

INOVASI PEMBELAJARAN BERLANDASKAN PROGRAM ANDROID PADA TEMA TEKS PROSEDUR SISWA KELAS XIDI SMK SUGAR GROUP

Oleh

Retno Susanti¹, Muhammad Nurwahidin², Dwi Yulianti³

^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung

Email: ¹susantiretno458@gmail.com, ^{2*}mnurwahidin@yahoo.co.id,

³SafiraShodiq@yahoo.com

Article History:

Received: 09-09-2022

Revised: 15-09-2022

Accepted: 24-10-2022

Keywords:

Innovation, Android

Application, Procedure Text

Abstract: Writing procedure text aims to make students understand how to do and how to make something with sequential steps. However, students find it difficult to write and develop procedural texts such as the lack of interesting media to support learning in writing procedural texts. Teachers still use environment-based media and lectures. Android-based learning is learning that uses innovative, creative, and interesting learning innovation media. The purpose of this study is to facilitate the interaction of students with the subject matter, students with teachers, and between students. This study uses the SLR method, the data obtained based on observations with the help of article reviews and documentation. The results of the research obtained are learning innovations based on android applications provide many benefits for students in developing ideas and making writings with interesting learning media. With these innovations, teachers and students gain experience in making applications and can be creative in the learning process which of course can utilize technology in learning and meet the achievement of learning objectives so as to make learning interesting and fun for teachers and students.

PENDAHULUAN

Masa sekarang penumbuhan teknologi dan komunikasi yang pesat dapat mendorong guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada guna menyesuaikan serta menciptakan model alat pengajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, ada tuntutan adanya perubahan dan pengembangan suatu ide pembelajaran untuk dijadikan sesuatu yang baru dan lebih berinovatif. Menurut (Aditia, 2020) Proses mengembangkan atau menggabungkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya untuk memberikan tampilan yang lebih segar adalah inovasi, yang dapat berupa gagasan, benda, produk, karya, dan bentuk lainnya. serta individu dan kelompok, terlibat. Akibatnya, suatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara baru atau inovatif oleh guru, siswa, atau individu dan kelompok disebut sebagai inovasi pembelajaran. Peran guru sebagai pencipta inovasi pembelajaran dan partisipasi siswa pada fase pengajaran amat dibutuhkan guna pengajaran inovatif dapat

dilayani dengan baik karena pemikir yang baiklah yang menciptakan pembelajaran. kreatif. Dengan kreatifitas yang dimiliki guru maka inovasi yang dihasilkan harus mempunyai kemampuan dalam mengelola teknologi untuk dapat mengkreasikan dalam hal pembuatan alat pengajaran.

Penciptaan media berlandaskan Android untuk kegiatan pendidikan merupakan bagian teknologi yang diperlukan. Penciptaan ini dapat dikorelasikan dengan bahan ajar yang akan disajikan. Memanfaatkan aplikasi berlandaskan Android sebagai alat ajar adalah pilihan terbaik untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memanfaatkan teknologi (Riyan, 2021). Aplikasi Android adalah sistem operasi ponsel berlandaskan Linux. Pengguna Android memiliki akses ke platform terbuka yang memungkinkan mereka untuk membuat suatu aplikasi sendiri yang nantinya dapat dipakai pada berbagai peranti bergerak. Pelajaran bahasa Indonesia merupakan bagian pelajaran yang dapat dijadikan sebagai konten pembelajaran berlandaskan program android.

