

PENGEMBANGAN MATERI AJAR EJAAN BERBASIS APLIKASI CERBASIA MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE 10*

Audrey Sagita Purnomo¹, Liliana Muliastuti^{2,3}, Siti Ansoriyah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Pemuda No.10, Rawamangun, Pulogadung, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia

audreysagital@gmail.com

ABSTRAK: Teknologi dalam bidang pendidikan dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk membuat materi ajar menjadi lebih menarik dan efektif sehingga dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun pada kenyataannya, guru belum memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran secara optimal karena belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan bahan pembelajaran berbasis TIK. Penelitian ini bertujuan mengembangkan materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Pengujian kelayakan produk diuji oleh ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru Bahasa Indonesia, serta tanggapan peserta didik kelas VII SMP Diponegoro 1 Jakarta. Hasil penelitian ini berupa materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII yang dapat diakses menggunakan gawai atau perangkat komputer yang terhubung dengan internet. Kelayakan produk materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,5. Sementara itu, penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,5. Selanjutnya, aspek yang diperoleh dari uji coba kelayakan guru Bahasa Indonesia mendapatkan skor 5. Serta uji coba kelompok kecil oleh peserta didik mendapatkan skor rata-rata 9,7. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII sangat layak untuk proses pembelajaran.

KATA KUNCI: Materi Ajar; Ejaan; *iSpring Suite 10*

DEVELOPMENT OF SPELLING TEACHING MATERIAL BASED ON CERBASIA APPLICATION USING ISPRING SUITE 10

ABSTRACT: Technology in the field of education is utilized by teachers as a tool to make teaching materials more engaging and effective to capture students' attention throughout the learning process. However, in reality, teachers have not fully maximized the use of technology in creating optimal learning media due to lacking the ability to develop TIK-based learning materials. This research aims to develop spelling teaching materials based on the Cerbasia application using *iSpring Suite 10* for seventh-grade students. The study employed the Research and Development (R&D) method, utilizing the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The data are collected through observations, interviews, and questionnaires. Data processing techniques encompassed both qualitative and quantitative methodologies. Product feasibility testing involved subject matter experts, media experts, Indonesian language teachers, and feedback from seventh-grade students at SMP Diponegoro 1 Jakarta. The research yields spelling teaching materials based on the Cerbasia application using *iSpring Suite 10* for seventh-grade students, accessible via devices or computers connected to the internet. The product's feasibility assessment falls into the category of excellent. Subject matter expert evaluations obtained an average score of 4.5, while media expert assessments yielded an average score of 4.5. Furthermore, the evaluation by Indonesian language teachers scored 5, and the small-group trial by students received an average score of 9.7. Based on these assessments, it can be concluded that the spelling teaching materials based on the Cerbasia application using *iSpring Suite 10* for seventh-grade students are highly suitable for the learning process.

KEYWORDS: Teaching Materials; Spelling; *iSpring Suite 10*

Diterima:
2023-12-01Direvisi:
2023-12-27Disetujui:
2023-12-29Dipublikasi:
2024-03-31

Pustaka : Purnomo, A., Muliastuti, L., & Ansoriyah, S. (2024). PENGEMBANGAN MATERI AJAR EJAAN BERBASIS APLIKASI CERBASIA MENGGUNAKAN ISPRING SUITE 10. Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 20(1), 83-97. doi:<https://doi.org/10.25134/fon.v20i1.8931>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat dikatakan sebagai pembelajaran literasi yang digunakan untuk tujuan komunikasi dalam sosial budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar dalam belajar karena kemampuan literasi menjadi fokus utama. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu penggunaan kaidah kebahasaan khususnya ejaan. Namun, saat ini masih banyak kesalahan penggunaan kaidah kebahasaan khususnya ejaan siswa terutama pada kelas VII SMP. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap kaidah penulisan ejaan Bahasa Indonesia.

Permasalahan tersebut dilandasi oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi Lestari pada tahun 2022 yang berjudul “Analisis Kesalahan Ejaan yang Disempurnakan pada Karangan Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tapung” disimpulkan bahwa terdapat kesalahan pemakaian huruf kapital sebanyak 106 kesalahan meliputi kesalahan pemakaian huruf kapital sebagai huruf awal kalimat, sebagai huruf pertama nama agama, sebagai huruf pertama nama orang, sebagai huruf pertama nama bangsa, dan sebagai huruf pertama setiap kata dalam judul. Selain itu, terdapat kesalahan penulisan kata ganti “di” sebanyak 36 kesalahan, kesalahan penulisan kata ganti “ku” dan “nya” sebanyak 29 kesalahan, serta kesalahan penulisan partikel “pun” sebanyak 1 kesalahan (Lestari, 2022, hlm. 94).

