

PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS CERITA FANTASI BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK SISWA KELAS 8 DI UPT SMP NEGERI 2 BANGILAN

Syafi'i ^{1,*}, Sariban ², Irmayani ³

¹ UPT SMP Negeri 2 Bangilan Tuban - Indonesia;

² Pascasarjana Universitas Islam Darul 'Ulum - Indonesia;

¹ syafii@guruinovatif.net, ² sariban@unisda.ac.id, ³ irmayani@email.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received:

01-07-2024

Revised:

03-07-2024

Accepted:

10-07-2024

ABSTRAK

Penilitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menulis cerita fantasi dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan teknik system development live cycle dan model ADDIE, yang menjadi solusi terhadap permasalahan dengan pembuktian bahwa produk "Si Paman Cefa" mampu memberi implikasi secara praktis maupun teoritis, menguatkan pembelajaran berdiferensiasi melalui pembelajaran adaptif, yang memenuhi unsur personalisasi belajar, keberagaman media dan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga media secara fungsionalitas, kepraktisan, layak dengan persentase 92% menurut ahli media, sedangkan dari sisi konten materi diperoleh persentase 92% yang berarti konten media sesuai kurikulum terbaru, kemudian dari uji coba pengguna mendapat persentase 98% yang berarti dapat membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan efisien, dan dari uji coba lapangan mendapat persentase 96% yang berarti dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi dan memenuhi unsur diferensiasi konten, proses, dan produk sehingga dapat mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata kunci : *Pembelajaran Berdiferensiasi, SDLC, ADDIE, Android Base Learning*

ABSTRACT

This research aims to develop learning media for writing fantasy stories with a differentiated learning approach using techniques. live cycle development system and the ADDIE model, which is a solution to problems by proving that the "Si Uncle Cefa" product is able to provide practical and theoretical implications, strengthening differentiated learning through adaptive learning, which fulfills the aspects of personalization of learning, media diversity and flexibility in learning, so that in terms of functionality, practicality, the media is suitable with a percentage of 92% according to media experts, while in terms of material content the percentage is 92%, which means the media content is in accordance with the latest curriculum, then from the user trial it gets a percentage of 98%, which means it can help teachers convey the material effectively. effective and efficient, and from field trials obtained a percentage of 96%, which means it can help students more easily understand the material and fulfill the elements of content, process and product differentiation so that they can optimize the achievement of learning objectives.

Kata Kunci: *Differentiated Learning, SDLC, ADDIE, Android Base Learning* .

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Sebagai sekolah penerima apresiasi BOS kinerja UPT SMP Negeri 2 Bangilan ingin terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi dalam berbagai upaya pembelajaran, Namun fakta yang kami terima dari hasil capaian raport pendidikan mengalami penurunan sebanyak 2.22 dari tahun 2023 utamanya pada kemampuan literasi siswa. Secara nasional memang kemampuan literasi penduduk di Indonesia masih rendah. Data dari Badan Pusat Statistik (BSP) menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia pada 2023 sebanyak 278,69 juta jiwa. Namun tentu sangat disayangkan bahwa hal ini berbanding terbalik dengan jumlah minat bacanya. Dilansir dari data UNESCO, hanya 0,001 persen saja masyarakat Indonesia yang memiliki minat baca. Artinya, dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang suka dan aktif membaca apa lagi kemampuan dalam literasi menulis karena tentu sangat memperihatinkan.

Kegiatan pembelajaran yang masih konvensional dengan buku paket dan metode ceramah masih banyak dijumpai di sekolah, tidak terkecuali di SMP Negeri 2 Bangilan, sehingga belum dapat menyarai keberagaman kondisi, kesiapan, dan minat peserta didik dalam belajar, belum lagi keterbatasan pendidik dalam memberikan pendampingan dan pengayaan materi, hal ini dipengaruhi juga oleh keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah, maka seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pendekatan pembelajaran pun harusnya mengalami transformasi menuju integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar. Salah satu bentuk integrasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, Arsyad A (2019), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau materi secara lebih efektif. Media ini dapat berupa alat fisik seperti buku, gambar, atau papan tulis, maupun digital seperti komputer dan proyektor.

