasi sebesar 70% responden membutuhkan aplikasi pembelajaran yang berisi tulisan, gambar, dan musik pengiring. Selain itu, sebesar 64% responden sepakat bahwa media yang akan dikembangkan berbentuk gim. Pada tampilan media harus berwarna dan terdapat fitur penjelasan dan skor yang telah diperoleh. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media yang menarik sebagai penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi.

### **Prototype Aplikasi Koin**

Aplikasi Koin yang memiliki kepanjangan Konservasi Indonesia merupakan sebuah aplikasi pintar dalam

bidang edukasi yang berlandaskan *Sustainable Smart Education*. Aplikasi ini terdapat fitur *text to speech* dan *speech to text*, serta aplikasi ini dapat diakses pada Android dan IOS dengan menggunakan akses jaringan internet untuk mengoperasikannya. Berikut tampilan dari Aplikasi Koin.



**Gambar 1.** Tampilan Depan Aplikasi Koin

Aplikasi Koin memiliki beberapa menu pada tampilan utama yang memiliki kegunaan dan fungsi yang berbeda. Berikut penjelasan mengenai menu utama yang terdapat di dalam aplikasi ini dan Aplikasi ini dapat diakses melalui pranala [bit.ly/AplikasiKoin](https://bit.ly/AplikasiKoin).

a. EBI

EBI merupakan menu yang disajikan untuk memberikan penguasaan mengenai ejaan bahasa Indonesia. Dalam menu ini akan disajikan gim dalam bentuk “benar” atau “salah”. Pemilihan gim “benar” atau “salah” karena Dwinarti (2011) dalam penelitiannya terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik sebesar 5%. Pada menu ini memiliki empat fitur yang berisi empat bab materi, yaitu pemakaian huruf, penulisan kata, pemakaian tanda baca, dan penulisan unsur serapan, serta pengguna diberi kebebasan dalam memilih subbab yang akan dijawab. Setiap bab memiliki jumlah subbabnya masing-masing dan pada subbab tersebut berisikan 10 soal. Apabila pengguna menjawab dengan benar akan mendapatkan 10 poin dan apapun hasil tebakannya baik itu benar atau salah akan berlanjut kepada soal selanjutnya, serta secara otomatis akan muncul kamus berupa penjelasan mengenai hasil jawaban dari pengguna. Kamus pada menu ini berisikan mengenai alasan penulisan dari sebuah kosakata. Menu ini dilengkapi dengan *text to speech* pada kamus yang muncul setelah memilih jawaban. Selain itu, dilengkapi dengan audio pengiring yang berbeda di setiap hasil jawaban yang dipilih. Audio disajikan untuk menandai hasil tebakkan dari jawaban yang dipilih dan menambah ketertarikan pengguna. Terdapat dua

kemungkinan hasil jawaban, yaitu benar dan salah. Berikut tampilan dari Menu EBI.



**Gambar 2.** Tampilan Menu EBI  
b. Padanan Kata

Padanan Kata merupakan menu yang disajikan untuk memberikan penguasaan mengenai padanan kata. Dalam menu ini akan disajikan gim dalam bentuk tebak

gambar. Setianingsih (2013) dalam penelitiannya mendapatkan hasil penelitian kelayakan gim tebak gambar oleh peserta didik sebesar 83,72% sehingga digolongkan layak untuk dijadikan media pembelajaran. Pada menu ini dibagi menjadi beberapa paket tebakan dan setiap paket terdapat 15 tebak gambar yang harus ditebak. Pada menu ini dilengkapi dengan fitur nyawa dan bantuan jawaban. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin 10 dan setiap jawaban yang salah akan mengurangi nyawa pengguna. Akun pengguna memiliki maksimal lima nyawa dan apabila terdapat nyawa yang hilang diakibatkan jawaban salah, maka setiap nyawa akan kembali dalam waktu 10 menit. Setiap hari pengguna diberikan maksimal lima bantuan jawaban. Bantuan jawaban berupa pertanyaan untuk menjawab tebakan. Apabila bantuan jawaban sudah habis, maka bisa digantikan dengan poin sebesar 30 poin. Setelah tebakan bisa dijawab secara benar, maka akan muncul kamus yang berisikan kosakata asing dan padanan kata dari kosakata asing tersebut, serta terdapat penjelasan mengenai pengertian dari padanan kata tersebut. Menu ini dilengkapi dengan *text to speech* pada kamus yang muncul setelah menjawab tebakan dengan benar. Selain itu, dilengkapi dengan *speech to text* di mana pengguna bisa menjawab dengan menekan ikon pelantang dan mengucapkan jawaban yang dianggap

benar. Pada menu ini pula dilengkapi dengan audio pengiring yang berbeda di setiap kemungkinan jawaban yang terjadi. Audio disajikan untuk menandai jawaban dari gambar yang ditebak dan menambah ketertarikan pengguna. Terdapat tiga kemungkinan jawaban dari menu Padanan Kata ini, yaitu salah, hampir, dan benar. Berikut tampilan dari Menu Padanan Kata.