Banyak manfaat yang didapat dari perkembangan teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya dalam menyusun materi ajar dan media pembelajaran. Namun, pada kenyataannya guru belum memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran secara optimal karena belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan bahan pembelajaran berbasis TIK. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi masih terbatas pada penggunaan *PowerPoint*, sumber belajar yang dipakai guru masih terbatas pada buku teks konvensional dan belum menggunakan sumber-sumber berbasis teknologi, serta pengintegrasian teknologi oleh guru dalam penyusunan rencana pembelajaran masih belum optimal (Wuryaningtyas & Setyaningsih, 2020).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran di sekolah sangat dibutuhkan, salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan teknologi akan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif. Selain itu, siswa juga lebih mandiri dalam belajar. Materi ajar merupakan salah satu suplemen yang sangat penting untuk menunjang pembelajaran. Guru harus mampu menerapkan materi ajar yang telah disesuaikan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (Aini, Zainuddin, & Mahardika, 2018). Keuntungan penggunaan materi ajar Bahasa Indonesia secara digital, yaitu membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara digital di mana pun dan kapan pun sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Hasil observasi dan wawancara lapangan menunjukkan sebagian besar materi ajar ejaan berasal dari buku paket. Guru menceritakan bahwa belum tersedia materi ajar ejaan Bahasa Indonesia secara utuh dan lengkap. Akibatnya guru belum memberikan materi penggunaan ejaan Bahasa Indonesia secara detail, hanya disisipkan dalam penjelasan ciri kebahasaan salah satu teks saja. Kendala berikutnya, yaitu ketidakmampuan guru dalam menguasai penggunaan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di kelas rata-rata hanya terbatas pada penggunaan papan tulis dan *PowerPoint*.

Penggunaan materi ajar dalam proses belajar mengajar seharusnya menjadi perhatian penting bagi guru. Selain dapat membantu guru untuk memberikan materi dan berbagi ilmu pengetahuan selama proses pembelajaran, materi ajar juga berfungsi sebagai alat yang membantu siswa dalam hal belajar mandiri serta berdiskusi secara kelompok. Siswa dapat membaca atau mempelajari materi ajar tersebut terlebih dahulu sebelum diajarkan guru di kelas. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengetahui tujuan yang harus dicapai dari pembelajaran tersebut sesuai standar kompetensi (Mana, Yusandra, Atmazaki, & Ramadhan, 2020).

Materi ajar memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan adanya materi ajar memudahkan siswa untuk memahami materi di kelas dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri (Ansoriyah, Chaniago, & Bayu, 2021). Materi ajar digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu materi di kelas kepada siswa. Oleh karena itu, idealnya materi ajar harus disesuaikan dengan konten yang digunakan dan kondisi siswa serta guru (Hidayat, Muliastuti, & Dewanti, 2022). Materi ajar adalah bahan yang dirancang dengan tujuan untuk

pembentukan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang harus dipelajari oleh siswa agar standar kompetensi yang telah ditetapkan dapat tercapai (Hamdani, 2011).

Materi ajar adalah segala bentuk bahan yang dirancang secara sistematis sehingga memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Indah & Saleh, 2018:39). Melalui materi ajar, guru akan lebih runtut dalam memberikan materi ajar kepada siswa di kelas dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai. Ketika membuat sebuah materi ajar, seorang guru harus memperhatikan aspek-aspek penting yang menunjang keberhasilan siswa untuk memahami materi. Oleh karena itu, peran guru dalam merancang materi ajar sangat penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran melalui materi ajar yang digunakan.

Lebih lanjut, (Maulida, 2022:14-15) mengemukakan bahwa materi ajar adalah berbagai macam bentuk sumber belajar yang digunakan oleh guru dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan standar kompetensi serta menyesuaikan kondisi dan kebutuhan siswa. Berdasarkan hal tersebut, guru harus memperhatikan situasi dan kondisi serta kebutuhan masing-masing siswa. Sebab, setiap siswa memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Diharapkan guru dapat mengakomodasi kebutuhan setiap siswa.