Di UPT SMP Negeri 2 Bangilan, seperti halnya banyak sekolah lainnya pendidik dihadapkan pada tantangan untuk menarik minat serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran bahasa dan sastra, pengajaran cerita fantasi merupakan bagian penting untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan ekspresi siswa. Namun, sering kali pendekatan konvensional dalam pengajaran cerita fantasi tidak cukup efektif dalam mencapai tujuan tersebut.

Dalam era digital saat ini, generasi z dan alpha, termasuk siswa kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan, cenderung lebih terbiasa dan tertarik dengan penggunaan teknologi, terutama perangkat berbasis Android seperti smartphone dan tablet. Mereka lebih senang belajar melalui tantangan, dan beragam konten yang dapat mengkontruksi pemahaman secara mandiri. "Penggunaan media pembelajaran mobile terbukti membantu meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di SMP. Peneliti merekomendasikan pengembangan media yang lebih variatif dan berkelanjutan serta penerapan di sekolah-sekolah lain" (Arifin & Mustofa, 2021, hlm. 64). Senada hal tersebut, "Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mobile learning dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa merasa lebih tertarik dan aktif dalam belajar ketika menggunakan aplikasi ini" (Irmayanti & Sariban, 2020, hlm. 40). Oleh karena itu, pengembangan media menulis cerita fantasi berbasis Android dapat menjadi pemantik dan upaya relevan untuk dilakukan. Media ini tidak hanya dapat menarik minat siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka belajar sesuai dengan keberagaman kondisi siswa.

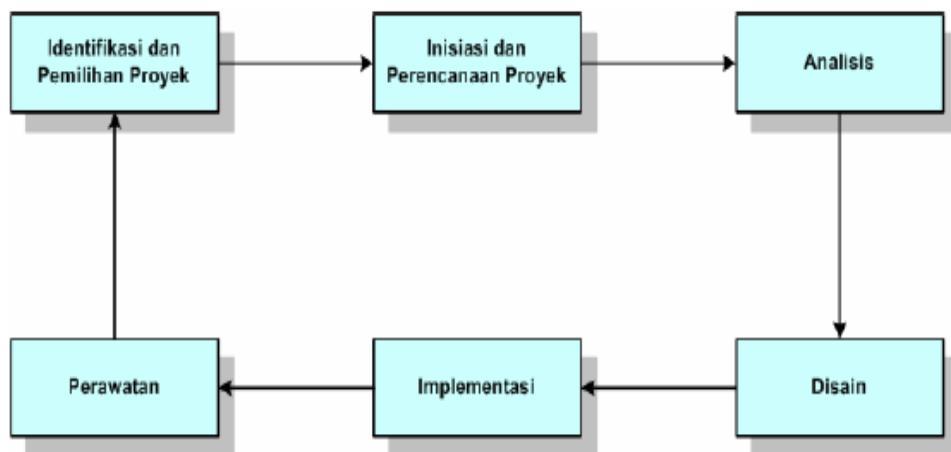
Dengan mempertimbangkan konteks kepentingan dan kegentingan tersebut, sebagai alternatif solusi bagi sekolah dalam memantik kemampuan literasi siswa maka melalui penelitian ini kami berharap dapat mengembangkan dan mengevaluasi media menulis cerita fantasi berbasis Android khususnya untuk siswa kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan, yang nantinya dapat diperluas dan diadaptasi bagi sekolah lain di sekitar yang mengalami permasalahan sama.

