

---

**PENGEMBANGAN APLIKASI LIVI  
(LEARN INDONESIAN WITH SELVI) BERBASIS ANDROID  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EJAAN BAHASA  
INDONESIA**

**Selvia Parwati Putri**

**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta**

Email: selvia2801@gmail.com

Submit: 11-01-2022, Revisi: 21-09-2022, Terbit: 28-10-2022

DOI: 10.20961/basastra.v10i2.58392

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan aplikasi LiVi (*Learn Indonesian with Selvi*) untuk membantu dalam pembelajaran PUEBI. Aplikasi LiVi ialah aplikasi berbasis android yang mengajarkan tentang PUEBI dengan menyuguhkan ringkasan materi, video pembelajaran, salindia materi, dan evaluasi. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan pengambilan angket untuk uji coba kelompok kecil. Angket untuk sampel penelitian ialah 12 orang mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 3 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Proses pembuatan aplikasi LiVi sebelumnya diadakan analisis kebutuhan yang dilaksanakan melalui kuis atau tanya jawab melalui aplikasi Instagram seputar pengetahuan mengenai PUEBI dan hasilnya banyak responden yang belum mumpuni pengetahuannya tentang PUEBI. Hasil penelitian dalam uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa aplikasi LiVi memperoleh rerata skor 4,82 dan mengacu pada tabel konversi nilai, aplikasi LiVi sangat baik untuk digunakan dalam membantu memahami PUEBI yang belum banyak diajarkan dalam ranah akademik. Aplikasi LiVi dinilai mampu untuk menjadi media pembelajaran yang inovatif untuk mengajarkan PUEBI dengan kemasan yang lebih menarik dan tidak membosankan.

**Kata Kunci:** aplikasi, android, PUEBI.

**DEVELOPMENT OF LIVI (LEARN INDONESIAN WITH SELVI)  
APPLICATION BASED ANDROID AS A INDONESIAN  
SPELLING LEARNING MEDIA**

**Abstract:** This study aims to describe the development of the LiVi application to assist in PUEBI learning. The LiVi application is an android-based application that teaches about PUEBI with material summaries, learning videos, slide materials, and evaluations. This research method uses *Research & Development* (R&D) research methods which aim to produce certain products and take questionnaires for small group trials. The questionnaire for the research sample was 12 students of Indonesian Language and Literature Education semester 3 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. The process of making the LiVi application previously held a needs analysis which was carried out through quizzes or questions and answers through the Instagram application regarding knowledge about PUEBI and the result was that many respondents did not know their knowledge about PUEBI. The results of the research in a small group trial showed that the LiVi application obtained an average score of 4.82 and according to the value conversion table, the LiVi application was very good for use in helping to understand PUEBI which had not been widely

*taught in the academic realm. The LiVi application is considered capable of being an innovative learning medium to teach PUEBI in a more attractive and less boring package.*

**Keywords:** *aplication, android, PUEBI.*

## **PENDAHULUAN**

Manusia hidup dalam alur peradaban yang terus mengalami perubahan. Dari yang meramu makanan, hidup nomaden, memanfaatkan semua sumber daya alam untuk digunakan sebaik-baiknya sebagai bahan atau media untuk bertahan hidup hingga sampai secanggih dan semudah sekarang. Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada kenyataannya, manusia tidak bisa menghindari teknologi. Inovasi dan pembaruan yang muncul terus menjadi konsumsi yang mudah dicicipi. Kehidupan manusia dapat dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti halnya dengan pendidikan (Iskandar, 2020: 5).

Hasil pembaharuan teknologi telah banyak menciptakan beberapa alat atau media terutama dalam pemanfaatannya di bidang pendidikan, seperti penemuan kertas, televisi, radio, mesin cetak, film, komputer, dsb. Alat-alat tersebut memang tidak dikhususkan fungsinya untuk keperluan pendidikan, tetapi alat-alat tersebut banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan.

Banyak terobosan baru untuk mengupayakan agar pendidikan dapat terselenggara dengan inovatif, maksimal, dan tidak ketinggalan

zaman. Karena pada intinya pendidikan adalah suatu bagian terpenting dalam alur kehidupan manusia (Syawaluddin, 2019). Termasuk pada peluncuran-peluncuran aplikasi yang sudah tidak sulit lagi untuk di-*install* dalam telepon pintar atau android masing-masing.