Prinsip yang paling penting dalam pemilihan materi ajar, yaitu harus memenuhi standar kompetensi yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu, materi ajar yang dipilih diharapkan mampu memenuhi tujuan pembelajaran. Menurut Akrim, pemilihan materi harus memperhatikan prinsip-prinsip antara lain: kebenaran materi, kesesuaian materi, materi ajar dikaitkan dengan kehidupan sehari, hari, dan diselaraskan dengan alokasi waktu

(Akrim, 2022:249). Sementara itu, terdapat beberapa aspek dalam memilih materi ajar meliputi jenis, cakupan, urutan, serta perlakuan (*treatment*) terhadap materi ajar (Arum, 2006:67).

Selain prinsip pemilihan materi ajar, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menyusun sebuah materi ajar. Prinsip-prinsip tersebut meliputi prinsip relevansi, konsistensi, serta kecukupan (Abdullah, 2022:31). Selanjutnya, Terdapat indikator kelayakan materi ajar dalam mengembangkan sebuah materi ajar. Hal tersebut bertujuan untuk melihat apakah materi ajar yang dikembangkan sudah dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Permendikbud Nomor 8 tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan, indikator kelayakan materi ajar ditinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek materi atau isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan (Kemendikbud, 2016:23-25).

Materi ajar yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks salah satunya mencakup materi ajar kebahasaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menjadi suatu sarana untuk menanamkan penggunaan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Salah satu pembelajaran kaidah Bahasa Indonesia, yaitu kaidah ejaan. Menurut Suyanto, ejaan adalah sebuah ilmu yang mempelajari bagaimana cara pengucapan atau apa yang dilisankan oleh seseorang ditulis melalui lambang-lambang atau gambar-gambar bunyi sebagai perantara (Suyanto, 2015:79). Selanjutnya, (Anto, Andrijanto, & Akbar, 2017:94) menyebutkan bahwa ejaan adalah segala macam bentuk aturan tentang penulisan tata bahasa dalam Bahasa Indonesia. Sementara itu, menurut Mijianti, ejaan adalah cara melafalkan dan menuliskan tanda baca,

kata, serta kalimat dalam bentuk tulisan (Mijianti, 2018:115).

Perkembangan teknologi terus mengalami kemajuan yang sangat pesat salah satunya pada bidang pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat erat kaitannya. Produk yang telah dihasilkan telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran. Menurut (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018:5) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala macam bentuk yang berfungsi sebagai sarana menyampaikan informasi yang digunakan sesuai dengan materi ajar, dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta membantu terciptanya proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran digital yang digunakan saat ini, yaitu pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android. Menurut Herlinah dan Musliadi, android merupakan suatu sistem informasi yang banyak digunakan dalam perangkat bergerak dan dikenal digunakan dalam ponsel cerdas. Android termasuk sebuah *platform* pemrograman yang telah dikembangkan oleh *Google* dalam ponsel cerdas ataupun perangkat seluler lainnya (Herlinah & Musliadi, 2019:1). Aplikasi android bersifat terbuka dan dapat digunakan dan dikembangkan oleh pembuat aplikasi untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Materi ajar berbasis aplikasi android dapat menjadi salah satu fasilitas dalam pembelajaran secara digital. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi android yang bernama “Cerbasia”. Istilah Cerbasia merupakan akronim dari “Cermat Berbahasa Indonesia”. Cerbasia merupakan sebuah materi ajar digital berbasis aplikasi android yang mempunyai berbagai macam fitur seperti materi disertai dengan contoh

penggunaan kalimatnya, gambar, video pembelajaran, dan kuis. Kuis yang disajikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi ejaan yang telah dipelajari. Tujuan dibuat aplikasi Cerbasia, yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ejaan kepada siswa khususnya kelas VII SMP, serta membantu siswa dalam mempelajari materi ejaan di mana pun dan kapan pun.

Pada penelitian ini menggunakan perangkat lunak *iSpring Suite* dengan versi terbaru, yaitu versi 10. Perangkat lunak *iSpring Suite* terhubung dengan *Microsoft PowerPoint* dan menawarkan fungsionalitas yang cukup lengkap dengan berbagai fasilitas untuk mengembangkan multimedia interaktif. Menurut Juraev, *iSpring Suite* adalah salah satu perangkat lunak dengan peringkat paling tinggi di bidang pendidikan. *Software* ini sangat cocok untuk digunakan sebagai multimedia *e-learning*, hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi juga berisi konten interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, *iSpring Suite* ini juga merupakan produk berkualitas tinggi di pasar dunia, dengan program untuk mengkonversi file PPT, PPTX, PPS, PPSX ke format *flash* (swf) dan HTML 5 (Juraev, 2019).

