

## Pengembangan Progenus: Media Berbasis SAC untuk Pembelajaran Menulis Teks Nonsastra Berdasarkan Pendekatan Proses Genre

Erva Agus Rohmawati, Kastam Syamsi

Universitas Negeri Yogyakarta  
ervaagus.2024@student.uny.ac.id

---

### Article History

accepted 1/3/2026

approved 1/4/2026

published 30/4/2026

---

### Abstract

The problem addressed in this study stems from the fact that writing-based approaches and interactive learning materials have not yet been implemented in the classroom. This study aims to: (1) describe the initial conditions of non-literary text writing instruction in senior high schools, (2) develop the Progenus application based on Smart Apps Creator integrated with Google Docs using a genre process approach, (3) assess its feasibility, and (4) examine its effectiveness. This development research employed the ADDIE model. Data were collected through questionnaires and tests. Feasibility was evaluated by subject matter experts, media experts, practitioners, and students, while effectiveness was tested using a quasi-experimental design with experimental and control groups. The findings indicate that writing instruction has not been supported by approach-based teaching materials and mobile learning media. The developed product, Progenus, applies the syntax of the genre process approach. Feasibility results were rated good and very good by subject matter experts (92%), media experts (75%), teachers (92%), and students (93%). Effectiveness was shown by a post-test–pre-test difference of 10.23 between groups, confirming the product's feasibility and effectiveness.

**Keywords:** Progenus application, integrated Google Docs smart apps creator, writing non-literary texts, genre process approach

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini bermula dari belum diterapkannya pendekatan menulis dan media pembelajaran interaktif di dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran menulis teks nonsastra di SMA/MA, (2) mengembangkan aplikasi Progenus berbasis Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs dengan pendekatan proses genre, (3) menilai kelayakan, serta (4) menguji keefektifan aplikasi untuk pembelajaran menulis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui angket dan tes. Uji kelayakan melibatkan ahli materi, ahli media, praktisi, dan siswa, sedangkan uji keefektifan menggunakan desain *quasi experiment* dengan kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis di SMA/MA belum didukung bahan ajar berbasis pendekatan tertentu dan media mobile learning. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi Progenus yang menerapkan sintaks pendekatan proses genre. Uji kelayakan memperoleh kategori baik dan sangat baik dari ahli materi (92%), ahli media (75%), guru (92%), dan siswa (93%). Keefektifan ditunjukkan oleh selisih postes–pretes kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 10,23, sehingga produk dinyatakan layak dan efektif digunakan.

**Kata kunci:** Aplikasi Progenus, media smart apps creator terintegrasi google docs, menulis teks nonsastra, pendekatan proses

---



## PENDAHULUAN

Menulis merupakan keterampilan berbahasa produktif yang melibatkan proses kognitif kompleks sehingga dianggap sebagai keterampilan yang menantang (Saputra & Marzulina, 2016). Menulis tidak hanya merepresentasikan ujaran dalam bentuk grafis, tetapi juga menuntut kemampuan mengorganisasi dan menyajikan gagasan secara sistematis agar pesan dapat dipahami pembaca. Melalui menulis, individu dapat mengekspresikan ide, perasaan, dan informasi secara tertulis (Rohmawati & Wahyono, 2020), sehingga menjadi kompetensi esensial karena merefleksikan penguasaan bahasa dan pemahaman isi tulisan (Telaumbanua, 2022).

Dalam pembelajaran formal Bahasa Indonesia, Kurikulum Merdeka menerapkan pendekatan berbasis genre yang mencakup berbagai jenis teks. Teks dipahami sebagai perwujudan gagasan penulis dan dibedakan menjadi teks sastra dan nonsastra, dengan perbedaan pada sifatnya: sastra bersifat subjektif dan relatif tidak terikat waktu, sedangkan nonsastra lebih objektif dan dinamis mengikuti perkembangan sosial (Kusumawati et al., 2015).

Teks nonsastra memiliki peran penting karena menyajikan informasi faktual, seperti laporan hasil observasi, deskripsi, petunjuk kerja, karya ilmiah, pidato, dan iklan (Setyoningrum et al., 2025), serta memuat fakta dan opini untuk memberi informasi atau memengaruhi pembaca (Hasanah & Laili, 2023). Pada Kurikulum Merdeka, teks nonsastra diajarkan sejak kelas X SMA/MA, termasuk di SMA Negeri 3 Magelang yang dipilih sebagai lokasi uji coba karena karakteristik peserta didik sesuai dengan target pengembangan media serta adanya kebutuhan nyata akan inovasi pembelajaran menulis. Meskipun demikian, siswa masih menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan mengembangkan ide, menyusun struktur teks secara sistematis, dan memahami kaidah kebahasaan yang sesuai dengan jenis teks yang ditulis.

Kesulitan menulis terjadi karena belum diterapkannya pendekatan penulisan yang sistematis. Pembelajaran masih berfokus pada penugasan tanpa tahapan jelas, padahal strategi pembelajaran berpengaruh pada pemahaman siswa (Syamsi & Lestyarini, 2023). Akibatnya, siswa kesulitan mengembangkan ide dan menyusun teks secara runtut. Pendekatan proses genre menjadi solusi karena mengintegrasikan pendekatan proses dan genre yang saling melengkapi (Babalola, 2012), dengan memadukan tahapan menulis dan pemahaman struktur teks (Gao, 2007). Melalui tahapan pramenulis, draf, revisi, dan penyuntingan, siswa memahami proses menulis secara menyeluruh (Deng et al., 2014), sekaligus meningkatkan motivasi dan kesiapan menulis untuk berbagai audiens (Zhang, 2018; Yan, 2005).