Pembelajaran berbasis android bisa meminimalisasi kesulitan belajar yang disebabkan oleh adanya hambatan jarak, letak geografis, dan waktu (Diani & Nurhayati, 2019: 2). Dengan berselancar di jejaring internet, kita dapat dengan mudah mengunduh aplikasi apa pun untuk kita konsumsi, termasuk aplikasi yang menyajikan aspek-aspek pendidikan atau pembelajaran karena menurut Khanifatul (2003), dalam sistem pendidikan, tidak hanya dilakukan oleh peserta didik secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat dan saling memengaruhi, antara lain media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran bahasa merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di sekolah karena mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam komunikasi dan pengembangan diri (Tijmsa, Pavlidou, & Hoettee, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia sering kali dianggap menjenuhkan dan banyak yang

meremehkan karena dipandang bersifat alamiah penguasannya (dapat dikuasai tanpa perlu belajar) dan digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari tanpa ada masalah (Sujinah, 2020; Wabang & Adam, 2020).

Dalam rangka mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar, diperlukan strategi dalam penerapan pembelajaran bahasa Indonesia supaya lebih inovatif. Pada hakikatnya, strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun guna mencapai tujuan tertentu yang diinginkan (Karwono & Muzni, 2020), termasuk juga pembelajaran ejaan yang sesuai dengan kaidah ejaan bahasa Indonesia (EBI).

Materi ejaan adalah aspek bahasa yang penting dalam penggunaan bahasa secara tertulis sehingga para pelajar bahasa seharusnya mempelajari, menguasai, dan menerapkannya dalam aktivitas membaca dan menulis. Ejaan adalah kaidah cara menggambarkan bunyi-bunyi (kata, kalimat, dan sebagainya) dalam tulisan (huruf-huruf) serta penggunaan tanda baca (Sriyanto, 2014: 11). Ejaan menurut Tarigan (2021: 2) adalah cara atau aturan menulis kata-kata dengan huruf menurut disiplin ilmu bahasa.

Sering kali, orang menganggap bahwa sudah bisa berbicara berarti sudah menguasai bahasa dengan berbagai kaidahnya. Padahal, tidak selalu orang yang bisa berbicara dalam babahasa yang dipelajari juga mampu menguasai kaidah ejaannya. Hal itu dapat dikaitkan dengan berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penguasaan ejaan masih menjadi faktor kelemahan dan kegagalan pelajar bahasa (Alenazi, 2018; Tijmsa, dkk., 2020).

Pada pendidikan bahasa Indonesia, baik sekolah dasar, sekolah menengah, maupun perguruan tinggi, materi PUEBI tidak diajarkan secara eksplisit dalam kurikulum. Hal itu dapat dikaitkan dengan hasil penelitian Agustina (2017) bahwa pada Kurikulum 2013, pembelajaran dilakukan dengan berbasis teks dengan fokus materi pada struktur dan ciri kebahasaan yang meliputi kalimat dan istilah. Materi Bahasa Indonesia yang diperoleh siswa tidak ada yang secara khusus mengajarkan tentang kaidah penulisan ejaan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, muncul kesan bahwa pembelajaran PUEBI dianggap tidak begitu penting karena dirasa sudah menjadi cukup bila hanya disisipkan dalam materi menulis atau membaca teks.

Tidak hanya pada jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, keterampilan menggunakan ejaan tidak menjadi kajian pokok untuk dilatihkan atau

dikembangkan pada mahasiswa. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika pada karya ilmiah mahasiswa masih banyak dijumpai adanya kesalahan pemakaian ejaan, seperti pemaiian huruf, penggunaan tanda koma, dan tanda hubung (Humaira & Firdaus, 2021). Adapun Rosdiana (2020) menemukan bahwa pada karya ilmiah mahasiswa banyak ditemukan kesalahan pemakaian huruf kapital, tanda baca, dan penulisan kata.

Rendahnya penguasaan ejaan pada mahasiswa disebabkan oleh beberapa peneliti. Turistiani (2014) mengidentifikasi banyak nya kesalahan penggunaan ejaan pada mahasiswa disebabkan ketidaktahuan atau terbatasnya pengetahuan tentang penerapan kaidah ejaan yang disempurnakan. Leksono (2019) menemukan bahwa factor penyebabnya meliputi penguasaan kaidah kebahasaan mahasiswa kurang, ketidaktelitian dalam menulis, kurangnya motivasi menulis, dan kurangnya penguasaan kosakata termasuk tata cara menuliskannya.