Penelitian sebelumnya mengenai media *iSpring Suite 10* dilakukan oleh (Samudro, 2022; Azya, 2022) mengemukakan bahwa media *iSpring Suite 10* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia (Cermat Berbahasa Indonesia) menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII serta mempermudah guru dan siswa dalam mempelajari penggunaan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Materi ajar berbasis aplikasi android yang akan dikembangkan pada penelitian ini berbeda dengan aplikasi atau produk-produk yang sudah ada. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu materi ajar yang dikembangkan hanya fokus pada kebahasaan saja, yaitu materi ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga siswa dapat lebih banyak mengeksplor materi ejaan. Selain itu, aplikasi Cerbasia dapat terhubung ke aplikasi *YouTube*. Hal tersebut memudahkan pengguna untuk menonton video pembelajaran terkait ejaan Bahasa Indonesia.

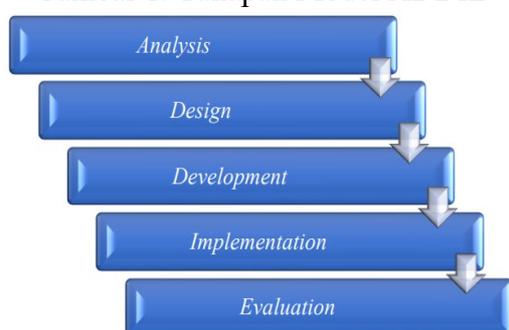
METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu suatu proses atau langkah-langkah yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Produk yang dikembangkan tidak hanya berupa perangkat keras (*hardware*) misalnya buku cetak, modul pembelajaran, alat bantu belajar di kelas, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak (*software*) misalnya program komputer dan aplikasi (Hasyim, 2016:43).

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan untuk menguji efektivitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019). Penelitian dan pengembangan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan pada saat penilaian dengan angket validasi dan tanggapan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen penilaian ahli media, ahli materi, guru Bahasa Indonesia, dan tanggapan siswa. Sedangkan, metode kualitatif digunakan untuk mengetahui tanggapan, kritik, serta saran validator sebagai acuan dalam revisi produk sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil.

Salah satu model penelitian dan pengembangan, yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE



Angko dan Mustaji menyebutkan bahwa model ADDIE sangat relevan untuk digunakan dalam penelitian dan pengembangan, yaitu (1) model pengembangan ADDIE merupakan model yang mampu beradaptasi dengan baik dalam berbagai situasi sehingga model tersebut dapat digunakan sampai saat ini, (2) model ADDIE sangat flaksibel untuk digunakan, (3) model ADDIE termasuk model yang memiliki efektivitas tinggi sehingga banyak orang yang mengenal model ini, dan (4) model ADDIE menyajikan kerangka kerja yang tersusun secara sistematis dan terdapat evaluasi serta revisi pada setiap tahapannya (Angko & Mustaji, 2013:4).

Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahap pengembangan produk, antara lain (1) analisis, yaitu melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, serta analisis situasi. Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan, yaitu menganalisis kebutuhan yang akan digunakan dalam mengembangkan

materi ajar. Tahap ini diawali dengan mengidentifikasi masalah dalam penggunaan materi ajar yang digunakan, (2) desain, yaitu melakukan perencanaan awal pengembangan materi ajar. Kegiatan ini merupakan proses yang sistematis dengan diawali menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar, (3) pengembangan, yaitu melakukan realisasi rancangan produk yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini menyusun produk kemudian produk tersebut dinilai dan direvisi sehingga produk siap untuk digunakan oleh siswa, (4) implementasi, yaitu melakukan uji coba kepada siswa pada situasi yang nyata. Pada tahap ini, rancangan produk yang telah dikemangkan kemudian diterapkan pada pembelajaran di kelas. Setelah dilakukan uji coba, lalu dilakukan evaluasi awal untuk memberi tanggapan terhadap produk, (5) dan evaluasi, yaitu melakukan revisi produk yang telah diimplementasikan. Revisi produk dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau tanggapan pengguna produk (Winarni, 2018:263-265).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi, angket atau kuisisioner, dan pedoman wawancara. Responden yang mengisi angket analisis kebutuhan, yaitu siswa kelas VII dan responden yang mengisi angket validasi, yaitu ahli materi dan ahli media. Narasumber yang diwawancarai sebagai analisis kebutuhan guru, yaitu guru Bahasa Indonesia.

