

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMK

Nursa'adiyah¹, Hamsi Mansur², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹sadiahnur3@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

In learning, learning problems often occur which cause the learning process to be less effective, the causative factors such as: lack of learning facilities, learning resources that are less fun and less attractive to students. So that the existence of learning media is considered to increase interest in learning and raise students' enthusiasm in the learning process. This study aims to measure the feasibility of the content and the feasibility of presenting android-based learning media in Indonesian subjects at SMK Negeri 3 Banjarmasin. This type of research uses evaluation research and the model used is summative evaluation. The results of the research on the evaluation of android-based learning media were obtained from the total assessment of the feasibility of the content of the material and the total assessment of the feasibility of presenting the media. (1) on the feasibility of the content of the material from the total, it is in the "less feasible" category, (2) while on the feasibility of media presentation, the total is also in the "less appropriate" category. Based on the results of the percentage it can be concluded that the product is said to be "less feasible" to use. Researchers provide recommendations for further developers to improve several aspects that are recommended that the learning media fit to use and produce quality media.

keywords: *evaluation of learning media, android-based learning media, Indonesian language*

Abstrak

Dalam pembelajaran sering terjadi permasalahan belajar yang menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran, faktor penyebab seperti: kurangnya fasilitas pembelajaran, sumber belajar yang kurang menyenangkan sehingga kurang menarik perhatian siswa. Adanya media pembelajaran dianggap dapat meningkatkan minat belajar serta membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kelayakan isi dan kelayakan penyajian media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa Indonesia SMK Negeri 3 Banjarmasin. Jenis penelitian menggunakan penelitian evaluasi dan model yang digunakan yaitu evaluasi sumatif. Hasil penelitian evaluasi didapat dari total keseluruhan penilaian kelayakan isi materi dan total keseluruhan penilaian kelayakan penyajian media. (1) pada kelayakan isi materi dari total keseluruhan berada pada kategori "kurang layak", (2) sedangkan pada kelayakan penyajian media dari total keseluruhan juga berada pada kategori "kurang layak". Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa produk dikatakan "kurang layak" untuk digunakan, peneliti memberikan rekomendasi bagi pengembang selanjutnya agar dilakukan perbaikan pada beberapa aspek yang disarankan agar media pembelajaran layak digunakan dan menghasilkan media yang berkualitas.

Kata kunci: *Evaluasi Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis Android, Bahasa Indonesia*

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (UUD No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan dalam arti luas, mengandung makna bahwa pendidikan tidak hanya berlangsung dalam satu lembaga pendidikan yang disebut sekolah. Akan tetapi, berlangsung dalam setiap ruang kehidupan manusia dan dalam seluruh sektor pembangunan. Pendidikan sebagai pengalaman belajar mempunyai bentuk, suasana, dan pola yang beraneka ragam. Pendidikan dapat berupa pengalaman belajar yang terentang dari bentuk-bentuk yang terjadi dengan sendirinya, dan mungkin dialaminya secara misterius, sampai dengan bentuk-bentuk yang sengaja direkayasa secara terprogram (Ahmadi, 2014, p.32).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa begitu pentingnya pendidikan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi diri baik secara individual ataupun kelompok. Pendidikan tidak hanya didapatkan dalam satu lembaga pendidikan namun bisa didapatkan disetiap ruang kehidupan manusia baik itu dari ruang lingkup lembaga pendidikan ataupun pengalaman pribadi dan berlangsung seumur hidup.

Pada pendidikan pasti diperlukan adanya evaluasi, oleh sebab itu dikarenakan berkembangnya teknologi yang semakin pesat sehingga pada sistem pendidikan juga perlu mengikuti perkembangan teknologi. Pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan. (Arifin, 2016, p.5).

Menurut Stufflebeam dan Shinkfield Evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the worth and merit*) dari tujuan yang dicapai, desain, implementasi dan dampak untuk membantu membuat

keputusan, membantu pertanggung jawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. (Stufflebeam dan Shinkfield, 1986, p.3).