Metode

Teknik Pengembangan Media

System Development Live Cycle dan Unifield Process

Proses pelaksanaan rekayasa perangkat lunak, memiliki banyak model yang telah berkembang. Model-model ini pada umumnya mengacu pada prosedur proses pengembangan system yang disebut *System Development Life Cycle* (Mulyanto, 2008: 36) seperti terlihat pada Gambar 2.5. Dari beberapa model yang mengacu pada proses pengembangan system yang tergolong banyak digunakan baik pada proyek skala kecil maupun besar adalah *Unified Process* (UP) atau lebih sering disebut sebagai *Unified Software Development Process* (USDP), sehingga model ini yang akan diterapkan dalam pengembangan media tes seleksi.



Gambar 1 System Development Live Cycle
(Sumber: Mulyanto, 2008: 32)

Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development) yang menggunakan model ADDIE dengan tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi mobile learning yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran secara efektif dan praktis bagi siswa (Irmayanti & Sariban, 2020, hlm. 35-36). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis cerita fantasi berbasis *android* untuk siswa kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar dalam untuk menetapkan tingkat efektifitas dan efisiensi dari pengembangan produk media tes seleksi. Beberapa bagian dalam uji coba produk adalah sebagai berikut:

Desain Uji Coba

Menurut Sugiyono (2020), Secara lengkap uji coba produk pengembangan biasanya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Dalam kegiatan penelitian & pengembangan, pengembang mungkin hanya melewati dan berhenti pada tahap uji perseorangan, atau sampai kelompok kecil, atau dilanjutkan sampai uji lapangan. Hal ini sangat bergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan melalui uji coba itu (Sugiyono, 2020, hlm. 298).

Berkenaan dengan desain uji coba pada produk media tes yang peneliti kembangkan, maka digunakan desain uji perseorangan dari ahli media, ahli materi, kelayakan, dan uji kelompok kecil dari sampling siswa kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan, mengingat urgensi kebutuhan data untuk validasi media tentang kelayakan, efektifitas, dan efisiensi dapat direpresentasikan tanpa harus uji coba skala makro.

Jenis Data

"Menurut Sugiyono (2020), jenis data dalam penelitian dapat dibagi menjadi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersifat numerik dan diperoleh melalui instrumen seperti kuesioner dan tes, sedangkan data kualitatif bersifat deskriptif dan diperoleh melalui teknik seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen" (Sugiyono, 2020, hlm. 53-54) Sehingga jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dari empat subjek uji coba. Data kualitatif dihasilkan dari tanggapan atau komentar dan data kuantitatif berupa hasil skor dari angket, yang telah dijawab oleh ke empat subjek uji coba.

Instumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berbentuk angket, kuesioner, wawancara, lembar komentar. Dan observasi. Angket digunakan untuk mengukur hasil pengembangan media, yang akan dinilai oleh ahli media, materi, kelayakan, dan lapangan, sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media tersebut serta lembar komentar sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan produk lebih lanjut. Menurut Sutardi dan Sariban (2019), kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai respons siswa terhadap media pembelajaran digital, sementara wawancara dan observasi dilakukan untuk memperoleh data kualitatif mengenai interaksi siswa dengan media tersebut dan efektivitasnya dalam pembelajaran sastra" (Sutardi & Sariban, 2019, hlm. 49-50).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis data persentase sehingga rumus yang digunakan untuk mengelola data dari uji coba ahli media, materi, kelayakan dan uji kelompok kecil dari siswa kelas 8 UPT SMP Negeri 2 Bangilan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
 $\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden
 $\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal per item
100% = Bilangan konstan

Pedoman yang digunakan untuk menginterpretasikan hasil analisis data adalah valid/sangat baik, cukup valid/baik, kurang valid/cukup dan tidak valid/kurang. Sehingga dapat dijabarkan pada pedoman kriteria keberhasilan media pembelajaran program aplikasi tes seleksi seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Pedoman Analisis Data