Pada masa sekarang, perangkat komunikasi elektronik seperti laptop dan *smartphone* sudah menjadi barang yang lumrah dimiliki oleh setiap individu dan berbagai kalangan (Rahmawati, Utamai, Sudiyana, & Rohadi, 2021). Selain itu, menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Republik Indonesia diperoleh fakta bahwa

21,36% warga Indonesia memiliki laptop sedangkan untuk *smartphone* terdapat 66,31% pengguna di Indonesia dengan 70,98 % penggunanya adalah pelajar (Maulana & Setyowati, 2021:497).

Adanya fasilitas *smartphone* yang dimiliki para mahasiswa maupun dosen sangat mendukung dioptimalkan pemanfaatan sarana tersebut untuk pembelajaran berbasis aplikasi digital. Salah satu media berbasis aplikasi digital yang dapat mendukung pembelajaran ejaan adalah aplikasi yang diberi nama LiVi (*Learn Indonesian with Selvi*) untuk mengambil satu anak tangga menuju pembelajaran ejaan yang lebih luas. LiVi adalah aplikasi berbasis android yang menyajikan ringkasan materi, salindia materi, video pembelajaran, dan juga evaluasi tentang pembelajaran ejaan; sekaligus evaluasinya. Adanya pemanfaatan aplikasi untuk evaluasi tersebut memungkinkan para pelajar bahasa atau mahasiswa dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan mengikuti pembelajaran (Arikunto, 2015).

Tujuan penelitian ini adalah untuk memetakan kebutuhan media pembelajaran ejaan bahasa Indonesia, mengembangkan rancangan media *Learn Indonesian With Selvi* (LiVi) untuk pembelajaran materi ejaan, dan menguji kelayakan model media.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menciptakan atau menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2014).

Prosedur penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dalam perancangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang digagas oleh Borg & Gall dengan pembatasan. Menurut Borg dan Gall metode penelitian *R and D* adalah pada hakikatnya ialah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012).

Penelitian ini menitikberatkan pada perancangan aplikasi menggunakan bantuan *Google Sites* dan *Thunkable* dalam pembuatannya yang kemudian diujicobakan pada 12 mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UIN Syarif Hidayatullah Jakarta semester 3. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada tahap uji kelayakan.

Penelitian ini dilakukan dengan menempuh langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang mencakup (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan dan pembuatan desain; (3) uji coba awal; (4) uji kelompok kecil dan

validasi ahli; (4) finalisasi produk akhir

Teknik untuk mengumpulkan data ialah dengan menggunakan pembagian wawancara dan penyebaran kuesioner atau angket. Angket atau kuesioner merupakan seperangkat pertanyaan yang diajukan oleh peneliti untuk diambil responsnya dari responden untuk keperluan penelitian. Angket juga disebut teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk diminta jawabannya (Sugiyono, 2012).

Setiap responden memberikan penilaiannya terhadap media pembelajaran yang dirancang peneliti. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini merupakan cara untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari sebaran angket. Data kuantitatif selanjutnya akan dikonversi pada rentang 5 skala untuk melihat kualitas dari si produk tersebut. Lalu juga terdapat validasi yang dilakukan dengan meminta pendapat ahli untuk mengetahui kelayakan LiVi. Validasi terhadap LiVi dilakukan mencakup dua aspek yaitu aspek kelayakan materi/isi dan kelayakan media. Validasi kelayakan materi/isi dan media dilakukan oleh ahli materi/isi dan media.

Tabel 1 Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang selanjutnya dikembangkan oleh Widoyoko (2009: 238).

Tabel 2 Konversi Nilai

Data Kuantitatif	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5	$X > \bar{X} + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$\bar{X} + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{X} - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$\bar{X} - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X} - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X} - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal 3,4 dari menghitung rata-rata tiap aspek dengan cara menghitung jumlah skor rata-rata tiap indikator dibagi dengan jumlah indikatornya. Sebagaimana menghitungnya ialah sebagai berikut:

Rata-rata tiap aspek =

$$\frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kebutuhan Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran PUEBI

Peneliti melaksanakan pendahuluan atau analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan subjek terhadap produk yang akan dirancang sehingga produk tersebut dapat benar-benar sesuai dengan kebutuhan. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan mahasiswa terkait media pembelajaran yang akan disajikan.

Dari hasil wawancara melalui media sosial Instagram pribadi peneliti yang dominan pengikutnya adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, didapatkan bahwa pembelajaran mengenai PUEBI perlu untuk dipelajari lebih detail karena beberapa pertanyaan yang diajukan peneliti terkait PUEBI masih banyak yang salah.