Pada penerapan evaluasi tentu memiliki format yang berbeda untuk di implementasi. Evaluasi pada pendidikan ada dalam berbagai bentuk seperti: evaluasi kurikulum, evaluasi tenaga pendidik, evaluasi peserta belajar, dan sampai evaluasi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses belajar untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Selain itu, dengan digunakannya media dalam pembelajaran juga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat mudah dicapai. Oleh sebab itu, kualitas media pembelajaran yang baik harus diperhatikan dan dipertimbangkan. Kebutuhan akan kualitas media yang baik ini menyebabkan banyak pihak untuk mengembangkan produk media bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan sasaran. (Hadiansyah, dkk, 2018, p.20).

Media pembelajaran berbasis Android merupakan salah satu media elektronik yang saat ini sedang berkembang pesat. Penggunaan perangkat bergerak (*mobile device*) dalam proses pembelajaran dikenal dengan *mobile learning* sebagai suatu pembelajaran yang membuat pengajar (*learner*) tidak diam pada satu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pengajar memanfaatkan perangkat teknologi bergerak. Kehadiran *m-learning* memang tidak akan bisa menggantikan *e-learning* (*electronic learning*) yang biasa digunakan, apalagi menggantikan pembelajaran dengan tatap muka dalam kelas. (Kadir, 2017, p.5).

Berdasarkan pengertian tersebut media pembelajaran berbasis android ini disebut dengan bahan ajar mandiri sehingga penggunaanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator serta dapat mempermudah siswa maupun guru dalam penggunaan karena bisa digunakan dimana saja tidak hanya terpaku pada pembelajaran dikelas.

Berdasarkan dari penjelasan yang sudah diterangkan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian evaluasi tentang Media Pembelajaran Berbasis Android yang dikembangkan oleh Samsiah dari Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Alasan peneliti melakukan evaluasi pada media pembelajaran berbasis android ini dikarenakan media ini adalah salah satu media yang di implementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini masih terbatas, karena masih ada beberapa bagian yang menurut peneliti harus di lakukan evaluasi terlebih dahulu agar kedepannya bisa digunakan di berbagai sekolah lain tidak hanya digunakan di sekolah SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Pemilihan SMK Negeri 3 Banjarmasin sebagai tempat penelitian adalah karena media pembelajaran berbasis android yang ingin di evaluasi oleh peneliti di kembangkan di sekolah tersebut. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan evaluasi serta mengkaji secara lebih mendalam tentang evaluasi media pembelajaran berbasis android yang dimaksudkan untuk mengukur kelayakan isi dan kelayakan penyajian serta mengetahui layak atau tidak nya media pembelajaran berbasis android ini untuk di gunakan. Selain itu, evaluasi ini juga perbaikan pada media pembelajaran berbasis android. Untuk hal itu, judul yang tepat untuk rencana penelitian ini adalah. “ Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini evaluatif, Penilaian evaluatif terpaku pada rekomendasi akhir apakah dapat diperbaiki, ditingkatkan, dipertahankan, ataupun dihentikan sesuai dengan data akhir yang telah diperoleh, dengan demikian evaluasi dapat terlaksana dengan baik.

Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti memilih tempat penelitian di SMK Negeri 3 Banjarmasin. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Oktober 2020 sampai dengan selesai.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan subjek penelitian dari 2 guru bahasa Indonesia/ ahli materi, 2 dosen ahli media. Objek penelitian evaluasi ini

adalah media pembelajaran berbasis android yang ada di SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada evaluasi kualitas kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian media.

Tehnik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa tehnik kumpulan data yang mau dilakukan diantaranya yaitu: Observasi, Wawancara, Kuesioner (angket), serta dokumentasi.

Tahapan evaluasi media pembelajaran

Tahapan yang dilakukan dalam evaluasi pembelajaran yaitu: Analisis masalah, Menetapkan Tujuan Evaluasi, Mengolah Blue-print Instrumen Penelitian, Melaksanakan Validasi Instrumen pada Ahli instrumen, Revisi Instrumen, Uji Coba Lapangan, Membuat Laporan Hasil Penelitian Evaluasi.