Kategori	Percentase	Keterangan
A	80%-100%	Sangat Valid
B	60%-79%	Valid
C	50%-59%	Cukup Valid / Revisi
D	<50%	Tidak Valid / Diganti

(Sudjana, 1990: 45)

Keterangan :

- (1). Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (80-100%), maka media tersebut termasuk kualifikasi valid, dan layak digunakan untuk pembelajaran.
- (2). Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (60-79%), maka media tersebut termasuk kualifikasi cukup valid, dan layak digunakan untuk pembelajaran
- (3). Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (50-59%), maka media tersebut termasuk kualifikasi kurang valid, dan media tersebut harus direvisi artinya tidak layak digunakan untuk pembelajaran
- (4). Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (<50%), maka media tersebut termasuk kualifikasi tidak valid, dan harus diganti (direvisi).

Selanjutnya dapat dibuat tabel skala penilaian yang nantinya akan digunakan dalam angket, baik untuk uji validasi ahli media, materi, kelayakan, maupun uji kelompok kecil. Untuk lebih jelasnya perhatikan Tabel 2.

Tabel 2 Skala Penilaian Tanggapan

SKALA PENILAIAN (TANGGAPAN)			
4	3	2	1
Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang

Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk hasil penilitian dan pengembangan yang berupa “Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan pendekatan pada Materi Menulis Cerita Fantasi untuk Kelas 8 UPT SMP Negeri 2 Bangilan” diharapkan mempunyai spesifikasi produk media yang memenuhi aspek dan kriteria kualitas yang meliputi: 1. Valid, 2. Praktis, 3. Efektif, dan 4. Efisien 5. Berdiferensiasi.

Hasil dan Pembahasan

Penyajian Data Uji Coba

Pada hasil pengembangan ini terdiri dari penyajian data dari ahli media, ahli materi, pengguna (guru) dan uji lapangan (siswa).

1. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi kepada ahli media bertujuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran cerita fantasi. Validator ahli media adalah Bapak Harwoto, S.Kom yang merupakan ketua MGMP Informatika SMP Se Kabupaten Tuban, validasi ini menggunakan instrumen angket dengan 10 item pernyataan, seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek	J. Ahli (ΣX)	$\sum X$ <i>i</i>	%
Ahli Media (fungsionalitas media):				
1	Kesesuaian antara perencanaan dan hasil	4	4	100
2	Tingkat fleksibilitas	4	4	100
3	Tingkat kemudahan pengoperasian	4	4	100
4	Tingkat kemudahan memahami alur	3	4	75
5	Kesesuaian fitur dengan kepentingan/kebutuhan pengguna	4	4	100
6	Tingkat variasi fitur layanan	4	4	100
7	Kemenarikan penyajian	3	4	75
8	Tingkat kemudahan instruksi (petunjuk)	3	4	75
9	Kesesuaian dalam fungsionalitas	4	4	100
10	Kelayakan sebagai media berdiferensiasi (kelengkapan, keragaman, dan Keotentikan).	4	4	100
Jumlah		37	40	92

Hasil validasi kepada ahli media diperoleh 10 item tentang fungsionalitas media dengan prosentase sebesar 92% yang berarti bahwa media pembelajaran cerita fantasi berbasis android dengan pendekatan berdiferensiasi untuk kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi valid dengan kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam penguatan literasi bahasa indonesia.

Validasi kepada ahli materi bertujuan untuk mengukur kelayakan konten materi dan kesuaian dengan capaian pembelajaran. Validator ahli materi adalah Bapak Nanang Syafi'i, S.Pd yang merupakan Kepala UPT SMP Negeri 1 Widang dengan latar belakang Pendidikan

Bahasa Indonesia, validasi ini menggunakan instrumen angket dengan 10 item pernyataan, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Angket Ahli Materi