Kesalahan tersebut antara lain penulisan bentuk terikat, penulisan proklitik, penulisan gabungan kata berimbuhan, penulisan partikel pun, penulisan kata depan/imbuhan di, penulisan judul, penggunaan tanda hubung, penulisan singkatan, pemakaian tanda titik dua, pemakaian tanda pisah, penulisan mata uang, dan penulisan pemerinci.

### ***Penulisan Bentuk Terikat***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang bentuk terikat *Allah Mahabesar* atau *Allah Maha Besar*. Dari 45 orang yang menjawab, 15 menjawab benar (*Allah Mahabesar*) sedangkan 30 orang lainnya menjawab pilihan yang salah (*Allah Maha Besar*).

### ***Pronomina atau Kajian Proklitik***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang proklitik, yaitu *kauberi* atau *kau beri*. Dari 108 orang yang menjawab, hanya 26 orang yang menjawab benar (*kauberi*) sedangkan sisanya atau 82 orang lainnya menjawab salah (*kau beri*).

### ***Gabungan Kata dengan Imbuhan***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang gabungan kata dengan imbuhan, yaitu *ditandatangani* atau *ditanda tangani*. Dari 139 orang yang menjawab, terdapat 79 orang menjawab benar (*ditandatangani*) dan 60 orang masih menjawab dengan keliru atau salah (*ditanda tangani*).

### ***Partikel “pun”***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang penggunaan partikel “pun.” Opsinya ialah *apapun* atau *apa pun*. Dari 194 orang yang menjawab, 96 menjawab benar (*apa pun*) dan 98 lainnya masih salah (*apapun*).

### ***Penggunaan “di” sebagai Preposisi***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang penggunaan *di* sebagai

preposisi dan sebagai konjungsi. Peneliti memberi opsi *di mana* atau *dimana*. Dari 238 orang yang menjawab, terdapat 103 orang menjawab benar (*di mana*) dan 135 lainnya masih menjawab salah (*dimana*).

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang penulisan di sebagai kata depan. Opsinya adalah *di antaranya* atau *diantaranya*. Dari 116 orang yang menjawab, 76 orang menjawab benar (*di antaranya*), dan 40 orang masih menjawab dengan salah (*diantaranya*).

### ***Penulisan Judul***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang cara menulis judul dengan benar. Opsinya adalah *Sayap-sayap Burung* atau *Sayap-Sayap Burung*. Dari 146 orang yang menjawab, terdapat 32 orang menjawab benar (*Sayap-Sayap Burung*), dan sisanya 114 orang menjawab salah (*Sayap-sayap Burung*).

### ***Kombinasi dengan Tanda Hubung***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang cara menggunakan atau penempatan tanda hubung. Opsinya adalah *non-Islam* atau *nonIslam*. Dari 142 orang yang menjawab, terdapat 110 orang menjawab benar (*non-Islam*), dan 32 orang masih menjawab salah (*nonIslam*).

### ***Penulisan Singkatan***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang penulisan singkatan, misalnya singkatan dua kata *atas nama*. Opsinya adalah *a.n* atau *an*. Dari 142 orang yang menjawab, terdapat 96 orang yang menjawab benar (*a.n.*), dan 46 orang lainnya masih salah (*an.*).

### ***Pemakaian Tanda Hubung***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang pemakaian tanda hubung. Opsinya adalah *di-smash* atau *di smash*. Dari 125 orang yang menjawab, 61 orang menjawab benar (*di-smash*), dan 64 orang lainnya masih menjawab salah (*di smash*).

### ***Pemakaian Titik Dua***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang penulisan tanda titik dua, misalnya pada rincian yang berposisi sebagai bagian dari objek kalimat. Opsinya adalah (1) “*Dia membeli berapa alat tulis, yaitu: buku, spidol, dan bulpoin*” dan (2) “*Dia membeli berapa alat tulis, yaitu: buku, spidol, dan bulpoin.*” Dari 116 orang yang menjawab pilihan pertama (yang benar) sejumlah 76 orang dan yang menjawab kedua (salah) sebanyak 40 orang.

### ***Pemakaian Tanda Pisah***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang pemakaian tanda pisah, misalnya pada penulisan tanggal. Opsinya adalah *Tanggal 20—28*

*Januari, Tanggal 20-28 Januari*, dan *Tanggal 20 - 28 Januari*. Dari 105 orang yang menjawab, 58 orang menjawab salah (Tanggal 20-28 Januari) dan (Tanggal 20 – 28 Januari), kemudian hanya 15 orang yang menjawab dengan benar (Tanggal 20—28 Januari).