Minimnya pemanfaatan media pembelajaran turut menyebabkan kesulitan siswa dalam menulis. Padahal, media yang dirancang sistematis dapat menyajikan tahapan menulis secara terstruktur sehingga tetap sesuai dengan alokasi waktu dan bahkan mengoptimalkan pembelajaran tanpa menambah durasi. Namun, pembelajaran masih sering berfokus pada hasil akhir tanpa proses (Fadhila & Rakhmawati, 2024). Guru cenderung langsung memberi tugas menulis dan menilai karena keterbatasan waktu, penggunaan media yang masih konvensional (misalnya powerpoint), serta asumsi bahwa siswa sudah mampu belajar mandiri. Akibatnya, siswa kurang mendapatkan bimbingan proses menulis, partisipasi rendah, dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Hasil analisis kebutuhan terhadap 15 guru dan 69 siswa menunjukkan pembelajaran menulis belum didukung pendekatan khusus maupun media spesifik. Pendekatan yang diharapkan siswa adalah pendekatan yang mempermudah proses menulis melalui tahapan yang sistematis dan terarah. Seluruh responden sepakat pembelajaran menulis perlu lebih ditekankan; sekitar 60% guru masih kesulitan menarik perhatian siswa dan 80% siswa mengalami kendala menulis. Selain itu, media yang digunakan belum inovatif sehingga pembelajaran belum efektif dan efisien.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi solusi potensial. Media berperan membantu pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, dan peningkatan motivasi (Hasan et al., 2021). Gagne (1974) menegaskan media harus dipilih sesuai tujuan instruksional. Pemanfaatan media yang tepat dapat memperkuat interaksi dan meningkatkan hasil belajar (Nurdyansyah, 2019).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan. Media konvensional dinilai kurang mendorong keterlibatan aktif, sehingga diperlukan media interaktif berbasis mobile learning. Mobile learning memungkinkan akses fleksibel tanpa batas ruang dan waktu (Mohanna, 2015) serta relevan dengan penggunaan smartphone dalam pembelajaran bahasa (Patwary & Sajib, 2025; Basak et al., 2018).

Pengembangan media mobile learning dapat dilakukan melalui Smart Apps Creator (SAC), yang memungkinkan pembuatan aplikasi Android dan iOS tanpa pemrograman (Nasrullah et al., 2022). Dibandingkan media lain seperti Canva atau platform mobile learning sejenis yang cenderung berfokus pada desain visual, memerlukan keterampilan teknis, dan bergantung pada koneksi internet, SAC lebih unggul karena mudah digunakan, fleksibel lintas platform, serta mampu mengintegrasikan teks, audio, video, dan kuis interaktif dalam satu aplikasi yang tetap dapat diakses secara fleksibel (Isrokatun, 2023). Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi SAC dengan Google Docs yang memungkinkan penulisan kolaboratif, umpan balik real-time, dan revisi berkelanjutan, sehingga lebih mendukung penerapan proses menulis secara utuh. Hal ini menjadikan SAC lebih sesuai untuk pembelajaran menulis berbasis proses dan terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis serta keterlibatan siswa (Ratnasari & Ansori, 2024; Isrokatun et al., 2023).

Penelitian tentang pendekatan proses genre juga menunjukkan peningkatan kemampuan menulis dan penurunan kecemasan siswa (Rachawong & Pushawisot, 2025; Diana Zulita, 2024). Namun, belum terdapat penelitian yang mengembangkan media Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs untuk pembelajaran menulis teks nonsastra berbasis pendekatan proses genre pada siswa kelas X SMA/MA. Integrasi dengan Google Docs dalam penelitian ini memberikan nilai tambah karena memungkinkan siswa menulis secara kolaboratif, memperoleh umpan balik secara langsung (real-time), serta melakukan revisi secara berkelanjutan pada satu dokumen yang sama. Fitur ini mendukung penerapan tahapan dalam pendekatan proses genre, terutama pada aktivitas menulis seperti penulisan draf, revisi, hingga penyuntingan, yang dapat dipantau dan dibimbing oleh guru secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan Google Docs tidak hanya melengkapi fungsi interaktif dari SAC, tetapi juga memperkuat aspek proses dalam pembelajaran menulis yang sebelumnya cenderung terabaikan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi Progenus, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator yang terintegrasi Google Docs untuk pembelajaran menulis teks nonsastra dengan pendekatan proses genre, sekaligus menilai kelayakan dan kualitasnya melalui validasi ahli dan uji coba di lapangan. Pendekatan ini mencakup delapan tahap, yaitu pengenalan genre, pemahaman kaidah, analisis teks, refleksi, pengembangan ide, penyusunan kerangka, penulisan draf, dan revisi teks (Syamsi & Lestyarini, 2023). Rumusan masalah meliputi: 1) bagaimana kondisi awal pembelajaran menulis teks nonsastra; 2) bagaimana pengembangan aplikasi progenus; 3) kelayakan; dan 4) keefektifan aplikasi Progenus dalam pembelajaran menulis teks nonsastra. Pengembangan ini diharapkan mendukung pembelajaran menulis yang lebih efektif dan menghasilkan tulisan yang berkualitas.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang dikemukakan Branch (2009), terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Menurut Sugiyono (dalam Puspitaningrum, 2024), R&D merupakan metode penelitian bertujuan untuk memvalidasi sekaligus menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Produk yang dikembangkan adalah aplikasi Progenus, media berbasis SAC terintegrasi Google Docs untuk pembelajaran menulis nonsastra dengan pendekatan proses genre pada siswa kelas X SMA/MA.