No	Aspek	J. Ahli (ΣX)	ΣX <i>i</i>	%
Ahli Materi (kesesuaian konten materi dengan kurikulum):				
1	Kesesuaian dengan CP/Silabus/Tujuan Pembelajaran	4	4	10 0
2	Keragaman Bentuk Materi	4	4	10 0
3	Kualitas Game Edukasi dengan Fokus Pembelajaran	3	4	10 0
4	Validitas Konten Soal Pretest dan Post-Test	4	4	75
5	Kesesuaian Bahasa	4	4	10 0
6	Interaktivitas dan Keterlibatan Pengguna	4	4	10 0
7	Tingkat keterbacaan konten media	4	4	10 0
8	Pesan Moral dan Nilai pada konten cerita fantasi	3	4	75
9	Mengasah Kemampuan Menulis Cerita Fantasi	4	4	10 0
10	Umpam Balik dan Penilaian	3	4	75
Jumlah		37	40	92

Hasil validasi kepada ahli materi diperoleh 10 item tentang kesesuaian konten materi dengan kurikulum nasional, mendapat prosentase sebesar 92% yang berarti bahwa media pembelajaran cerita fantasi berbasis android dengan pendekatan berdiferensiasi untuk kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan yang dikembangkan secara isi konten termasuk dalam kualifikasi valid dengan kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam penguatan literasi bahasa indonesia.

2. Hasil Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna terdiri dari 2 yakni guru Bahasa Indonesia kelas 8 dan Siswa kelas 8 bertujuan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi dalam KBM dan kesuaian dengan kebutuhan diferensiasi peserta didik. Uji coba pengguna dari guru adalah Ibu Dra. Titik Tioswirini yang merupakan guru Bahasa Indonesia kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan dengan latar belakang Pendidikan Bahasa Indonesia, uji coba ini menggunakan instrumen angket dengan 10 item pernyataan, seperti terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Angket Pengguna Guru Bahasa Indonesia

No	Aspek	J. Ahli (ΣX)	ΣX <i>i</i>	%
Uji Pengguna Guru (efektifitas dan efisiensi dalam KBM):				
1	Efektivitas dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran	4	4	100
2	Keragaman konten, proses, dan produk pembelajaran	4	4	100
3	Kualitas Narasi dan Pengembangan Cerita	3	4	100
4	Kesesuaian dengan Tingkat Pemahaman Siswa	4	4	75
5	Kemudahan Penggunaan Media	4	4	100
6	Dukungan Terhadap Pembelajaran Aktif	4	4	100
7	Fleksibilitas Penggunaan dalam penggunaan	4	4	75
8	Efisiensi dalam Evaluasi Pembelajaran	3	4	75
9	Kemampuan untuk Memotivasi Siswa	4	4	100

10 Dukungan Teknologi dan Aksesibilitas	4	4	100
Jumlah	38	40	98

Hasil uji coba pengguna guru Bahasa Indonesia diperoleh 10 item tentang fungsionalitas media dengan prosentase sebesar 98% yang berarti bahwa media pembelajaran cerita fantasi berbasis android dengan pendekatan berdiferensiasi untuk kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan yang dikembangkan sangat efektif dan efisien dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Ujicoba lapangan kepada pengguna dilakukan pada uji kelompok kecil yang terdiri dari lima siswa dari UPT kelas 8 UPT SMP Negeri 2 Bangilan. Uji coba kelompok kecil menggunakan instrumen angket dengan 26 item pernyataan dan hasil seperti terlihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Angket Siswa