Konten aplikasi berlandaskan program Android, termasuk teks prosedur, ditulis dalam bahasa Indonesia. Step by step yang mesti diadakan guna menggapai tujuan disebut sebagai teks prosedur. Terdapat informasi yang saling berhubungan antar informasi pada setiap tahapan yang dilakukan. Menurut Yustinah (2013), ada tiga jenis teks prosedur: teks prosedur sederhana, teks prosedur kompleks, dan protokol. Tujuan penulisan teks prosedur adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana mengikuti suatu proses dan menciptakan sesuatu. Di dalam pembelajaran kelas XI materi yang perlu dikuasai oleh peserta didik adalah teks prosedur karena peserta didik dituntut untuk dapat menganalisis, merancang, dan menumbuhkan sebuah teks pedoman penunjang pada struktur dan kaidah kebahasaan. Mengingat pengamatan selama pembelajaran di kelas dapat dianalisis bahwa peserta didik mengalami kesulitan dan kebingungan saat diminta untuk menulis teks prosedur. Dengan permasalahan tersebut maka akibat negatif terhadap hasil belajar karena siswa kesulitan dalam menulis dan mengembangkan teks prosedur. Belum adanya media yang menarik untuk mendukung pembelajaran menulis teks prosedur menjadi akar penyebab permasalahan tersebut. Media berlandaskan lingkungan masih dipakai oleh guru dan ceramah ketika menjelaskan teks prosedur kepada peserta didik. Hal tersebut kurang didukung dengan perkembangan teknologi saat ini yang sebagian besar peserta didik memakai dan menerapkan teknologi di era Revolusi Industri 4.0. Akibatnya, guru tidak lagi hanya bergantung pada perkuliahan dan media berlandaskan lingkungan; Sebaliknya, mereka dapat memanfaatkan perangkat ajar berlandaskan teknologi yang dibungkus dengan indah, kreatif, dan inovatif agar menolong siswa dalam mengembangkan keahlian mencatat teks prosedur.

Mengingat permasalahan di atas maka solusi untuk mengatasi kesusahan saat mencatat teks prosedur, yakni dibutuhkan inovasi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik, yaitu dengan penggunaan aplikasi android. Aplikasi Android dipakai guna memudahkan siswa saat berkomunikasi pada lainnya, dengan guru, dan dengan materi pelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi seluler seperti Instagram, Facebook, Telegram, YouTube, TikTok, Zoom Meeting, Google Classroom, dan Discord berlandaskan komunikasi, sosial, hiburan, streaming, dan pembelajaran. Dengan inovasi yang telah banyak dipakai guna mensupport fase pengajaran di masa pandemi COVID-19, bagian program mobile tersebut dapat dipakai dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu,

guru membutuhkan untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi bagiannya adalah aplikasi mobile. Mereka juga harus mampu menemukan cara-cara baru untuk mengajar agar pembelajaran menjadi menarik, sederhana, dan meningkatkan kualitas apa yang dipelajari siswa. (Aditia, 2020). Selain itu penelitian oleh Evi Nursanti Rukmana mengungkapkan jika pada fase inovasi, tampilan audiobuku yang indah bisa memperliatkan murid guna mendengari cerita rakyat melalui suara dan koleksi cerita rakyat bisa didapat dengan gratis. Pada fase difusi, media audiobuku pada *smartphone* bisa dijalankan dan didapat dengan spontan oleh murid maupun walinya (Rukmana et al., 2019).

Pemilihan media belajar mengingat program android di tema teks prosedur murid kelas XI SMK Sugar Group melihat kondisi lingkungan yang mana peserta didik tidak diperkenankan membawa handphone ke sekolah sehingga penggunaan android tersebut belum optimal menjadialat pengajaran dan masih banyak peserta didik tidak memiliki laptop menjadi penunjang pembelajaran. Hal itu dikarenakan adanya pembatasan dalam penggunaan android dan faktor ekonomi sehingga peserta didik tidak terbiasa memakai android dalam proses belajar. Program android yakni sistem operasi pada telepon seluler yang berlandaskan linux. hingganyakelebihan aplikasi android yakni menyajikan platform terbuka yang dapat dipakai oleh pengguna untuk membuat suatu aplikasi sendiri yang nantinya dapat dipakai pada berbagai peranti bergerak. Penggunaan aplikasi android juga didukung oleh temuan penelitian tahun 2020 berjudul "Peran mobile learning menjadi pembaru saat menumbuhkan hasil belajar murid dalam pengajaran di sekolah" oleh Abd Aziz Ardiansyah. Temuan penulisan memperliatkan jika mobile learning media aplikasi berlandaskan android bisa menjadi solusi atas problematika yang muncul selama tahapn pengajaran di kelas. Siswa dapat berpartisipasi di kelas dengan memakaialat pengajaran berupa aplikasi Android, jurtru bisa mendapatkannya di rumah atau di mana pun. Akibatnya, pendidik dan siswa harus siap menerima era teknologi abad ini. (Ardiansyah & Nana, 2020). Dengan demikian, penelitian mengenai inovasi media pengembangan berlandaskan program android pada tema teks prosedur siswa kelas XI SMK Sugar Group ini dipilih untuk mengoptimalkan pembelajaran yang kurang maksimal dan kurang menarik serta memudahkan peserta didik dalam menulis dan mengembangkan teks prosedur.