Subjek uji coba meliputi ahli, praktisi (guru), dan siswa. Validator ahli adalah dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, sedangkan praktisi merupakan guru Bahasa Indonesia kelas X. Validator dipilih berdasarkan kriteria: minimal berkualifikasi S2 pada bidang relevan, berpengalaman dalam pembelajaran menulis, serta memahami pengembangan media pembelajaran; praktisi juga berpengalaman mengajar Kurikulum Merdeka dan memahami karakteristik siswa kelas X. Uji coba melibatkan 69 siswa kelas X SMA Negeri 3 Magelang (36 siswa X/E1 dan 33 siswa X/E2). Objek penelitian adalah aplikasi Progenus sebagai media pembelajaran menulis teks faktual yang mencakup teks laporan hasil observasi, anekdot, negosiasi, dan biografi.

Data dikumpulkan melalui angket dan tes uraian. Penggunaan angket untuk analisis kebutuhan, uji kelayakan, penilaian praktisi, dan respons siswa, sedangkan tes uraian untuk mengukur efektivitas. Instrumen disusun oleh peneliti dan divalidasi oleh dosen pembimbing sebelum digunakan, guna memastikan kesesuaian isi, keterukuran, dan validitas butir. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket (skala Likert) oleh ahli, guru, dan siswa yang kemudian dideskripsikan secara kualitatif (Sugiyono, 2021), sedangkan data kualitatif berasal dari umpan balik ahli, guru, dan siswa untuk revisi produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

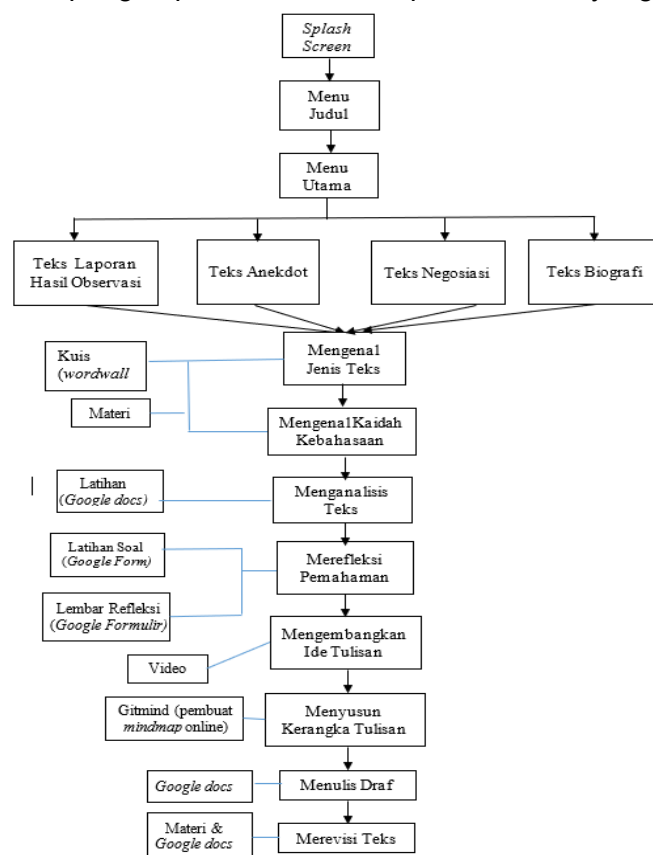
### 1. Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal meliputi analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan produk. Analisis dilakukan pada 15 guru dari berbagai SMA/MA di Kota Magelang serta 69 siswa SMA Negeri 3 Magelang. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks nonsastra belum didukung secara optimal oleh sumber belajar, media, dan pendekatan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan guru (53%) berupa buku teks utama Bahasa Indonesia, modul ajar, serta bahan pendukung seperti artikel dan contoh teks, namun belum diarahkan secara sistematis untuk membimbing tahapan menulis. Media pembelajaran yang digunakan (40%) umumnya masih sederhana seperti PowerPoint, LKPD, dan papan tulis, sehingga belum interaktif dan kurang memfasilitasi proses menulis. Model pembelajaran yang digunakan (33%) meliputi Project-Based Learning, Problem-Based Learning, dan pendekatan proses menulis, namun belum diterapkan secara konsisten dan terintegrasi. Pemanfaatan teknologi (33%) mencakup penggunaan kuis online, platform pembelajaran daring, dan media presentasi digital, tetapi belum difungsikan untuk mendukung tahapan menulis secara menyeluruh. Sebanyak 100% guru menekankan pentingnya proses dalam pembelajaran menulis. Namun, 60% masih mengalami kesulitan mengajar menulis, dan hanya 47% menilai media yang digunakan "membantu", yaitu media yang mudah digunakan, menyediakan contoh konkret, dan memberi panduan langkah menulis, meskipun belum mampu meningkatkan keterampilan menulis secara optimal. Seluruh responden juga menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif yang sistematis, berbasis teknologi, dan mendukung tahapan menulis secara lengkap.