No	Aspek	Jawaban Audien (siswa)					Σ	$\sum X_i$	%
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅			
1	Media menyediakan banyak cara untuk belajar	4	3	3	4	4	18	20	90
2	Fiturnya sesuai dengan kebutuhan saya.	4	4	4	4	4	20	20	100
3	Kenyamanan akses pada media.	4	4	3	4	4	19	20	95
4	Saya mudah menggunakan media ini.	4	4	4	4	4	20	20	100
5	Sesuai dengan gaya belajar saya	3	4	4	3	4	18	20	90
6	Saya dapat belajar berulang-ulang	4	4	4	3	4	19	20	95
7	Semua fitur dapat terlihat dengan jelas.	4	4	4	4	4	20	20	100
8	Warna media sudah serasi	3	4	4	4	4	19	20	95
9	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan.	4	4	4	4	3	19	20	95
10	Ukuran huruf yang digunakan.	4	4	4	4	4	20	20	100
11	Keterbacaan warna huruf.	4	4	4	4	3	19	20	95
12	Kesesuaian tata letak menu.	3	4	4	4	4	19	20	95
13	Kemenarikan tampilan media.	4	4	3	4	4	19	20	95
14	Kemenarikan media secara menyeluruh.	3	4	3	4	4	18	20	90
15	Nilai hasil pembelajaran dapat saya lihat	4	4	4	4	4	20	20	100
16	Saya dapat mengulang kapan saja	4	4	4	4	4	20	20	100
17	Gamenya membantu saya lebih faham materi	3	3	3	4	3	16	20	80
18	Kemampuan media dalam mengacak soal	4	4	4	3	3	18	20	90
19	Aktivitas media sesuai dengan minat saya	4	4	4	4	4	20	20	100
20	Membantu saya memahami konsep sulit	4	4	4	4	4	20	20	100
21	Saya merasa termotivasi untuk belajar	4	4	4	4	4	20	20	100
22	Saya dapat belajar sendiri tanpa bantuan	4	4	4	4	4	20	20	100
23	Membuat cerita fantasi terasa mudah	4	4	4	4	4	20	20	100
24	Minat untuk membaca/menulis meningkat	4	4	3	4	4	19	20	95
25	Saya dapat menyelesaikan semua tantangan	4	4	4	4	4	20	20	100
26	Kemenarikan media secara menyeluruh.	4	4	4	3	4	19	20	95
JUMLAH							49	52	96
							9	0	

Hasil uji kelompok kecil (siswa) sebagai calon pengguna produk pengembangan media pembelajaran cerita fantasi menunjukkan bahwa 96% produk yang dikembangkan sangat membantu siswa dalam mengoptimalkan capaian pembelajaran, melalui pengalaman belajar yang dipersonalisasi, sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Data Kualitatif

Penyajian data kualitatif pada hasil pengembangan media ini, terdiri dari penyajian data kualitatif dari ahli media, dan pengguna (siswa).

(1). Tanggapan Ahli Media

Tanggapan dan saran yang diberikan oleh ahli media pada validasi media pembelajaran cerita fantasi berbasis *android* diantaranya:

- (a). Aplikasi cerita fantasi yang dikembangkan secara situr dan fungsionalitas keseluruhan sudah baik dan layak.
 - (b). Fitur login tolong dihapus untuk memudahkan akses pengguna
- (2). Tanggapan Ahli Materi**
- (a). Aplikasi cerita fantasi yang dikembangkan secara konten isi materi sudah sesuai dengan Kurikulum Nasional.
 - (b). Tambahkan pretest supaya dapat di ukur sebelum dan sesudah belajar dengan memanfaatkan media.
- (3). Tanggapan Pengguna Siswa**

Tanggapan dan saran yang diberikan oleh pengguna pada validasi media pembelajaran cerita fantasi berbasis android adalah:

- (a). Media pembelajaran cerita fantasi berbasis android dengan pendekatan berdiferensiasi untuk kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan sangat menyenangkan dan menarik.
- (b). Media ini membantu saya belajar lebih efektif dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan saya.
- (c). Media pembelajaran cerita fantasi menyediakan berbagai cara untuk belajar (bacaan, gambar, video dan game) jadi seru dan menantang belajarnya.
- (d). Saya dapat menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran dengan cara yang saya pilih sendiri.

Saya merasa media ini mendukung saya dalam mencapai target pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan saya.