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan tujuan menerangkan gejala atau permasalahan secara lengkap dan menyeluruh. Sedangkan, analisis data kuantitatif dilakukan dengan tujuan mengolah data yang didapatkan dari hasil

validasi ahli materi dan ahli media. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, dan siswa kelas VII. Sedangkan, data kuantitatif berupa nilai yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* yang dapat dibuka dengan gawai jenis android. Materi ajar ejaan ini memuat materi yang berisi penggunaan huruf kapital, penggunaan huruf miring, penggunaan tanda baca koma, penulisan kata depan, dan penulisan kata ganti. Materi yang disajikan disertai contoh kalimat penggunaannya, gambar, video, dan kuis.

Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk dengan melakukan analisis terhadap masalah sebagai upaya melihat kebutuhan terhadap produk materi ajar yang akan dikembangkan. Tahap analisis pada penelitian ini meliputi: (1) analisis situasi berupa observasi proses pembelajaran di kelas untuk melihat masalah yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung; (2) analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui hal yang dibutuhkan oleh siswa sebagai dasar dalam mengembangkan materi ajar ejaan; (3) analisis kebutuhan guru untuk mengetahui hal yang dibutuhkan guru dalam mengajarkan materi ejaan Bahasa Indonesia; (4) analisis capaian pembelajaran sebagai landasan yang diperlukan untuk mengembangkan materi ajar; dan (5) analisis materi ajar bertujuan untuk mengidentifikasi ketersediaan sumber belajar sebagai pendukung dalam proses pengembangan materi ajar ejaan.

Tahap Desain

Tahap selanjutnya ialah merancang atau mendesain materi ajar ejaan yang akan disusun berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dirancang draf materi ajar menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang berisi isi materi ajar mulai dari halaman sampul sampai dengan kuis. Tahap ini juga dilakukan pemilihan warna, font, gambar, tata letak (*layout*), dan proses pengeditan sederhana lainnya. Selanjutnya, materi ajar dirancang menggunakan perangkat lunak *iSpring Suite 10* yang berisi uraian materi, contoh, latihan soal, gambar, video, *hyperlink*, dan lain-lain dikembangkan menjadi sebuah materi ajar.

Tabel 1. Rancangan Materi Ajar Ejaan

Judul Materi	Isi Materi
Penggunaan huruf	Materi yang disajikan berupa penggunaan huruf kapital dan penggunaan huruf miring. Materi juga dilengkapi dengan penjelasan, contoh teks, gambar, video pembelajaran, dan kuis pemahaman.
Penggunaan tanda baca	Materi yang disajikan berupa penggunaan tanda baca koma. Materi juga dilengkapi dengan penjelasan, contoh teks, gambar, video pembelajaran, dan kuis pemahaman.
Penulisan kata	Materi yang disajikan berupa penulisan kata depan dan penulisan kata ganti. Materi juga dilengkapi dengan penjelasan, contoh teks, gambar, video

	pembelajaran, dan kuis pemahaman.
--	-----------------------------------

Setelah membuat rancangan awal materi ajar ejaan, kemudian dibuat tampilan-tampilan aplikasi menggunakan *iSpring Suite 10*.

Gambar 2. Halaman Tampilan Awal



Halaman tampilan awal memuat tampilan wajah aplikasi Cerbasia. Terdapat tombol “Mulai” untuk mulai menggunakan aplikasi.

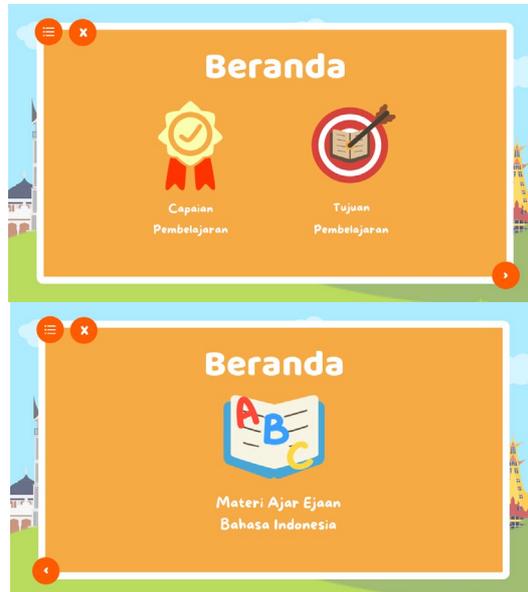
Gambar 3. Halaman Menu



Halaman menu memuat empat menu utama, antara lain “Beranda”, “Tentang Aplikasi”, “Petunjuk Penggunaan”, dan “Kontak Pengembang”. Menu “Beranda” berisi capaian tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi yang akan dipelajari. Menu “Tentang Aplikasi” berisi penjelasan mengenai aplikasi Cerbasia. Menu “Petunjuk Penggunaan” berisi cara menggunakan aplikasi Cerbasia berdasarkan tombol yang tersedia. Menu “Kontak Pengembang”

berisi identitas pengembang aplikasi Cerbasia.