### ***Penggunaan Kata Pemerinci***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang kata pemerinci, yaitu *yakni* dan *antara lain*. Opsinya adalah (1) “*Ada beberapa bahan utama untuk membuat bakpao, yakni tepung dan air*” dan opsi (2) “*Ada beberapa bahan utama untuk membuat bakpao, antara lain tepung dan air*”. Dari 120 orang yang menjawab opsi pertama (salah), sebanyak 95 dan yang memilih opsi kedua (benar) sebanyak 25 orang.

### ***Penggunaan “ke” sebagai Proposisi***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang penggunaan *ke* sebagai kata depan (preposisi) dan sebagai imbuhan. Opsi untuk *ke* sebagai kata depan adalah (1) *Ke mana dia pergi?* dan *Kemana dia perg?* Dari 103 orang yang memilih opsi pertama (benar) sebanyak 49 orang dan yang memilih opsi kedua (salah) sebanyak 54 orang.

### ***Penulisan Uang Rupiah***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang penulisan uang rupiah yang benar. Opsinya adalah

Rp20.000,00 atau Rp.20.000,00. Dari 103 orang yang menjawab, terdapat 57 orang menjawab dengan benar (Rp20.000,00) dan 46 orang lainnya masih menjawab dengan salah (Rp.20.000,00).

#### ***Penggunaan Partikel “lah”***

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang penggunaan partikel *lah* dan *kah*, misalnya pada kata *saya*. Opsinya adalah kalimat (1) “*Sayalah yang meminjam buku itu*” dan (2) “*Saya lah yang meminjam buku itu*”. Dari 105 orang yang memilih opsi pertama (benar) adalah 85 orang dan yang memilih opsi kedua (salah) sebanyak 20 orang.

Setelah pertanyaan atau kuis yang diajukan peneliti selesai dan dilakukan pembahasan, peneliti mengajukan kembali pertanyaan atas tanggapan mau diadakan kembali atau tidaknya kuis tersebut. Respon dari 142 orang yang menjawab, 132 orang menjawab ingin kembali belajar PUEBI dan 10 orang menjawab tidak tertarik atau tidak ingin. Oleh karena itu, dilihat dari banyaknya minat banyak orang akan pembelajaran PUEBI, peneliti merancang aplikasi untuk belajar PUEBI dengan nama LiVi (Learn Indonesian with Selvi).

#### **Perancangan Aplikasi Berbasis Android LiVi (Learn Indonesian with Selvi)**

Sebelum dilakukan perancangan, diadakan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data. Tahap tersebut dilakukan untuk

mengetahui kebutuhan yang diinginkan baik untuk mahasiswa, siswa, ataupun masyarakat umum yang kemudian diharapkan perancangan aplikasi yang digarap mampu menjawab kebutuhan subjek. Tahap pengumpulan data dilakukan guna mendapatkan informasi mengenai kebutuhan terkait media pembelajaran atau aplikasi yang bisa memudahkan dalam mempelajari PUEBI dengan praktis dan inovatif di zaman sekarang. Tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi melalui media sosial Instagram milik peneliti dengan mengajukan beberapa pertanyaan atau kuis tentang PUEBI dan menganalisis seberapa paham dan menguasai para responden tentang PUEBI. Pada tahap ini, juga ada beberapa macam kegiatan yang dilakukan antara lain sebagai berikut ini

#### ***Penyusunan materi***

Materi yang disajikan dalam aplikasi LiVi ialah *Penggunaan “Di” yang Tepat, Imbuhan, Gabungan Kata dengan Imbuhan, dan Bentuk Terikat* yang diperoleh dari berbagai literatur, baik cetak maupun literatur daring yang tersebar luas di media sosial Instagram atau juga Twitter dalam bentuk *thread* yang ditulis oleh para akademisi yang berkecimpung dalam dunia kebahasaan, seperti Fauzan Al-Rasyid (senior editor di *Russia Beyond* dan saat ini sedang menempuh pendidikan S-2 di Universitas Indonesia dengan jurusan Linguistik),

dan Ivan Lanin (seorang wikipediawan, pencinta bahasa Indonesia, dan pendiri Narabahasa).

#### *Penyiapan Aplikasi atau Media*

Aplikasi atau media yang ikut serta dalam perancangan aplikasi LiVi ialah Canva sebagai wadah mendesain, *Thunkable* sebagai pengonversi *website* menjadi aplikasi, dan juga Google Sites sebagai wadah untuk mempersiapkan segala tampilan, perintah, dan sajian-sajian yang akan ditampilkan pada aplikasi LiVi nantinya. Perancangan aplikasi LiVi juga membutuhkan perangkat gawai yang memadai dan juga laptop dengan mesin yang cukup mumpuni juga.