Simpulan

Media cerita fantasi yang telah dikembangkan memiliki beberapa penyempurnaan fasilitas, yaitu: (1). Kemudahan akses, yang diperoleh melalui layanan app android sehingga mudah untuk bawa pada smartphone siswa dan support dengan berbagai versi android. (2). Kemudahan dalam fungsionalitas dan dapat mengukur capaian hasil pembelajaran. (3). Efektifitas Efisiensi sumberdaya, dengan beragam fitur yang dimiliki, produk hasil pengembangan Si Paman Cefa ini, mampu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sampai pada level C6.

Keutamaan media cerita fantasi dalam pelaksanaan pembelajaran, adalah layanan diferensiasi baik dari ragam konten pembelajaran (teks bacaan, video materi, video animasi cerita fantasi, dan game edukasi) sehingga siswa dapat memilih susuai dengan keinginan dan gaya belajar mereka, adanya kebebasan waktu, tempat, dan intensitas untuk mengakses materi juga memudahkan siswa dalam belajar, dan melalui fitur karyaku siswa dapat menulis cerita fantasi dengan mudah, siswa juga mendapat e-sertifikat secara otomatis setelah mengirim karya.

Daftar Pustaka

- Aini, K. N., & Hidayah, N. (2024). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Tipe Kepribadian Florence Littauer. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5(2), 1916-1922.
- Arifin, Z., & Mustofa, M. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di SMP." Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Indonesia UNISDA, 9(1), 56-65
- Arifin, Z., & Sukowati, I. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA." Jurnal Teknologi Pendidikan UNISDA, 6(1), 88-97.
- Arsyad, A. 2019. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

- Hamid, A. 2019. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapsari, A. D. 2023. Students' perception toward using Canva in EFL business correspondence class. *Edulitics (Education, Literature, and Linguistics) Journal*, 8(2), 47-56. <https://doi.org/10.52166/edulitics.v8i2.5268>
- Huda, K. & Purwanti, D. 2023. Improving students' ability in writing descriptive text using Example Non-Example method at eight class of SMP Negeri 3 Ngimbang. *Edulitics (Education, Literature, and Linguistics) Journal*, 8(1), 45-51. <https://doi.org/10.52166/edulitics.v8i1.4540>
- Ihsan, B., Winarni, R., & Septiari, W. D. (2023). ANALISIS RESEPSI SASTRA BAGI MAHASISWA PGMI UNISDA LAMONGAN DALAM NOVEL KKN DI DESA PENARI (KAJIAN RESEPSI NILAI DAN PENDIDIKAN KARAKTER). *EDU-KATA*, 9(1), 51-58.
- Irmayanti, I., & Sariban, S. (2020). "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Indonesia UNISDA*, 6(1), 34-43.
- Khulel, B. 2022. Improving students' writing skill through project-based learning, process writing, and Instagram. *IJECA (International Journal of Education & Curriculum Application)*, 5(1), 25-35. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i1.7601>
- Kuswandi, D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning di Era Digital. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Lestari, L. T., Aliyah, C. D. N., & Sriwulandari, N. (2024). ANALISIS ALAT UKUR PENILAIAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS DI SMP. *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 11(1), 172-182.
- Marzuqi, I., Azar, M. A. S., Khabib, S., & Putri, N. E. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak sebagai Wujud Pengabdian Masyarakat di Desa Warungering, Lamongan. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 183-188.
- Mustofa, M., & Sutardi, S. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan UNISDA*, 7(2), 67-76.
- Rohim, A., & Rofiki, I. (2024). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal AKM Numerasi. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 183-193.
- Rohman, F. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(3), 115-123.
- Sariban, S., & Sutardi, S. (2020). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA." *Jurnal Pendidikan UNISDA*, 8(2), 98-107.
- Setiawan, W. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 77-89.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sutardi, S., & Sariban, S. (2019). "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android dalam Pembelajaran Sastra di SMA." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNISDA*, 5(3), 45-54.