Sementara itu, analisis kebutuhan terhadap 69 siswa kelas X SMAN 3 Magelang menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks nonsastra belum didukung secara

optimal oleh sumber belajar, media, dan pendekatan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan (57%) meliputi buku paket Bahasa Indonesia, modul ajar dari guru, serta contoh teks dari internet dan buku referensi, namun belum membantu siswa memahami langkah menulis secara bertahap. Media pembelajaran yang digunakan (41%) berupa PowerPoint, video pembelajaran, dan LKPD, tetapi masih bersifat satu arah. Pendekatan pembelajaran juga belum banyak diterapkan (22%), sehingga pembelajaran belum terstruktur. Media khusus menulis (29%) penggunaannya masih sangat terbatas, bahkan hanya 7% siswa yang pernah menggunakannya. Meskipun 72% siswa antusias, 87% masih mengalami kesulitan dan kebingungan, terutama dalam mengembangkan ide, menyusun struktur teks secara runtut, serta menerapkan kaidah kebahasaan yang sesuai. Media yang dinilai membantu (43%) umumnya hanya menyajikan tampilan menarik, contoh konkret, dan langkah dasar menulis, tetapi belum mampu mengatasi kesulitan utama tersebut. Karena itu, 100% siswa menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran menulis yang interaktif, sistematis, mudah diakses, serta dilengkapi contoh dan visual yang jelas.

Perancangan pengembangan produk dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang selaras dengan tujuan pengembangan media pembelajaran menulis teks nonsastra. Data yang digunakan bersumber dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran menulis teks nonsastra, yang selanjutnya diolah dan dijadikan landasan dalam menyusun desain pengembangan produk penelitian. Produk yang dikembangkan mengacu pada kurikulum yang berlaku di Indonesia, yaitu Kurikulum Merdeka. Proses desain pengembangan media pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap utama, meliputi penyusunan flowchart, pembuatan storyboard, serta penyusunan dan pengumpulan konten. Adapun flowchart yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 1.



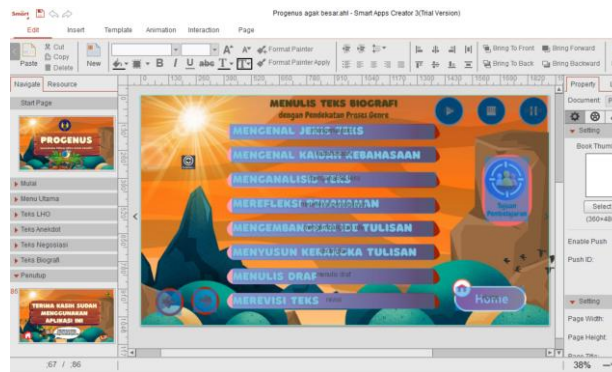
Gambar 1. Flowchart Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Adapun storyboard yang dibuat sebelum media dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2.

No.	Tampilan	Keterangan
1.	<p>Tampilan Slash Screen</p>	Tampilan slash screen menampilkan tampilan awal saat aplikasi mulai dijalankan. Tampilan ini akan muncul beberapa detik saja.
2.	<p>Tampilan Menu Judul/ Tampilan Awal</p>	Tampilan ini berisi judul atau nama aplikasi media pembelajaran menulis teks nonsastra, profil pengembang, petunjuk penggunaan aplikasi, tombol background musik, dan tombol "Mulai" atau "Masuk". Tampilan ini berfungsi sebagai pengantar agar pengguna mengetahui tujuan aplikasi sebelum menjelajahi isi media.
3.	<p>Tampilan Menu Utama</p>	Tampilan menu utama menampilkan pilihan materi menulis teks nonsastra yang dapat dipelajari pengguna.
4.	<p>Tampilan Materi Teks Laporan Hasil Observasi</p>	Tampilan halaman ini berisi navigasi langkah-langkah menulis teks laporan hasil observasi sesuai dengan pendekatan proses genre dan tujuan pembelajarannya.
5.	<p>Tampilan Materi Teks Anekdota</p>	Tampilan halaman ini berisi navigasi langkah-langkah menulis teks anekdot sesuai dengan pendekatan proses genre dan tujuan pembelajarannya.
6.	<p>Tampilan Materi Teks Negosiasi</p>	Tampilan halaman ini berisi navigasi langkah-langkah menulis teks negosiasi sesuai dengan pendekatan proses genre dan tujuan pembelajarannya.
7.	<p>Tampilan Materi Teks Biografi</p>	Tampilan halaman ini berisi navigasi langkah-langkah menulis teks biografi sesuai dengan pendekatan proses genre dan tujuan pembelajarannya.

Gambar 2. Storyboard dari Media yang Dikembangkan

Tahap pengembangan produk menghasilkan media pembelajaran Progenus (Pendekatan Proses Genre untuk Menulis) berbasis Smart Apps Creator yang mengintegrasikan Google Docs. Media ini memuat empat teks nonsastra, yaitu teks laporan hasil observasi, teks negosiasi, teks biografi, dan teks anekdot, yang disusun secara sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran. Pengembangan dilakukan berdasarkan flowchart dan storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Flowchart menggambarkan alur pembelajaran dari menu awal, pemilihan materi, tahapan proses genre, hingga evaluasi, sedangkan storyboard memvisualisasikan desain tampilan tiap halaman seperti splash screen, menu utama, materi, latihan, dan evaluasi. Seluruh desain awal dibuat menggunakan Canva sebelum diintegrasikan ke dalam Smart Apps Creator dengan struktur lima menu utama, yaitu splash screen, menu mulai, menu utama, menu materi, dan menu penutup. Adapun pembagian menu utama aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3. Tampilan Pembagian Konten di Aplikasi *Smart Apps Creator***