Gambar 4. Halaman Beranda



Halaman beranda memuat “Capaian Pembelajaran”, “Tujuan Pembelajaran” dan “Materi Ajar Ejaan Bahasa Indonesia”.

Gambar 5. Halaman Materi Ajar Ejaan Bahasa Indonesia



Halaman materi ajar ejaan Bahasa Indonesia memuat empat submenu, antara lain “Ejaan Bahasa Indonesia”, “Penggunaan Huruf”, “Penggunaan Tanda Baca”, dan “Penulisan Kata”.

Gambar 6. Halaman Materi Ejaan



Halaman ini menyajikan materi penggunaan huruf miring dengan contoh berdasarkan cuplikan teks deskripsi yang disajikan.

Gambar 7. Halaman Video Pembelajaran



Halaman ini menyajikan video pembelajaran sebagai penguatan materi penggunaan huruf kapital yang dipelajari oleh pengguna. Video dapat dihentikan sementara atau dilanjutkan kembali hingga selesai.

Gambar 8. Halaman Pembuka Kuis Pemahaman



Halaman ini merupakan halaman pembuka yang berisi sapaan kepada pengguna dan pengantar kuis penggunaan huruf kapital. Pengguna dapat memasukkan nama pada kolom yang telah disediakan kemudian klik tombol “Mulai Kuis” untuk memulai kuis.

Gambar 9. Halaman Kuis Pemahaman



Halaman ini berisi soal-soal kuis terkait materi penggunaan huruf kapital. Soal kuis berjumlah 10 soal. Pengguna aplikasi dapat menjawab kuis dengan menentukan jawaban yang tepat kemudian tekan tombol “Kirim”.

Gambar 10. Halaman Skor Kuis Pemahaman



Setelah mengisi kuis, skor atau nilai dapat dilihat langsung pada halaman ini. Selain itu, pengguna aplikasi dapat tekan tombol “Ulusan Kuis”, “Detail Laporan”, atau “Coba Lagi Kuis”.

Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya ialah mengembangkan materi ajar ejaan yang telah disusun. Materi ajar ejaan Bahasa Indonesia berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* yang sebelumnya berformat PPT, setelahnya diubah menjadi format html dan diubah kembali menjadi format apk. Selain itu, materi ajar tersebut dibuat tautan serta kode batang untuk memudahkan siswa atau pengguna dalam membuka aplikasi yang telah dibuat. Berikut ini tautan dan kode batang.

Gambar 11. Kode Batang dan Tautan Materi Ajar



<https://bit.ly/AplikasiCerbasia>

Pada tahap ini, produk aplikasi Cerbasia yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan menilai kelayakan materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII. Ahli materi dan ahli media juga memberikan tanggapan berupa komentar dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan. Materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas VII setelah direvisi berdasarkan

komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase	Kategori
Aspek Isi	4,7	94%	Sangat Baik
Aspek Bahasa	4,5	90%	Sangat Baik
Aspek Penyajian	4,25	85%	Sangat Baik
Rata-Rata	4,5	90%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VII. Selain penilaian, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia meliputi: (1) tambahkan contoh teks dalam setiap submateri ejaan; (2) keterangan pada contoh teks 1 dan 2 dibuat lebih spesifik; (3) tambahkan keterangan contoh ejaan yang terdapat pada teks 1 dan 2; dan (4) tambahkan contoh teks dalam kuis.

Selanjutnya penilaian terhadap produk diberikan oleh ahli media sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase	Kategori
Aspek Grafis	4,4	88%	Sangat Baik
Aspek Perangkat Lunak	4,4	88%	Sangat Baik
Aspek Keberman	4,8	96%	Sangat Baik

faatan Media			
Rata-Rata	4,5	91%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VII. Selain penilaian, ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia. Terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media untuk perbaikan materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia meliputi: (1) menu materi dalam menu utama dibuat terpisah; (2) perhatikan kontras warnanya; (3) gunakan kaidah 6x7 atau 7x6 dalam setiap contoh teks; dan (4) perbaiki penulisan serta tanda baca yang keliru.