Tehnik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kombinasi yang berupa hasil pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Analisis Perhitungan data yang digunakan yaitu menggunakan skala likert yang mengukur pernyataan negatif ataupun positif pada suatu pernyataan, perhitungan skala likert menggunakan rumus yaitu:

$$1. \text{ Rumus skor : } T \times P_n$$

Ket:

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor likert

$$2. \text{ Rumus skor perhitungan (Y), } Y = \text{ skor tertinggi likert } \times \text{ Jumlah responden.}$$

$$3. \text{ Rumus indeks \% = Total Skor / Y } \times 100$$

$$4. \text{ Rumus interval, } I = 100 / \text{ jumlah skor Likert}$$

$$I = 1000/4$$

$$I = 25 \text{ (dalam persentase 25\%)}$$

Tabel. 1 Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kategori
0%-24,99%	Sangat kurang layak

25%-49,99%	Kurang layak
50%-74,99%	Layak
75%-100%	Sangat Layak

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil perolehan data awal terhadap penelitian ini dilaksanakan menggunakan tehnik wawancara kepada pengembang media yaitu Samsiah Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FKIP, ULM Banjarmasin angkatan 2016 selaku pihak pengembang media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi. Dari hasil diskusi dengan pengembang menghasilkan beberapa permasalahan yang perlu dilakukannya evaluasi, yaitu menguji kembali kelayakan isi dan kelayakan penyajian media beserta kekurangannya. Tujuan dari penelitian evaluasi ini akan menjadi tolak ukur media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan apakah layak untuk digunakan.

Hasil analisis penelitian evaluasi ini didapatkan pada hasil angket yang diperoleh pada beberapa aspek-aspek instrumen penelitian. Hasil perolehan data yaitu berupa skala persentase, setelah itu akan di klasifikasikan berupa bentuk kategori seperti sangat layak, layak, kurang layak, dan sangat kurang layak. Responden terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Data hasil penelitian sebagai berikut:

Hasil Evaluasi Ahli Materi

Hasil analisis kualitas kelayakan isi materi Berdasarkan dari hasil penggabungan antara 2 nilai rata-rata dalam total keseluruhan penilaian kelayakan isi materi dari validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu Ibu Mentari Suminar S.Pd dan Murdiana, S.Pd yang menghasilkan nilai skor pada aspek (1) kesesuaian Uraian materi dengan SK dan KD, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 35,5% berada pada kategori “kurang layak”, pada aspek (2) Keakuratan Isi Materi (Konten), dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 28,85% berada pada kategori “kurang layak”. Pada aspek (3) Bahasa dan Komunikasi, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 42,8% berada pada kategori “kurang layak”, pada aspek (4)

Kemutakhiran Materi, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 40,6% berada pada kategori “kurang layak”, dan yang terakhir yaitu pada aspek (5) Mendorong Keingin Tahu, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 54,25% berada pada kategori “layak”.

Hasil Evaluasi Ahli Media

Hasil analisis kualitas kelayakan penyajian media Berdasarkan dari hasil penggabungan antara 2 nilai rata-rata dalam total keseluruhan penilaian kelayakan penyajian media dari validasi ahli media yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.pd dan Bapak Adrie Satrio, M.Pd yang menghasilkan nilai skor pada aspek (1) Pendahuluan program, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 54,15% berada pada kategori “layak”, (2) Tehnik penyajian, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 25,65% berada pada kategori “kurang layak”, (3) Pendukung Penyajian, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 25,5% berada pada kategori “kurang layak”, (4) Presentasi Teks, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 45,8% berada pada kategori “kurang layak”, (5) Penyajian pembelajaran, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 39,95% berada pada kategori “kurang layak”. (6) Koherensi dan keruntutan, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 32,8% berada pada kategori “kurang layak”, (7) Segi visualiasasi, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 11,35% berada pada kategori “sangat kurang layak”, (8) Segi penyajian, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 60% berada pada kategori “layak”, (9) Penilaian aspek media terhadap strategi pembelajaran, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 39,95% berada pada kategori “kurang layak”, (10) Penilaian aspek program media berbasis android, dalam dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 29,65% berada pada kategori “kurang layak”.

Hasil Evaluasi Sumatif

Hasil dari penelitian evaluasi sumatif ini digunakan untuk memberikan rekomendasi aspek yang perlu di lakukan perbaikan mengenai kelayakan isi dan juga kelayakan

penyajian pada media pembelajaran berbasis android. (Mansur, H., & Utama, A. H., 2021).