METODE PENELITIAN

Tinjauan ini memakai metode SLR (*Systematic literature review*) yang mengacu kepada literatur dengan cara mengidentifikasi, menilai, menafsirkan, dan mengevaluasi dari penelitian-penelitian terdahulu dengan tujuan untuk menyediakan jawaban dari pertanyaan penelitian secara spesifik dan untuk menemukan strategi yang akan membantu mengatasi masalah yang dihadapi. Pengkaji menghimpun artikel jurnal yang diperoleh dari Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ, dan DOI. Dengan kata kunci diantaranya inovasi pembelajaran, aplikasi android, dan teks prosedur. Kumpulan artikel yang diperoleh dari tahun 2010 sampai tahun 2022 dengan jumlah 11 artikel terkait inovasi pembelajaran berlandaskan program android.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mendukung penelitian di atas maka berikut beberapa artikel yang dipakai menjadi dokumen artikel pendukung alat pengajaran aplikasi android pada teks prosedur di SMK Sugar Group.

Tabel 1. Hasil Penelitian terkait penggunaan inovasi pembelajaran aplikasi android

Nama Peneliti	Tahun	Judul Jurnal Penelitian	Hasil Penelitian
Abd Aziz Ardiansyah	2020	Peran mobile learning menjadi inovasi saat meningkatkan hasil belajar murid di pembelajaran di lembaga,	Hasil penelitian memperlihatkan jika mobile learning—media aplikasi berlandaskan android bisa menuntaskan problem atas permasalahan yang muncul selama fase pengajaran di kelas. Siswa dapat berpartisipasi di kelas dengan memakai alat pengajaran berupa aplikasi Android, bahkan mereka bisa mengaksesnya di rumah atau di mana saja. Alhasil, pendidik dan siswa harus siap menerima revolusi teknologi abad ini (Ardiansyah & Nana, 2020).
Elfrida Anjar Fitriyah	2022	Pengembangan Media Interaktif Berlandaskan Android di Mata Pelajaran Ekonomi	Berikut ini adalah beberapa kesimpulan menarik yang peneliti tarik dari investigasi mereka terhadap pengembangan media interaktif berlandaskan Android: 1). Taraf layaknya media interaktif berlandaskan Android dinyatakan layak, dengan skor kumulatifnya 79,9%, 2). Mengingat pretest dan posttest, tingkat keefektifan (hasil belajar) diperoleh skor N-Gain yakni 0,724, dengan ciri amat tepat dan 3. Dengan kriteria sangat praktis, tingkat kepraktisan (respon) siswa memperoleh skor 85 %. 2022) Fitriyah dan Dewi
Agus Milu Susetyo	2020	Pengembangan alat pengajaran untuk mata kuliah Bahasa Indonesia berlandaskan program android	Produk peneliti cocok dipakai di kelas bahasa Indonesia, terbukti dari hasil metode pengembangan dan pengujian pada siswa, ahli media, dan ahli materi. Namun produk ini memiliki beberapa kekurangan. a) Karena aplikasi Android ini tidak belum tersedia di Google Playstore, instruktur bertanggung jawab untuk mendistribusikannya kepada siswa. b) Metode pelaksanaan tugas atau latihan tetap berbeda dari produk. c) Adobe Air diperlukan oleh pengguna sebagai aplikasi pendukung (Susetyo, 2020).
Evi Nursanti Rukmana	2019	Difusi inovasi cerita prosa rakyat dalam aplikasi audiobuku	Menurut temuan penelitian, desain AudioBuku yang bagus bisa mendorong anak-anak untuk memperdengarkan cerita rakyat melalui suara selama proses inovasi. Selain itu, koleksi cerita rakyat bisa dijumpai