Pengembangan media pembelajaran menulis teks nonsastra berbasis pendekatan proses genre memperhatikan kelayakan materi dan media. Kelayakan materi mencakup: (1) kebenaran konsep, yaitu ketepatan tujuan pembelajaran, kesesuaian isi dengan teori kebahasaan dan kurikulum, serta penggunaan istilah dan bahasa yang tepat dan mudah dipahami; (2) penyusunan materi, yaitu kedalaman isi, keterkaitan antarbagian, kontekstualitas, serta kelengkapan contoh dan media pendukung (teks, gambar, video) yang membantu pemahaman; (3) potensi keterlaksanaan, yaitu kemudahan materi dipahami, alur yang runtut, serta dukungan interaktivitas untuk penerapan di kelas; dan (4) evaluasi, yaitu kesesuaian soal dengan tujuan dan materi, serta kejelasan instruksi pengerjaan. Kelayakan media meliputi rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, dan penggunaan media. Rekayasa perangkat lunak mencakup efisiensi, keandalan, kemudahan penggunaan, ketepatan software, dan pemaketan aplikasi. Komunikasi visual meliputi tampilan yang komunikatif, menarik, penggunaan warna, huruf, layout, serta navigasi yang interaktif. Penggunaan media berkaitan dengan kejelasan petunjuk dan kelancaran operasional aplikasi.

Setelah selesai melakukan pengembangan, dilakukan uji kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi. Selain itu, kelayakan media pembelajaran juga didasarkan pada penilaian oleh praktisi (guru) dan respons yang diberikan oleh siswa. Adapun ringkasan hasil validasi kelayakan materi dan kelayakan media dari dosen ahli dan praktisi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Materi Secara Keseluruhan oleh Dosen Ahli dan Praktisi**

No.	Aspek	Penilaian Dosen Ahli	Penilaian Praktisi	Rata-rata Penilaian	Persentase
1.	Kebenaran Konsep	4,5	5	4,75	95%
2.	Penyusunan Materi	4,7	4,7	4,7	94%
3.	Potensi Keterlaksanaan	4,7	4,5	4,6	92%
4.	Evaluasi	4,5	4,7	4,6	92%
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>4,6</b>	<b>4,73</b>	<b>4,67</b>	<b>93%</b>
<b>Kategori Tingkat Kelayakan</b>			Sangat Baik Layak Digunakan		

Tabel menunjukkan skor kebenaran konsep 4,75 (95%), penyusunan materi 4,70 (94%), potensi keterlaksanaan 4,60 (92%), dan evaluasi 4,65 (93%), dengan rata-rata 4,67 (93%) kategori sangat baik. Materi yang dikembangkan meliputi pengenalan teks

nonsastra kelas X (laporan hasil observasi, anekdot, negosiasi, biografi), struktur dan kaidah kebahasaan, contoh dan analisis teks, refleksi, serta tahapan menulis mulai dari pengembangan ide, penyusunan kerangka, penulisan, hingga revisi. Penilaian tinggi diperoleh karena pada aspek kebenaran konsep, dosen ahli menilai materi sesuai teori dan kurikulum tanpa kesalahan, sementara praktisi menilai materi mudah dipahami dan relevan. Pada penyusunan materi, ahli menilai sistematis dan logis, sedangkan praktisi menilai memudahkan pembelajaran. Pada potensi keterlaksanaan, praktisi menilai media praktis dan fleksibel, sementara ahli menilai implementatif. Pada evaluasi, keduanya menilai instrumen sesuai tujuan dan mampu mengukur keterampilan menulis. Dengan demikian, aplikasi Progenus berbasis Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Sementara itu, hasil validasi kelayakan media dari dosen ahli dan praktisi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Media Secara Keseluruhan oleh Dosen Ahli dan Praktisi**

No.	Aspek	Penilaian Dosen Ahli	Penilaian Praktisi	Rata-rata Penilaian	Persentase
1.	Profil Aplikasi/Perangkat	3,8	4,3	4,05	81%
2.	Komunikasi Visual	3,8	4,6	4,2	84%
3.	Penggunaan Media	3,5	4,5	4	80%
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>3,7</b>	<b>4,47</b>	<b>4,08</b>	<b>82%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>			
<b>Tingkat Kelayakan</b>		<b>Layak Digunakan</b>			

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor 4,08 (82%), yang terdiri atas aspek profil aplikasi/perangkat sebesar 4,05 (81%), komunikasi visual 4,20 (84%), dan penggunaan media 4,00 (80%). Aspek profil aplikasi mencakup efisiensi penggunaan, keandalan sistem, kemudahan operasional, ketepatan pemilihan Smart Apps Creator sebagai platform, serta pemaketan aplikasi yang sistematis sehingga mudah diakses dan dijalankan siswa. Aspek komunikasi visual meliputi tampilan yang komunikatif, kreatif namun sederhana, pemilihan warna dan visual yang mendukung pemahaman, keterbacaan huruf, kesesuaian ukuran pada smartphone, serta layout interaktif yang memudahkan navigasi pengguna. Adapun aspek penggunaan media berkaitan dengan kejelasan petunjuk penggunaan dan kelancaran pengoperasian aplikasi tanpa hambatan teknis. Dengan capaian tersebut, media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs untuk menulis teks nonsastra dengan pendekatan proses genre dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