Tabel 2. Rekomendasi Refisi Berdasarkan Data Kuantitatif angket

Revisi Berdasarkan Data Kuantitatif	Aspek yang perlu dilakukan Revisi
Kelayakan Penyajian Isi Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian uraian Materi dengan SK dan KD 2. Keakuratan Isi Materi (konten) 3. Bahasa dan Komunikasi 4. Kemutakhiran Materi
Kelayakan Penyajian Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tehnik Penyajian 2. Pendukung Penyajian 3. Presentasi Peks 4. Penyajian Pembelajaran 5. Koherensi dan keruntutan 6. Segi Visualisasi 7. Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran 8. Penilaian Aspek Program Media Berbasis Android

Tabel 3. Rekomendasi Refisi Berdasarkan Data Kualitatif

Keputusan Revisi Berdasarkan Data Kualitatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sajian materi yang kurang pada media pembelajaran berbasis android perlu ditambahkan lagi. 2. Perlunya menambahkan konsep interaktif agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta meningkatkan pemahaman siswa.

Pembahasan

Pada penelitian evaluasi ini membahas tentang analisis data yang bertujuan untuk mengukur kelayakan isi dan kelayakan penyajian media pada media pembelajaran berbasis android materi Teks Negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan model evaluasi sumatif

(*summative evaluation*). Evaluasi sumatif yaitu bertujuan untuk menentukan tingkat keberhasilan secara keseluruhan pada suatu program. Serta bisa dimanfaatkan untuk perbaikan pada program yang mana dimaksudkan untuk mengetahui dan menentukan tingkat keberhasilan suatu produk secara keseluruhan. (Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H., 2020). Dengan adanya hasil evaluasi sumatif juga dapat dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan suatu produk secara keseluruhan serta dengan demikian pelaksanaan ataupun dampak yang ditimbulkan bisa menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan hasil kuantitatif yang di dapat dari angket ahli materi dan ahli media maka evaluator merekomendasikan beberapa aspek yang perlu di revisi pagi pengembang selanjutnya yaitu:

Tabel 4. Butir Pernyataan Terendah Pada Kelayakan Isi

Aspek Terendah	Nilai Rerata	Aspek/Indikator
Aspek 1	35,5% (kurang layak)	Kesesuaian Uraian Materi dengan SK/KD
Aspek 2	28,85% (kurang layak)	Keakuratan Isi Materi (Konten)
Aspek 3	42,8% (Kurang layak)	Bahasa dan Komunikasi
Aspek 4	40,6% (Kurang layak)	Kemutakhiran Materi

Berdasarkan tabel di atas evaluator merekomendasikan empat aspek pada kelayakan isi yang perlu dilakukan revisi pada media pembelajaran berbasis android untuk pengembang selanjutnya yang mengembangkan media pembelajaran berbasis android karena memiliki total penilaian terendah dari aspek kelayakan isi materi.

Hasil analisis pengukuran kelayakan isi yang di review oleh 2 orang guru Bahasa Indonesia dengan menggunakan 5 aspek penilaian yaitu kesesuaian uraian materi dengan SK/KD, Keakuratan isi materi, Bahasa

dan komunikasi, Kemutakhiran Materi, dan mendorong keingintahuan. tergolong dalam kategori “kurang layak”. Berdasarkan dari hasil analisis data kualitas kelayakan isi tersebut di putuskan perlu dilakukannya revisi pada media pembelajaran berbasis android sesuai pada 4 aspek yang mendapatkan skor terendah.

Tabel 5. Butir pernyataan Terendah pada Kelayakan Media

Aspek Terendah	Nilai Rerata	Aspek/ Indikator
Aspek 2	25,65% (Kurang layak)	Tehnik Penyajian
Aspek 3	25,5% (kurang layak)	Pendukung Penyajian
Aspek 4	45,8% (kurang layak)	Presentasi Teks
Aspek 5	39,95% (kurang layak)	Penyajian Pembelajaran
Aspek 6	32,8% (Kurang layak)	Koherensi dan Keruntutan
Aspek 7	11,35% (sangat Kurang layak)	Segi Visualisasi
Aspek 9	39,95% (kurang layak)	Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran
Aspek 10	29,65% (kurang layak)	Penilaian Aspek Program Media Berbasis Android