#### *Perencanaan dan Pembuatan Desain*

Pembuatan desain untuk ditampilkan pada aplikasi LiVi nantinya dibuat di aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi pembuat desain dengan menyediakan berbagai fitur, *template*, dan menu-menu menarik yang di dalamnya seseorang bisa dengan bebas untuk berkreaitivitas sesuai dengan keinginannya. Tidak perlu Canva premium pun, seseorang bisa mengakses dan mendesain di Canva dengan banyak *template* dan *element* menarik. Beberapa yang dibutuhkan dalam desain di aplikasi LiVi antara lain (1) tombol *hyperlink*; (2) layar awal; (3) menu konten; (4) logo livi.

Langkah-langkah pembuatan aplikasi LiVi ialah sebagai berikut ini. *Pertama*, menyiapkan semua tampilan

di Google Sites. Google Sites adalah suatu produk yang dikeluarkan oleh Google untuk membuat situs web dengan mudah. Masuk ke dalam akun Google Sites. Setelah selesai mendesain dalam Google Sites dan mempersiapkan menu ringkasan materi, video pembelajaran, salindia materi, dan evaluasi, tahap selanjutnya ialah menyiapkan semua yang ingin di-*upload*. *Kedua*, pembuatan salindia di Slidesgo. Slidesgo merupakan *website* yang menyediakan beragam *template* yang bisa diunduh baik dalam format *PowerPoint* ataupun Google Slide. Peneliti membuat salindia materi dengan format *PowerPoint* agar dapat diunduh oleh pengguna LiVi nantinya. *Ketiga*, melakukan perekaman secara pribadi mengenai materi yang akan dibahas dan mengedit melalui aplikasi pengedit video. Keempat, mengonversi tautan Google Sites untuk menjadi aplikasi berbasis android melalui perantara *Thunkable*. *Thunkable* merupakan *website* yang menyediakan akses untuk siapa saja membuat aplikasinya sendiri tanpa repot untuk meng-*coding*. Bisa dengan merancangnyanya dari awal atau dengan menyisipkan tautan Google Sites yang sudah dibuat tadi.

Setelah langkah tersebut, *Thunkable* akan mengirimkan *e-mail* berisi tautan untuk mengunduh aplikasi yang dibuat. Setelah mendapatkan *e-mail Thunkable* berisi tautan aplikasi yang telah dibuat,

langkah selanjutnya ialah *download* aplikasinya dan tunggu hingga berhasil terpasang di gawai.

### Hasil Uji Coba Awal

Setelah aplikasi LiVi selesai dirancang dan dibuat, selanjutnya adalah pemasangan aplikasi pada gawai peneliti. Setelah dipasang, aplikasi LiVi dicoba untuk diakses semua menunya dan hasilnya dapat berjalan dengan baik dan sesuai ekspektasi.

### Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Validasi Ahli

Uji coba aplikasi LiVi melibatkan 12 mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 3 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Adapun hasil uji coba produk disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Keefektifan aplikasi LiVi digunakan dalam pembelajaran PUEBI	4,5	Sangat Baik
2.	Kebermaknaan aplikasi LiVi digunakan dalam pembelajaran PUEBI	4,8	Sangat Baik
3.	Seberapa menarik aplikasi LiVi digunakan dalam pembelajaran PUEBI	4,9	Sangat Baik
4.	Seberapa terbantu dengan hadirnya aplikasi LiVi dalam pembelajaran PUEBI	4,6	Sangat Baik
5.	Materi mudah dipahami	4,9	Sangat Baik
6.	Kalimat yang digunakan dalam aplikasi LiVi jelas dan tidak berbelit-belit	4,9	Sangat Baik

7.	Gambar yang disajikan dalam aplikasi LiVi jelas dan tidak buram	4,8	Sangat Baik
8.	Video yang disajikan dalam aplikasi LiVi jelas dan tidak buram	4,9	Sangat Baik
9.	Penempatan tulisan, gambar, serta video sudah sesuai	4,9	Sangat Baik
10.	Dapat menggunakan aplikasi LiVi tanpa bantuan orang lain	5	Sangat Baik
11.	Tampilan LiVi menarik	4,8	Sangat Baik
12.	Evaluasi yang disajikan dapat dengan mudah diakses	4,8	Sangat Baik
13.	Saya suka warna tampilan aplikasi LiVi	4,9	Sangat Baik
14.	Saya suka bentuk atau karakter tombol yang ada dalam aplikasi LiVi	4,7	Sangat Baik
15.	Penempatan teks dan gambar sudah seimbang	4,8	Sangat Baik
16.	Saya suka gaya huruf yang digunakan dalam aplikasi LiVi	4,9	Sangat Baik
17.	Salindia dapat diunduh dengan mudah	4,9	Sangat Baik

Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba produk dalam kelompok kecil yang melibatkan 12 orang mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 3 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan 17 indikator atau aspek yang dinilai adalah memperoleh rerata hasil penilaian sebesar 4,82. Mengacu pada tabel konversi, aplikasi LiVi (Learn Indonesian with Selvi) menurut tanggapan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia adalah **sangat baik**.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli

No.	Kategori	Nilai
1.	Isi/Materi	3,50
2.	Media	4,37

Aspek kelayakan materi atau isi Aspek kelayakan materi atau isi divalidasi oleh dua pakar bahasa yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Berdasarkan hasil validasi pakar tersebut, LiVi dikategorikan valid dan layak digunakan. Dari 7 komponen penilaian dengan skala 5, aspek kejelasan tujuan pembelajaran memperoleh nilai 4, kerelevanan materi memperoleh nilai 4, aspek kerelevanan penggunaan bahan ajar dengan tujuan materi memperoleh nilai 4, aspek kerelevanan latihan soal dengan bahan ajar memperoleh rata-rata skor 4, aspek materi yang runtut dan logis memperoleh rata-rata skor 4, aspek materi mudah diikuti dan tidak bertele-tele memperoleh nilai 4, aspek kedalaman materi memperoleh nilai 3. Skor yang didapat dari validasi materi berjumlah 27 dan 30, kemudian diubah ke dalam bentuk konversi nilai akhir skala 1—5. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai dari proses validasi materi sebesar 4,00. Jika dikonversikan ke dalam kriteria penilaian tingkat kelayakan hasil validasi materi pembelajaran dari produk ini secara umum berada pada **tingkat layak** digunakan dalam pembelajaran.

Aspek kedua atau yang terakhir yang dinilai adalah aspek media pembelajaran. Berdasarkan penilaian dua ahli media, LiVi dikategorikan valid dan sangat layak digunakan. Aspek kesesuaian variasi ukuran, grafik, dan jenis huruf dengan tujuan pembelajaran mendapat nilai 4, aspek kualitas grafik (tabel, diagram, dan grafik) dan visual (gambar, foto, dan sketsa) secara keseluruhan di dalam media mendapat rata-rata skor 4, aspek ketepatan pemilihan huruf dalam media mendapat rata-rata skor 4, aspek ketepatan pemilihan mendapat rata-rata skor 4, aspek ketepatan ikon yang digunakan mendapat rata-rata skor 5, kekonsistenan penggunaan huruf, warna, ilustrasi, ikon, dan lain-lain mendapat rata-rata skor 4, aspek kesesuaian interaktivitas (stimulus dan respons) di dalam media yang dikembangkan mendapat rata-rata skor sebesar 5, dan aspek kemudahan navigasi dalam menggunakan media yang dikembangkan mendapat rata-rata skor 4. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai dari proses validasi media dari dua pakar adalah sebesar 4.37 dan 4,5.

Temuan penelitian ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi digital, pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian lainnya. Misalnya penelitian Rahmawati, Utamai, Sudiyana, dan Rohadi (2021) yang memanfaatkan *google classroom*. Begitu halnya

dengan hasil penelitian Salim dan Said (2020) yang menemukan bahwa evaluasi berbasis android dapat memotivasi siswa untuk mengerjakan latihan dan tes dalam suasana menyenangkan. Abutalebi dan Clahtsen (2022) mengidentifikasi bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran bahasa memungkinkan diadakan konteks yang lebih luas dan lengkap.

Dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan adalah LiVi dalam pembelajaran ejaan bahasa Indonesia bagi mahasiswa peserta mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Para mahasiswa merasa terbantu oleh fasilitas ringkasan materi, video pembelajaran, salindia materi, serta evaluasi. Hal itu disebabkan aplikasi LiVi dirancang tidak hanya sesuai untuk seseorang yang memiliki gaya belajar visual atau audio saja, tetapi menggabungkan keduanya, serta menyajikan ringkasan materi untuk bisa diakses atau dibaca berulang (Wabang, & Adam, 2020).