			secara gratis atau berbayar. Media AudioBuku di smartphone tak susah dipakai dan bisa didapati langsung oleh anak dan orang tua selama fase difusi. Beberapa anak dan orang tuanya bisa jadi pengambil tetap dan terakhir selama proses adopsi. Pengguna yang disebut sebagai pengguna akhir adalah mereka yang memakai AudioBooks hanya sesekali, sedangkan pengguna yang disebut sebagai pengadopsi tetap dapat memakai AudioBooks secara terus menerus. Untuk mempermudah membaca, AudioBuku telah menyediakan sarana pembelajaran berupa media suara. (Rukmana dan lainnya, 2019)
Abdul Haris Faisal	2020	Alat pengajaran menulis puisi berlandaskan program android untuk siswa SMA	Temuan penelitian ini memperlihatkan jika alat pengajaran menulis puisi berlandaskan program Android disetujui untuk tujuan pendidikan. Temuan evaluasi yang dilakukan oleh para ahli baik media dan materi memperlihatkan kelayakan, mengungkapkan jika alat pengajaran sangat mudah beradaptasi dan berkualitas tinggi. Mengingat temuan tersebut, disarankan agar materi lain dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dipakai guna mengembangkan alat pengajaran menulis puisi berlandaskan program (Faisal et al., 2020).
Mahardika Takaendengan	2015	Android Based Learning Method On Human Body Skeletal System	Penelitian tersebut memperlihatkan jika anatomi tubuh manusia terutama rangka sistem adalah mata pelajaran atau bidang studi yang paling sulit apalagi belajar dengan cara konvensional seperti: membaca buku dan mencari alat peraga manual. Teknologi Android dapat diimplementasikan dalam tubuh manusia anatomi khususnya pembelajaran sistem rangka. Metode pembelajaran ini dibangun dengan aplikasi pemodelan 3D Autodesk Maya dengan memakai metode memahat. Pemodelan 3D dipakai guna membuat metode pembelajaran ini lebih menarik. Pada interaktif sisi, Adobe Flash Professional dipakai guna membuat animasi dan aplikasi. Android menjadi sistem operasi yang

			mendukung aplikasi ini dipakai guna menjadi pratinjau pada awalnya menyelesaikan ini aplikasi. Kemudian, setelah pratinjau selesai dengan baik, aplikasi siap dipakai di Android perangkat. Dengan sistem operasi berlandaskan open source, Android memberikan kemudahan akses bagi pengguna untuk mengembangkan dari aplikasi yang ada. Pengembangannya semoga lebih menarik dan interaktif dari yang sudah ada aplikasi untuk membuat siswa dari SMA hingga perguruan tinggi lebih mudah untuk belajar dan mengenal manusia sistem kerangka(Takaendengan & Manginsela, 2015)
Dewi Kusumaningsih	2019	La PUISIFY The Form of Application-Based Poetry Learning Media SAC.2.0 on Android.	Hasil observasi menjadi kerangka dasar pengembangan instrumen pembelajaran puisi melalui program SAC 2.0 for Android. Perancangan pengembangan instrumen pembelajaran mengacu pada pengembangan model empat dimensi yang terdiri dari empat tahap, yakni define, design, develop, dan disebarluaskan. Model penumbuhan pertama kali ditumbuhkan oleh Thiagarajan, dkk. Temuan memperlihatkan jika instrumen pengajaran berlandaskan Android belum dimanfaatkan secara masif untuk sekolah menengah. Sebagian besar guru masih mengandalkan presentasi PowerPoint yang ditampilkan melalui proyektor. Pengembangan perangkat pembelajaran yang mengacu pada tahapan 4D telah berhasil menyediakan perangkat pembelajaran puisi berlandaskan android yang inovatif. Instrumen tersebut juga telah disebarluaskan ke publik. Perangkat pembelajaran baru ini mudah dalam instalasi dan aplikasinya melalui perangkat Android (Dewi Kusumaningsih et al., 2019).
Leny Heliawati	2022	Smart Apps Creator 3 Interactive Multimedia Based on	Penelitian tersebut mengatakan bahwa melalui penggunaan program ini, pembelajaran berlandaskan STREAM dipakai guna meningkatkan literasi sains siswa. Hasil dari pretest dan posttest siswa dipakai guna