Berdasarkan pada tabel di atas ada 8 (delapan) Aspek pada kelayakan penyajian yang memiliki penilaian skor terendah pada aspek kelayakan penyajian, sehingga evaluator merekomendasikan perlu dilakukannya revisi pada media pembelajaran berbasis android untuk pengembang

selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

Hasil analisis pada pengukuran kelayakan penyajian media yang di review oleh 2 orang ahli media dengan menggunakan 10 Aspek penilaian yaitu: Pendahuluan Program, Tehnik Penyajian, Pendukung Penyajian, Presentasi Teks, Penyajian Pembelajaran, Koherensi dan Keruntutan, Segi Visualisasi, Segi Penyajian, Penilaian Aspek Media Terhadap Startegi Pembelajaran, dan Penilaian Aspek Program Media Berbasis Android. Berdasarkan review dari kedua ahli media tersebut setelah di kalkulasikan dari total penilaian menjadi persentase, maka menghasilkan penilaian kelayakan penyajian media dalam hal ini di kategorikan “kurang layak”. Berdasarkan dari hasil analisis kualitas kelayakan penyajian media yang di peroleh juga diputuskan perlunya dilakukan revisi media pembelajaran berbasis android sesuai pada Aspek-aspek pernyataan yang mendapat skor penilaian terendah. Aspek tersebut ialah : (1) Tehnik Penyajian, (2) Pendukung Penyajian, (3) Presentasi Teks, (4) Penyajian Pembelajaran, (5) Koherensi dan Keruntutan, (6) Segi Visualisasi, (7) Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran, (8) Penilaian Aspek Program Media Berbasis Android.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Simpulan dari hasil akhir analisis data yang diperoleh dari penelitian evaluasi ini yaitu media pembelajaran berbasis android materi Teks Negosiasi yang secara keseluruhan mengukur kelayakan isi materi sesuai hasil validasi ahli materi penilaian dari 2 guru Bahasa Indonesia di SMK Negeri 3 Banjarmasin. Pada total keseluruhan penilaian kelayakan isi terdiri dari 5 aspek dan 4 diantaranya mendapatkan hasil terendah yaitu, berada pada kategori “kurang layak” dan satu aspek berada pada kategori “layak”. Sedangkan penilaian kelayakan penyajian media berdasarkan pada hasil validasi 2 ahli media pada total keseluruhan penilaian yang terdiri dari 10 aspek terdapat 8 aspek penilaian terendah berada pada kategori “kurang layak” dan 2 aspek berada pada kategori “layak”.

Berdasarkan dari hasil persentase angket kelayakan isi materi dan kelayakan

penyajian media, maka media pembelajaran berbasis android ini kurang layak untuk digunakan sehingga bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk terlebih dahulu melakukan perbaikan jika ingin digunakan dan disebarluaskan ke sekolah lain agar bisa menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi dan berkualitas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian evaluasi yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang perlu di sampaikan diantaranya yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, dari hasil penelitian Evaluasi ini diharapkan bisa menjadi acuan dasar untuk melakukan perbaikan pada beberapa aspek yang memiliki skor penilaian terendah sesuai dengan rekomendasi dari evaluator serta hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi peneliti selanjutnya, jika ingin mengimplementasikan ke sekolah lain diharapkan dapat melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan hasil penelitian yang evaluator rekomendasikan agar bisa di revisi serta dapat menambahkan beberapa pembaruan pada berbagai aspek disesuaikan dengan indikator ketercapaian pembelajaran.
3. Bagi guru Bahasa Indonesia SMK Negeri 3 Banjarmasin, diharapkan agar senantiasa selalu memberikan umpan balik/tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis android ini agar terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi, serta dapat menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai apa yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. (2014) *Pengantar Pendidikan Asas & Filsafat Pendidikan*. ,Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hadiansyah, T. (2018). Buku Pedoman pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1.
- Indonesia R, (2003). *Undang-Undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Kadir, A. (2017). *Pemrograman Arduino & Android Menggunakan App Inventor*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mansur, H, & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*,3(1), 17-25.
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 20(2), 102-116.
- Stufflebeam, D. L., & Anthony J. Shinkfield. (1986). *Systematic Evaluation: A SelfInstruction Guide to Theory and Practice*. Boston: Kluwer Nijhoff Publishing.