Bila dibandingkan dengan penelitian mengenai pengembangan aplikasi, penelitian ini lebih variatif dari segi pengembangan aplikasi tersebut, serta lebih kolaboratif dengan aplikasi lainnya. Hal itu dapat dikaitkan hasil penelitian Pelangi (2020) mengenai pemanfaatan aplikasi Canva untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Temuan penelitian tersebut adalah dengan memanfaatkannya secara optimal, guru sangat terbatu dalam membuat

konten materi dengan berbagai template yang tersedia. Akan tetapi, pada penelitian ini, Canva untuk menyuguhkan mengenai konten materi saja, sedangkan evaluasi tidak bisa dibuat di sana. Adapun LiVi benar-benar dibuat oleh peneliti dari nol, mulai dari menyiapkan segala konten atau desain di Canva, menyisipkan konten materi di *Google Sites*, lalu mengonversi agar menjadi aplikasi melalui *Thunkable*. Dengan begitu, aplikasi LiVi dapat menjadi media atau aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk mempelajari ejaan bahasa Indonesia dengan lebih menarik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa gambaran kebutuhan media pembelajaran untuk belajar PUEBI dilihat dari observasi di media sosial Instagram peneliti menunjukkan bahwa media dengan aplikasi LiVi efektif meningkatkan penguasaan materi penerapan ejaan bahasa Indonesia. Media tersebut dinilai praktis dan menarik. Berdasarkan hasil survei, pemahaman mahasiswa terhadap PUEBI yang semula tergolong rendah, menjadi meningkat setelah menggunakan aplikasi LiVi.

Aplikasi LiVi menyediakan beberapa menu, di antaranya menu ringkasan materi, video pembelajaran, salindia materi, dan evaluasi. Materi yang telah dibuat dengan aplikasi LiVi dalam penelitian ini ada empat, yakni penggunaan “di” sebagai kata depan

dan imbuhan, imbuhan, gabungan kata dengan imbuhan, dan bentuk terikat.

Beberapa saran yang diajukan sebagai berikut: (1) sebaiknya guru berlatih menggunakan semua fitur aplikasi LiVi untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Indonesia dan (2) siswa hendaknya mengunduh aplikasi ini di gawai mereka masing-masing agar dapat memebnatunya dalam belajar bahasa Indonesia secara mandiri.

## REFERENSI

- Abutalebi, J. & Clahsen, H. (2022). Digital tools for Learning New Languages: Benefits and Limitations, *Bilingualism: Language and Cognition*, 25(3):1-2.
- Agustina, E.S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013, *AKSARA Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1), 84 - 99
- Alenazi, O.S. (2018). Spelling Difficulties Faced by Arab Learners of English as a Foreign Language. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 9(2) 118-126.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara
- Diani, D. R., & Nurhayati, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(2), 2.
- Humaira, H.W. & Firdaus, A.. (2021). Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia Pada Makalah Mahasiswa, *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 10(3), 35-48
- Iskandar, A. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Karwono & Muzni, A. I. (2020). *Strategi Pembelajaran dalam Profesi Keguruan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Khanifatul. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Leksono, M.L. (2019). Analisis Kesalahan Penggunaan Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) Pada Tugas Makalah dan Laporan Praktikum Mahasiswa IT Telkom Purwokerto, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2),116-120
- Maulana, A., & Setyowati, D. (2021). Analisis Penggunaan Multiplatform pada Pembelajaran Daring Sekolah Dasar di Kota Pontianak. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 496–501.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Sasindo Unpam*, 8(2), 67-78
- Rahmawati, B., Utamai, H.B., Sudiyana, B., & Rohadi, A. (2021). Penggunaan Google Classroom di Kelas Virtual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi Covid-19. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(1), 106-111.
- Rosdiana, L.A.. (2020). Kesalahan

- Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) pada Karya Ilmiah Mahasiswa, *BAHTERA INDONESIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 1-11.
- Salim, A. N. & Taufik, M. (2020). Pengembangan Perangkat Evaluasi Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SD Tridarma Budhidaya. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(2), 179–184.
- Sriyanto. (2014). *Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia Ejaan*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sujinah. (2020). Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid-19, *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 2614-3127
- Syawaluddin, A., (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294–306.
- Tarigan, H. G. (2000). *Pengajaran Ejaan Bahasa Indonesia*. Angkasa.
- Tijmsa, J., Pavlidou, E.V. & Hoettee, H.A.I. (2020). Improvements in reading and spelling skills after a phonological and morphological knowledge intervention in Greek children with spelling difficulties: a pilot study. *European Journal of Special Needs Education*, 35(5), 711–721
- Wabang, R. J., & Adam, L. N. (2020). Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Daerah Terpencil Nusa Tenggara Timur (NTT). *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 276–282.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Pustaka Belajar.