		Stream to Improve Students' Scientific Literacy During the Covid-19 Pandemic	mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dalam bentuk analisis deskriptif kuantitatif. Dengan 80 tanggapan di antara siswa yang berpartisipasi dalam survei dan lima guru sains yang sudah memakai STREAM multimedia interaktif, alat studi disampaikan kepada populasi sasaran melalui grup WhatsApp. Temuan memperlihatkan jika persentase rata-rata literasi sains dengan N-Gain dalam kategori sedang adalah 68%, memperlihatkan peningkatan pada siswa pembelajaran menjadi hasil dari penggunaan pembelajaran multimedia interaktif SAC. Temuan penelitian memperlihatkan jika STREAM berlandaskan SAC pembelajaran multimedia interaktif secara statistik sangat signifikan dan telah terbukti berhasil dalam meningkatkan tingkat literasi sains dalam pembelajaran online selama epidemi saat ini (Heliawati et al., 2022)
Kokom Komalasari	2010	Difusi Inovasi Pembelajaran kontekstual dalam Pendidikan Kewarganegaraan	Temuan memperlihatkan jika pengadaan pengajaran kontekstual Jawa Barat masuk dalam cirilumayan. Pengalaman langsung dan penilaian asli memiliki penerapan terendah, sedangkan kerjasama memiliki tertinggi. Kemampuan guru, iklim sekolah, dan pergeseran budaya semua menimbulkan tantangan bagi pelaksanaan pembelajaran kontekstual. Guru, murid, fasilitas, biaya, kurikulum, lingkungan sekitar, orang tua, dan warga semua perlu diperhatikan. 2010 (Komalasari)
Gede Sidi Artajaya	2022	Inovasi Media Wattpad dalam Pembelajaran Sastra Indonesia	Wattpad, sebuah pendekatan yang menarik untuk masalah membaca dan menulis saat ini, ternyata menjadi media berlandaskan program. Artikel, cerita pendek, novel, puisi, dan karya serupa lainnya dapat dibaca atau dikirimkan melalui Wattpad, layanan situs web dan aplikasi smartphone. Ketika diterapkan pada keterampilan sastra, cara lain dan inovasi media Wattpad amat tepat dan bermanfaat karena selain kemampuan membaca beberpagenre sastra, kita jua bisa mengirim tulisan yang dapat dipilsh sebagai

			yang terbaik. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai bagian pilihan inovasi pembelajaran sastra berlandaskan digital yang menarik perhatian karena banyaknya manfaat yang ditawarkan.(Artajaya, 2022) Wattpad yakni komunitas online bagi para pengkaji dan pembaca, terutamasang karya.
Resti Yektyastuti	2016	Peningkatan Prestasi Akademik Siswa SMA Melalui Pengembangan Alat pengajaran Berlandaskan Android Berlandaskan Materi Kelarutan	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) validator, rekan sejawat, dan pendidik kimia berkontribusi dalam penyusunan perangkat lunak alat pengajaran kimia berlandaskan android di materi kelarutan; (2) Mengingat evaluasi materi dan media, alat pengajaran yang ditunbuhkan dikirabisadipakaisaat pengajaran kimia; (3) Prestasi akademik siswa SMA meningkat karena penggunaan alat pengajaran kimia yang dikembangkan. Kata kunci: kimia, kelarutan, alat pengajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar Ikhsan dan Yektyastuti, 2016)