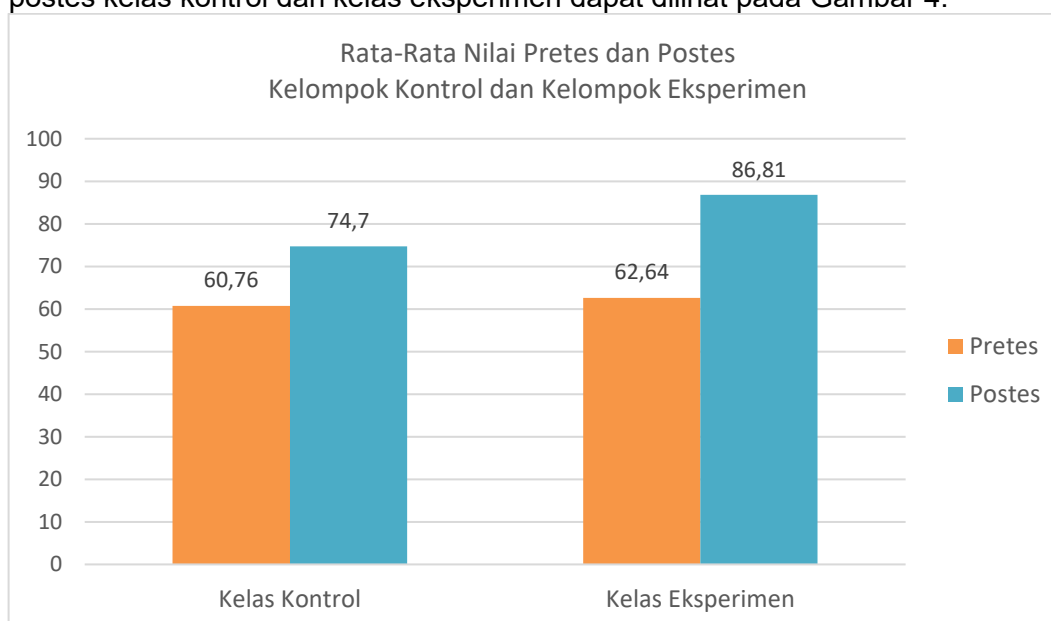
## 2. Hasil Uji Coba Produk

Setelah tahap pengembangan dilakukan, kemudian peneliti melakukan uji coba produk yang dikembangkan. Pada tahap uji coba produk, berisi kegiatan uji respons siswa setelah menggunakan aplikasi progenus dan uji keefektifan produk. Untuk memperoleh penilaian berdasarkan respons siswa, peserta didik terlebih dahulu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah itu, siswa diminta mengisi lembar respons melalui tautan Google Form yang disediakan. Instrumen respons tersebut memuat aspek-aspek penilaian yang sama dengan instrumen uji validitas oleh ahli serta penilaian guru. Penilaian ini melibatkan 36 siswa. Adapun hasil respons siswa terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan disajikan sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Respons Siswa Secara Keseluruhan terhadap Produk Media Pembelajaran**

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1.	Aspek Profil Aplikasi/Perangkat	93%
2.	Aspek Komunikasi Visual	93%
3.	Aspek Penggunaan Media	93%
4.	Aspek Kebenaran Konsep	94%
5.	Aspek Penyusunan Materi	92%
6.	Aspek Potensi Keterlaksanaan	93%
7.	Aspek Evaluasi	92%
<b>Persentase</b>		<b>93%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>
<b>Tingkat Kelayakan</b>		<b>Layak Digunakan</b>

Berdasarkan tabel, seluruh aspek berada pada kategori sangat baik, meliputi profil aplikasi, komunikasi visual, penggunaan media, dan potensi keterlaksanaan (93%), kebenaran konsep (94%), serta penyusunan materi dan evaluasi (92%). Kategori ini tercermin dari penyajian materi yang sistematis dan menarik melalui contoh teks ber-visual (gambar/tabel) serta urutan langkah menulis dari perencanaan hingga revisi yang memudahkan pemahaman proses. Respons siswa juga mencapai 93% (sangat baik). Peningkatan kemampuan menulis terlihat pada pengembangan ide, penyusunan struktur teks, dan ketepatan kaidah kebahasaan setelah menggunakan aplikasi. Dengan demikian, Progenus berbasis Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs dinyatakan sangat baik dan layak digunakan. Keefektifannya diuji melalui perbandingan skor pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan menulis teks nonsastra. Adapun rata-rata nilai pretes dan postes kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.

**Gambar 4. Rata-rata Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Uji keefektifan produk meliputi tiga bentuk pengujian, yaitu: (1) uji kemampuan awal menulis teks nonsastra siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, data diambil dari hasil pretes, (2) uji perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, data diambil dari hasil pretes kedua kelas, dan (3) uji peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan membandingkan hasil pretes dan postes kelas eksperimen. Uji

keefektifan dilakukan berbantuan aplikasi IBM SPSS versi 31. Namun, sebelum uji keefektifan dilakukan, peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu.

## 2.1 Uji Prasyarat

### 2.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 31. Karena jumlah sampel kurang dari 50, analisis menggunakan uji Shapiro–Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Uji Normalitas Data Pretes-Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Eksperimen	.176	36	.006	.956	36	.166
Post-test Eksperimen	.127	36	.192	.939	36	.064
Pretes Kontrol	.148	33	.065	.964	33	.341
Postes Kontrol	.183	33	.007	.951	33	.147

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretes dan postes kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,166 dan 0,064, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,341 untuk pretes dan 0,147 untuk postes. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pretes dan postes pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas menggunakan IBM SPSS versi 31.