Selain itu, penilaian terhadap produk juga diberikan oleh guru Bahasa Indonesia sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia

Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase	Kategori
Aspek Virtual	4,6	94%	Sangat Baik
Aspek Perangkat Lunak	4,8	96%	Sangat Baik
Aspek Kemudahan Penggunaan	4,6	92%	Sangat Baik
Rata-Rata	4,7	94%	Sangat Baik

Seluruh aspek penilaian guru Bahasa Indonesia memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia dapat disimpulkan bahwa materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VII. Selain penilaian, guru Bahasa Indonesia juga memberikan komentar dan saran untuk pengembangan materi ajar ke depannya. Komentar dan saran yang diberikan oleh guru Bahasa Indonesia, yaitu diharapkan dapat digunakan pada perangkat IOS sehingga semua pengguna gawai jenis apa pun dapat mengaksesnya.

Selanjutnya, dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator. Setelah melakukan revisi, produk materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas VII.

Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya ialah implementasi. Setelah melakukan tahap pengembangan, produk materi ajar diujicobakan kepada siswa di sekolah. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons atau tanggapan siswa terhadap materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII. Hasil nilai yang diperoleh berdasarkan tanggapan siswa yang berjumlah 15 orang siswa kelas VII SMP Diponegoro 1 Jakarta, yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Tanggapan Siswa

Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase	Kategori
Aspek Isi	5	100%	Sangat Baik

Aspek Kualitas	5	100%	Sangat Baik
Aspek Penyajian	5	100%	Sangat Baik
Rata-Rata	5	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.17, maka rata-rata respons atau tanggapan siswa terhadap aplikasi Cerbasia secara keseluruhan ialah 4,7 dengan persentase sebesar 94%. Berdasarkan hasil penilaian rata-rata yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak.

Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh siswa kelas VII SMP Diponegoro 1 Jakarta terkait materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Komentar dan Saran Siswa

Nama	Komentar dan Saran Siswa
AOP	Aplikasinya sangat bagus karena dari semua bidang aplikasinya, sangat keren.
DAN	Tidak ada, aplikasi sudah bagus dan mudah dikontrol pengguna.
KKA	Masukin Play Store Bu biar adek saya bisa download dan jadi anak Indonesia sejati.
MN	Sudah keren, semangat trrus Bu Odey
AAK	Sangat keren, membuat kita semangat belajar karena animasinya bagus.

ANRN	Menurut saya, aplikasi Cerbasia menarik dan membuat belajar jadi lebih <i>simple</i> .
NKA	Pakaian daerahnya keren, semoga aplikasi ini bisa memudahkan guru dan siswa untuk belajar.
MFAA	Aplikasi ini memudahkan kita untuk mencari materi di sumber lain.
MRH	Menurut saya aplikasi ini bagus, baik, mudah dipahami, dan semua aspek aplikasi ini bagus.
HJT	Penggunaan aplikasi cerbasia aplikasi yang sangat baik dan bisa dimengerti buat orang yang mau belajar ejaan Bahasa Indonesia, semangat Bu Odeyy.
TBS	Saran dari saya semoga aplikasinya lebih mudah diakses seperti masuk ke Play Store agar mudah didownload.
ZAA	Sudah sangat bagus Bu Odeyy.
MAN	Aplikasi cerbasia membantu saya belajar Bahasa Indonesia.
FAS	Aplikasinya luar biasa mantap.
JGM	Semangat Bu Odeyy, semoga aplikasinya tambah keren lagi.

Tahap Evaluasi

Setelah dilakukan analisis, desain, pengembangan, serta implementasi, maka dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Pengembang melakukan evaluasi terhadap

produk aplikasi Cerbasia. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu evaluasi berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, dan tanggapan siswa kelas VII. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahapan-tahapan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa produk materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* pada siswa kelas VII sangat layak untuk digunakan. Materi ajar ini berisi informasi terkait penggunaan huruf kapital, penggunaan huruf miring, penggunaan tanda baca koma, penulisan kata depan, dan penulisan kata ganti. Selain materi, terdapat video pembelajaran dan kuis yang dapat membantu memberikan pemahaman lebih kepada siswa. Materi ajar ejaan ini dapat membantu guru Bahasa Indonesia dalam pembelajaran materi ejaan selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia berisi penggunaan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa berharap adanya materi ajar ejaan yang berisi materi disertai gambar, video pembelajaran, dan kuis pemahaman. Selain itu, dilakukan pula analisis capaian pembelajaran dan materi ajar yang mana dalam penelitian ini menggunakan elemen membaca dan memirsa.