Android yakni sistem operasi berlandaskan Linux yang dibuat bagi perangkat seluler tekan layar misalnya smartphone dan komputer tablet. Zahid menegaskan bahwa Android yakni platform perangkat lunak dan sistem operasi yang didirikan di atas kernel Linux. Android Inc., yang Andy Rubin didirikan, merupakan perusahaan pertama yang mengembangkan platform ini. Perusahaan ini awalnya mengembangkan sistem operasi untuk kamera digital, namun akhirnya beralih fokus ke smartphone ketika menyadari betapa kecilnya pasar kamera digital. Dengan Proyek Android Open Source (AOSP), Google dan Open Handset Alliance saat ini sedang mengembangkan Android. Tentu tidak sulit bagi seorang guru untuk menginstruksikan siswa untuk memakai smartphone berlandaskan Android di kelas mengingat mayoritas remaja saat ini sudah familiar dengan sistem operasi bahkan memakainya setiap hari. Perangkat pintar Android dapat dipakai guna penyampaian informasi sinkron dan asinkron dalam pendidikan. Karena bersifat open source, banyak program ammers berduyun-duyun ke sistem operasi Android ini untuk membuat aplikasi atau memodifikasinya. Karena Android adalah open source, programmer mendapat keuntungan besar dari terlibat dalam pengembangannya. Beberapa aplikasi di Play Store membutuhkan biaya, tetapi sebagian besar gratis.

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa semuanya dipengaruhi oleh bahasa, yang merupakan ukuran keberhasilan dalam memahami berbagai bidang studi, budaya, dan budaya orang lain melalui pembelajaran bahasa. Mereka juga diharapkan belajar bagaimana mengekspresikan ide dan perasaan, berpartisipasi dalam komunitas yang memakai bahasa, dan belajar bagaimana menganalisis dan membayangkan apa yang ada di dalamnya (Depdiknas, 2008:105).). Pengajaran bahasa berlandaskan multikultural meneruskan pendalaman kepada guru dan siswa tentang budaya lingkungan sehingga mereka dapat menyesuaikan

diri dengan wilayah sekitarnya (Rustan, 2010) di (Alawia, 2019).

Sri Anitah, sebagaimana dinyatakan dalam (2012:4) Yang dimaksud pada "media" yakni semuanya yang terletak di tengah, berupa tingkatan-tingkatan, serta segala alat yang dipakai guna menghubungkan dua pihak atau benda. Alat pengajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim kepada penerima. (Prayoga & Gularso, 2016)

Inovasi pembelajaran berlandaskan program android pada tema teks prosedur setelah dilakukan identifikasi menemukan hambatan dan tantangan. Seperti kurangnya pendidikan yang efektif dalam pemanfaatan alat pengajaran, faktor ekonomi kalangan peserta didik yang sebagian tidak memiliki android baik smartphone maupun laptop, dan bahkan guru kesulitan dalam menerapkan alat pengajaran jika kurang dukungan dalam penerapan teknologi. Seharusnya dengan adanya teknologi pada proses pembelajaran membuat produk yang bermanfaat dan menambah nilai bagi mereka. Kehidupan sehari-hari masyarakat telah berubah dan dipengaruhi oleh teknologi; akibatnya, jika mereka mengalami "gagap teknologi", mereka akan telat untuk mendalami informasi dan mereka juga bahkan jauh dalam mendapatkan beberapa peluang lanjutan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurul Dwi Lestari (2020) yang berjudul "Inovasi Animasi Multimedia guna menumbuhkan Minat dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Explanatory Text". Penelitian dilakukan dengan judul tersebut. Mengingat hasil penelitian, media ini dibuat dengan tujuan guna menumbuhkan pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi. Hasilnya, siswa mampu berlatih mencatat teks eksplanasi dan menghasilkan tulisan eksplanasi sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan. Guru kemudian diperkenalkan dengan pengembangan media dengan maksud untuk memberikan pengalaman membuat multimedia berlandaskan animasi dengan penekanan pada penyampaian pesan dan visual, dan menarik secara tekstual. Temuan memperlihatkan jika siswa terlibat dalam pembelajaran berlandaskan media dibuktikan siswa memperlihatkan kreativitas dan mencukupi tujuan pengajaran. Penyajian dalam bentuk animasi multimedia merupakan hal krusial yang harus diadakang guna menumbuhkan kualitas pembelajaran sekolah dan hasil belajar siswa. (Lestari et al., 2020)