### 2.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang memiliki kesamaan varians. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data menunjukkan perbedaan varians atau bersifat tidak homogen. Adapun hasil pengujian homogenitas data dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretes dan Postes Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Pretes	Based on Mean	.663	1	67	.418
	Based on Median	.204	1	67	.653
	Based on Median and with adjusted df	.204	1	63.534	.653
	Based on trimmed mean	.664	1	67	.418
Nilai Postes	Based on Mean	2.255	1	67	.138
	Based on Median	1.910	1	67	.172
	Based on Median and with adjusted df	1.910	1	58.684	.172
	Based on trimmed mean	1.956	1	67	.167

Berdasarkan hasil uji homogenitas, nilai signifikansi based on mean pada data pretes sebesar 0,418 dan pada data postes sebesar 0,138, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretes maupun postes pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

## 2.2 Uji Coba Produk

Setelah selesai dilakukan uji prasyarat dan data penelitian memenuhi hasil uji prasyarat, kemudian data dianalisis untuk diuji keefektifannya. Uji keefektifan produk meliputi tiga bentuk pengujian, yaitu: (1) uji kemampuan awal menulis teks nonsastra siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, data diambil dari hasil pretes, (2) uji perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, data diambil dari hasil pretes kedua kelas, dan (3) uji peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan membandingkan hasil pretes dan postes kelas eksperimen. Uji keefektifan dilakukan berbantuan aplikasi IBM SPSS versi 31.

### 2.2.1 Uji Kemampuan Awal Siswa

Uji kemampuan awal siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol, apakah sama atau memiliki perbedaan. Untuk menguji kemampuan awal ini digunakan rumus uji independent sample t-test. Dari hasil pengujian, diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil Uji Kemampuan Awal Siswa**

Dependent variables		Assumptions		Independent Samples Test				95% Confidence Interval of the Difference	
				Statistics					
		t-test for Equality of Means				Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
		t	df	Significance					
				One-Sided p	Two-Sided p				
Nilai Pretes	Equal variances assumed	.729	67	.234	.468	1.881	2.580	-3.269	7.032
	Equal variances not assumed	.733	66.973	.233	.466	1.881	2.568	-3.245	7.007

Berdasarkan tabel, nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,468 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 3.2.2.2 Uji Perbedaan Hasil Belajar Siswa

Uji perbedaan hasil belajar bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran menulis teks nonsastra berbasis pendekatan proses genre dan siswa yang belajar dengan sumber belajar lain. Adapun hasil analisis datanya dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7. Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar Siswa**

		Independent Samples Test				95% Confidence Interval of the Difference			
		t-test for Equality of Means							
		t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
				One-Sided p	Two-Sided p				
Nilai Postes	Equal variances assumed	7.952	67	<,001	<,001	12.109	1.523	9.069	15.148
	Equal variances not assumed	7.819	55.115	<,001	<,001	12.109	1.549	9.005	15.212

Berdasarkan tabel, nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor postes siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 3.2.2.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Sebelum uji peningkatan hasil belajar dilakukan, siswa kelas eksperimen (X/E1) terlebih dahulu diberi perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Progenus. Uji ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis teks nonsastra siswa, yang dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-test melalui SPSS versi 31. Adapun hasil pengolahan datanya sebagai berikut.



**Tabel 8. Hasil Uji Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

		Paired Samples Test					t	df	Significance	
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pretes - Postes	-24.167	10.261	1.710	-27.638	-20.695	-14.131	35	<,001	<,001

Berdasarkan tabel, nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada data pretes dan postes.

### 3. Revisi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran menulis teks nonsastra berbasis Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs dengan pendekatan proses genre untuk siswa kelas X. Produk ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa, serta digunakan sebagai dasar revisi. Ahli materi menilai konten sangat baik, namun memberi saran perbaikan pada penulisan judul sesuai EYD, kejelasan teks anekdot sebagai teks nonsastra, dan penulisan sumber rujukan; revisi dilakukan untuk meningkatkan akurasi dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran serta sintaks proses genre. Ahli media merekomendasikan perbaikan teknis seperti pengurangan ukuran file, penyederhanaan navigasi, peningkatan keterbacaan, konsistensi penulisan, dan penambahan instruksi penggunaan aplikasi pendukung. Menindaklanjuti hal tersebut, aplikasi direvisi dengan *mere-build* di Smart Apps Creator, menyederhanakan slide, memindahkan materi ke Google Docs, serta mengubah gambar PNG ke JPG sehingga ukuran aplikasi turun dari 67,8 MB menjadi 36,9 MB tanpa mengurangi fungsi pembelajaran. Revisi membuat media lebih efektif, layak, dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Ukuran aplikasi sebelum direvisi	Ukuran aplikasi setelah direvisi
	

**Gambar 5. Ukuran Aplikasi Sebelum dan Sesudah Revisi**

Di sisi lain, hasil validasi praktisi menyatakan media pembelajaran layak dan efektif membantu pemahaman siswa karena langkah pendekatan proses genre disajikan jelas. Namun, ukuran teks dinilai terlalu kecil, sehingga peneliti memindahkan materi ke

Google Docs agar lebih nyaman dibaca oleh siswa. Sejalan dengan hal tersebut, respons siswa menunjukkan bahwa aplikasi Progenus mudah diakses, menarik, dan membantu pemahaman materi menulis teks nonsastra melalui tahapan proses genre. Siswa menilai aplikasi bermanfaat dan tidak membosankan, meskipun menyarankan variasi tampilan, perbaikan navigasi, penambahan materi, dan dukungan iOS.