Perancangan materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia dengan merancang materi ajar menggunakan *iSpring Suite 10*. Format yang dihasilkan, yaitu HTML kemudian diubah menjadi format APK. Hasil pengembangan materi ajar ejaan ini berisi informasi terkait penggunaan huruf kapital, penggunaan huruf miring, penggunaan tanda baca koma, penulisan kata depan, dan

penulisan kata ganti. Selain materi, terdapat video pembelajaran dan kuis yang dapat membantu memberikan pemahaman lebih kepada siswa.

Materi ajar yang telah dikembangkan disajikan dalam bentuk kode batang dan tautan sehingga siswa dapat mengunduhnya dengan mudah. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Hasil penilaian dari ahli materi secara keseluruhan, yaitu sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli media, yaitu sebesar 91% dengan kriteria sangat baik. Kemudian, penilaian dari guru Bahasa Indonesia, yaitu sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia, produk materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* dinyatakan telah siap diujicobakan kepada siswa kelas VII.

Dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas VII. Uji coba dilaksanakan di SMP Diponegoro 1 Jakarta dengan responden sebanyak 15 siswa. Setelah itu, siswa mengisi angket tanggapan terhadap produk. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik dan sangat layak. Selain itu, secara umum siswa kelas VII merasa senang dan tertarik terhadap materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia.

Dapat disimpulkan bahwa materi ajar ejaan berbasis aplikasi Cerbasia menggunakan *iSpring Suite 10* yang dikembangkan layak untuk digunakan. Materi ajar ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi ejaan kepada siswa dan membantu siswa dalam memahami materi ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, A. R. (2022). *Pengembangan*

- Bahan Ajar. Literasi Nusantara Abadi.*
- Aini, N., Zainuddin, & Mahardika, A. I. (2018). Pengembangan Materi Ajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berorientasi Lingkungan Lahan Basah. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(2), 264–277.
- Akrim. (2022). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Umsu Publisher.
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *KWANGSAN*, 1(1), 1–15.
- Ansoriyah, S., Chaniago, S. M., & Bayu, N. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Blended Learning pada Mata Kuliah Menulis Populer Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 1, 36–43.
- Anto, P., Andrijanto, S., & Akbar, T. (2017). Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran Ejaan di Sekolah. *Jurnal Desain*, 4(2), 92–99.
- Arum, W. S. A. (2006). Pengembangan Bahan Ajar di Perguruan Tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 14(7), 66–75.
- Azya, Q. N., Nuroso, H., & Kurniawan, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 10. *Lontar Physics Today*, 1(3), 125–132.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Media Akademi.
- Herlinah, & Musliadi. (2019). *Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. PT Elex Media Komputindo.
- Hidayat, A., Muliastuti, L., & Dewanti, R. (2022). Poetry Appreciation Teaching Material Design Based on Contextual Approach. *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, 10(3), 975–982.
- Indah, S. R., & Saleh, N. (2018). Analisis Materi Ajar Membaca dalam Buku Deutsch Ist Einfach. *Erlingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(1), 35–44.
- Juraev, A. R. (2019). Using the Ispring Suite Software to Evaluate Future Teachers' Professional Competencies. *Science and Education Central Asian Problems of Modern Science and Education*, 4(2), 755–762.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan*.
- Lestari, D. (2022). *Analisis Kesalahan Ejaan yang Disempurnakan pada Karangan Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tapung*. Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Mana, L. H. A., Yusandra, T. F., Atmazaki, & Ramadhan, S. (2020). Pengembangan Buku Ajar Keterampilan Menyimak Berbasis Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 152–164.
- Maulida, H. F. (2022). *Pengembangan Materi Ajar Interaktif Berbasis Flip Builder pada Teks Persuasi Kelas VIII SMP*. Universitas Negeri Jakarta.
- Mijianti, Y. (2018). Penyempurnaan Ejaan Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 113–126.
- Samudro, G. D., Shodikin, A., & Aini, K.

- N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *JEP: Jurnal Eksakta Pendidikan*, 6(2), 161–169.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pembelajarannya*. Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/978-602-446-221-5>
- Suyanto, E. (2015). *Membina, Memelihara, dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar: Kajian Historis-Teoritis dan Praktis Tulis*. Graha Ilmu.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.
- Wuryaningtyas, E. T., & Setyaningsih, Y. (2020). Urgensi Pengembangan TPACK bagi Guru Bahasa Indonesia. *Bahastra*, 40(2), 134. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i2.16898>