KESIMPULAN

Mengingat hasil penelitian yang mengacu kepada *literature* menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran berlandaskan program android memberikan banyak manfaat bagi peserta didik dalam mengembangkan ide dan membuat tulisan dengan alat pengajaran yang menarik. Dengan inovasi tersebut guru dan peserta didik mendapatkan pengalaman dalam pembuatan aplikasi dan dapat berkreaitivitas dalam proses pembelajaran yang tentunya dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan memenuhi ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran menarik serta menyenangkan bagi guru dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditia, S. (2020). *Inovasi Pengajaran Berlandaskan program Mobile*.
- [2] Alawia, A. (2019). Pengaplikasian Media Ilustrasi Sekitarnya saat Menumbuhkan Keahlian Mencatat Karangan Deskripsi di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 147–158. <https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.959>

-
- [3] Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning menjadiPembaruan saat Menumbuhkan Hasil Belajar Murid di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
 - [4] Artajaya, G. S. (2022). *Inovasi Media Wappad dalam Pembelajaran Sastra Indonesia*. 4(April), 173–184.
 - [5] Faisal, A. H., Zuriyati, Nf., & Leiliyanti, E. (2020). Alat Pengajaran MencatatPuisi Berlandaskan program Android Bagi Murid Sma. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pelatihan*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1-18>
 - [6] Fitriyah, E. A., & Dewi, R. M. (2022). Penumbuhan Alat Interaktif Berlandaskan Android pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 12(1), 94. <https://doi.org/10.24036/011167790>
 - [7] Komalasari, K. (2010). Difusi Inovasi Pengajaran Kontekstual saat Pelatihan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 17(No. 3), 1–7.
 - [8] Lestari, N. D., Syahidah, N. L., & Kartikasari, A. D. (2020). Inovasi Multimedia Animasi Guna menumbuhkan Minat Dan Kreativitas Murid Pada Pengajaran Teks Eksplanasi. *Jurnal Pasopati : Pengabdian Warga Dan Inovasi Penumbuhan Teknologi*, 2(3), 190–197. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/7810>
 - [9] Prayoga, N., & Gularso, D. (2016). Pengembangan Alat pengajaranBerlandaskan Multimedia Interaktif dengan Macromedia Authorware pada Kelas IV SD guna menumbuhkan Prestasi Belajar IPS. *Prodi. PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta*. <http://repository.upy.ac.id/1174/1/Artikel.pdf>
 - [10] Riyan, M. (2021). Penggunaan Alat pengajaranBerlandaskan Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
 - [11] Rukmana, E. N., Yusup, P. M., & Erwina, W. (2019). Difusi inovasi cerita prosa rakyat pada program audiobuku. *Al-Kuttab : Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.24952/ktb.v1i1.1094>
 - [12] Susetyo, A. M. (2020). Pengembangan Alat pengajaranMata Kuliah Bahasa Indonesia Berlandaskan Android. *Pena Literasi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/pl.3.1.288-296>
 - [13] Takaendengan, M., & Manginsela, A. P. G. (2015). *Android Based Learning Method on Human Body Skeletal System*.
 - [14] Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Penumbuhan Media PengajaranBerlandaskan Android di Materi Kelarutan guna Menumbuhkan Kinerja Akademik Murid SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.
 - [15] Yustinah.(2018). *Produktif Berbahasa Indonesia Jilid1 untuk SMK/MAK KelasX*. Jakarta: Erlangga