**Gambar 3.** Tampilan Menu Padanan Kata  
c. Bantuan

Menu Bantuan disediakan dengan tujuan mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi ini karena dalam menu ini menjelaskan cara menebak dan aturan permainan dari menu utama Aplikasi Koin sehingga ketika pengguna belum memahami cara pengoperasiannya dapat membaca deskripsi yang sudah disediakan.

**Gambar 4.** Tampilan Menu Bantuan

Setelah mengetahui kegunaan dari masing-masing menu utama Aplikasi Koin, berikut ini disajikan cara pengoperasian Aplikasi Koin. Pertama, pengguna menekan menu bantuan untuk mengetahui cara dan aturan permainan aplikasi. Selanjutnya, pengguna dapat menekan Menu EBI atau Padanan Kata untuk mendapatkan penguasaan ejaan dan padanan kata dalam bentuk gim yang menarik. Pada melakukan pembelajaran melalui Menu EBI akan dilengkapi dengan kamus dan *text to speech* (berguna untuk merubah teks menjadi suara). Selain itu, pada Menu Padanan Kata dilengkapi dengan kamus, *text to speech*,

dan *speech to text* (berguna untuk merubah suara menjadi teks). Terakhir, pengguna dapat menekan tanda panah untuk keluar dari gim.

### Hasil Validator Ahli

Dalam pengembangan media diperlukan validator untuk mengetahui hasil pengembangan media yang telah dibuat. Berikut tabel hasil penilaian dari validator. Penilaian yang dilakukan oleh validator terbagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek antar muka, aspek tepat guna, dan aspek performa aplikasi.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Aplikasi Koin

No	Aspek	Validator I	Validator II	Jumlah	Rata-rata
1.	Aspek Antar Muka Aplikasi	100	64	164	82
2.	Aspek Tepat Guna	100	75	175	87,5
3.	Aspek Performa Aplikasi	90	65	155	77,5
Total		247			
Rata-rata		82 (kategori baik)			

Pertama, aspek antar muka aplikasi. Pada aspek ini terdapat tujuh kriteria penilaian, yaitu aplikasi mudah digunakan, pengoperasian mudah dilakukan, pewarnaan aplikasi konsisten dan menarik, informasi yang disampaikan aplikasi jelas,

menggunakan bahasa yang mudah dipahami, tulisan pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas, dan ilustrasi pada aplikasi dapat terlihat jelas. Penilaian pengembangan media pada aspek ini mendapatkan rata-rata nilai sebesar 82. Oleh karena itu, penilaian pada aspek antar muka aplikasi termasuk kategori baik.

Kedua, aspek tepat guna. Pada aspek ini terdapat tujuh kriteria penilaian, yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka belajar, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang ditampilkan mudah dipahami, materi yang ditampilkan secara sistematis, materi yang disampaikan aktual, gim yang disajikan dapat menarik peserta didik, dan aplikasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Penilaian pengembangan media pada aspek ini mendapatkan rata-rata nilai sebesar 87,5. Oleh karena itu, penilaian pada aspek tepat guna termasuk kategori sangat baik.

Ketiga, aspek performa aplikasi. Pada aspek ini terdapat lima kriteria penilaian, yaitu aplikasi dapat berjalan melalui berbagai perangkat (desktop maupun gawai), aplikasi dapat diakses dengan cepat, aplikasi yang dibuat tidak membutuhkan waktu yang lama untuk beralih ke gim selanjutnya atau berpindah layar, menu dan fitur dalam aplikasi berjalan dengan baik, dan aplikasi memberikan nuansa baru ketika

pembelajaran. Penilaian pengembangan media pada aspek ini mendapatkan rata-rata nilai sebesar 77,5. Oleh karena itu, penilaian pada aspek antar muka aplikasi termasuk kategori baik.

Kedua validator berharap untuk media ini dapat dimanfaatkan pada materi lainnya dan dapat diimplementasikan untuk literasi digital. Validator juga memberikan beberapa saran. Validator pertama memberikan saran untuk menu dan fitur dapat dimaksimalkan agar saat mengoperasikan aplikasi semua komponen lebih siap. Selain itu, validator kedua memberikan saran untuk tampilan dan tulisan dikembangkan agar lebih menarik.

Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Koin dalam kategori baik. Hal ini karena Aplikasi Koin memperoleh rata-rata nilai seluruh aspek sebesar 82 sehingga termasuk kategori baik, maka Aplikasi Koin layak digunakan sebagai media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi kelas VIII.

## SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

a) Minimnya media untuk pembelajaran laporan hasil observasi, bahkan belum terdapat media khusus yang dapat

dimanfaatkan untuk pembelajaran laporan hasil observasi dan terdapat media penguasaan ejaan dan padanan kata, namun terdapat kekurangan di beberapa bagian. Berdasarkan kuesioner kebutuhan sebesar 68% responden memilih media pembelajaran berbentuk aplikasi untuk pembelajaran dan 70% responden membutuhkan aplikasi pembelajaran yang berisi gambar, tulisan, dan musik. Selain itu, sebesar 64% responden sepakat media yang akan dikembangkan berbentuk gim. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbentuk aplikasi Android untuk penguasaan keterampilan menulis laporan hasil observasi bagi peserta didik kelas VIII.

b) Aplikasi Koin memiliki *prototype* dalam pembuatannya, yaitu aplikasi edukasi yang berwujud aplikasi Android. Aplikasi ini terbagi menjadi tiga menu utama, yaitu EBI, Padanan Kata, dan Bantuan. Ketiga menu ini dibuat sebagai media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata bahasa Indonesia pada materi laporan hasil observasi. Pada Menu EBI dan Padanan Kata dilengkapi dengan teknologi *speech to text* atau *text to speech*.

c) Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, Aplikasi Koin mendapatkan nilai rata-rata 82 dari validator. Dengan

nilai rata-rata tersebut Aplikasi Koin termasuk dalam kategori baik. Oleh karena itu, Aplikasi Koin sudah dapat dioperasikan sebagai media penunjang penguasaan ejaan dan padanan kata pada materi laporan hasil observasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arywiantari, D., Agung, A. A., & Tastra, I. D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Edutech Undiksha*, 3 (1), 1-12. doi:<https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5611>
- Ayudia, Suryanto, E., & Waluyo, B. (2016). Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi pada Siswa SMP. *Jurnal BASASTRA*, 4 (1), 34-49.
- Dwinarti, E. (2011). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Fisika Melalui Active Learning Strategy True False Chain (Strategi Pembelajaran Aktif Benar Salah Berantai) di Kelas X3 SMA Negeri 1 Kencong. *Skripsi: Universitas Jember*.
- Gusfitri, M. L., & Delfia, E. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hamlan, K., & Karim, A. (2018). Analisis Kesalahan Penulisan Kata pada Karangan Deskripsi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Banawa Kabupaten Donggala Sulawesi Tengah. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3 (3). Retrieved from EYD V.
- Hidayati, K. (2023, Januari Senin). Wawancara Terkait Pembelajaran di SMP Negeri 1 Tegal. (R. Aditia, Interviewer)
- Hudaa, S. (2019). Transliterasi, Serapan, dan Padanan Kata: Upaya Pemutakhiran Istilah dalam Bahasa Indonesia. *SeBaSa*, 2 (1), 1-6. doi:<https://doi.org/10.29408/sbs.v2i1.1346>
- Inggriyani, F., & Pebrianti, N. A. (2021). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik*, 7 (1), 1-22. doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.175>
- Lutfiani, K. D. (2020). Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia pada Teks Eksposisi Karya Siswa Kelas VII SMP. *Skripsi: Universitas Negeri Semarang*, 1-91.

- Najib, A. F. (2023, Januari Rabu). Wawancara Terkait Pembelajaran di SMP Tunas Hidup Harapan Kita. (R. Aditia, Interviewer)
- Okra, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, 4 (2), 121-134. doi:http://dx.doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340
- Putra, R. S., Wijayanti, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 5 (2), 2009-2018. doi:https://doi.org/10.15294/jipk.v11i2.10628
- Setianingsih, S. E. (2013). Game Tebak Gambar Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Menggunakan Macromedia Flash 8. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Setyawati, N. (2013). *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Teori dan Praktik*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Silalihi, A. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) Dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. Retrieved Desember Kamis, 2021, from <https://www.researchgate.net/publication/325681753>
- Tambunan, P. (2018). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 2 (1), 1-11. doi:http://dx.doi.org/10.36764/jc.v2i1.109
- Tussolekha, R. (2019). Kesalahan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia pada Makalah Karya Mahasiswa. *AKSARA*, 20 (1), 35-49. doi:http://dx.doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp35-43
- Wiyanti, E. (2016). Kemampuan Memahami Padanan Kata Bahasa Indonesia pada Peserta Kuis Olimpiade Indonesia Cerdas Season 2 di Rajawali Televisi. *Deiksis*, 8 (3), 247-255. doi:http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v8i03.828
- Yuslianson. (2017, Mei Selasa). Angka Pengguna Aplikasi di Indonesia Tertinggi di Dunia. Jakarta, DKI Jakarta. Retrieved Oktober Senin, 2021, from <https://www.liputan6.com/tekn/read/2950160/angka-pengguna-aplikasi-di-indonesia-tertinggi-di-dunia>

Zulela, M., Siregar, Y. E., Rachmatullah, R.,  
& Wardhani, P. A. (2017).  
Keterampilan Menulis Narasi  
melalui Pendekatan  
Konstruktivisme di Sekolah Dasar.  
*JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 8  
(2), 112-123.