#### 4. Kajian Produk Akhir

##### 4.1. Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran menulis teks nonsastra berbasis pendekatan proses genre mengacu pada Kurikulum Merdeka, khususnya Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E kelas X (Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 032/H/KR/2024). Media ini memuat empat genre teks, yaitu laporan hasil observasi, anekdot, negosiasi, dan biografi. Penyajian materi menerapkan delapan tahap proses genre, yaitu mengenal teks, memahami kaidah, menganalisis, refleksi, mengembangkan ide, menyusun kerangka, menulis draf, dan revisi. Tahapan ini tersedia pada setiap menu materi dalam aplikasi dan digunakan secara berurutan sehingga siswa mengikuti alur menulis secara sistematis. Meskipun strukturnya sama, setiap genre memiliki contoh, ciri kebahasaan, dan latihan yang berbeda sesuai karakteristik teks. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih runtut dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis, baik dari aspek tujuan genre, kebahasaan, maupun pengembangan gagasan (Tran, 2016; Lan & Anh, 2022).

Pada tahap refleksi pemahaman, terdapat dua aktivitas utama, yaitu evaluasi dan refleksi. Evaluasi (terkait materi) dan refleksi (terkait pengetahuan yang dikuasai) dilakukan dengan menjawab pertanyaan melalui Google Form. Aktivitas ini bertujuan membantu siswa meninjau kembali pemahaman, mengidentifikasi konsep yang belum dikuasai, serta memperbaiki proses belajar selanjutnya (Syamsi, 2012). Selain google form, aplikasi juga terintegrasi dengan google docs. Penggunaan Google Docs ini diterapkan pada tahap penulisan draf dan revisi, di mana siswa menulis langsung dalam dokumen bersama, memperoleh umpan balik guru secara real-time, serta merevisi tulisan secara berkelanjutan. Dengan demikian, proses menulis tidak hanya berupa tugas akhir, tetapi berlangsung secara bertahap dan terpantau.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa, media pembelajaran dirancang dengan karakteristik interaktif, menarik, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta menyajikan langkah-langkah menulis yang sistematis. Media ini dilengkapi dengan contoh teks yang beragam, contoh pengerjaan LKPD, serta pranala ke berbagai sumber belajar lain, seperti YouTube, aplikasi kuis daring, Google Formulir, Google Docs, dan audio pembelajaran. Penyediaan berbagai sumber tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara lebih variatif dan mendukung pembelajaran yang optimal.

Pengembangan media pembelajaran ini sejalan dengan pandangan Agustira dan Rahmi (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan memfasilitasi pemahaman siswa secara mendalam. Pemanfaatan media yang tepat juga berkontribusi terhadap peningkatan minat, motivasi, dan kreativitas belajar siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Karomah et al., 2024). Hal tersebut selaras dengan pendapat Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Sebelum tahap pengembangan produk, peneliti terlebih dahulu menyusun desain pengembangan yang meliputi pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan pengumpulan konten. *Flowchart* berfungsi sebagai gambaran alur kerja dan hubungan antarkomponen dalam media, sedangkan *storyboard* menggambarkan rancangan tampilan, navigasi,

dan interaksi pengguna. Konten pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi Canva serta dikumpulkan dari berbagai sumber yang relevan.

Pengembangan produk dilakukan berdasarkan flowchart dan storyboard yang telah disusun. Desain latar belakang dan materi dikembangkan melalui Canva, kemudian diintegrasikan ke dalam aplikasi Smart Apps Creator. Produk akhir diekspor dalam format .apk dengan nama aplikasi "Progenus" (Pendekatan Proses Genre untuk Menulis). Media pembelajaran ini terdiri atas lima menu utama, yaitu splash screen, menu mulai, menu utama, menu materi, dan menu penutup. Struktur tersebut memudahkan navigasi pengguna dan mendukung kenyamanan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam aplikasi progenus terintegrasi dengan website berupa google docs untuk materi dan tes menulis, google formulir untuk mengetes pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (evaluasi pembelajaran) dan refleksi pembelajaran, serta mengumpulkan hasil membuat peta pikiran yang juga terintegrasi dengan google drive, aplikasi kuis online wordwall, dan media sosial berupa youtube. Website berupa *Liveworksheets* seperti google docs digunakan peneliti untuk membuat LKPD menulis teks sastra yang diatur responden sebagai editor dan digunakan peneliti untuk membuat materi yang diatur responden sebagai pelihat (tidak bisa mengubah materi). Sementara itu, *Liveworksheets* berupa google formulir digunakan peneliti untuk membuat evaluasi materi yang sudah dipelajari, refleksi pembelajaran yang sudah dikuasai, dan tempat menerima foto peta pikiran dari teks nonsastra buatan siswa. Google formulir yang dibuat untuk tempat menerima peta pikiran siswa ini tertaut dengan google drive. *Liveworksheet* lain yang juga digunakan sebagai media penunjang di dalam aplikasi ini adalah wordwall. Wordwall ini digunakan oleh peneliti sebagai aplikasi kuis online, terutama di tahapan mengenal kaidah kebahasaan, agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi menulis teks nonsastra. Media sosial youtube juga digunakan sebagai media penunjang yang digunakan peneliti untuk menyisipkan video sebagai penambah inspirasi menulis siswa. Berikut tampilan awal aplikasi ketika dijalankan siswa dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan awal aplikasi pertama kali dijalankan siswa

#### 4.2. Kelayakan Produk

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model tersebut memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan terarah sehingga media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Uji kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi (guru), serta didukung oleh respons siswa. Kelayakan produk dinilai berdasarkan dua aspek utama, yaitu kelayakan materi dan kelayakan media. Aspek kelayakan materi mencakup kebenaran konsep, penyusunan materi, potensi keterlaksanaan, dan

evaluasi, sedangkan aspek kelayakan media meliputi profil aplikasi, komunikasi visual, dan penggunaan media. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 9. Hasil Validasi Kelayakan Materi Secara Keseluruhan oleh Dosen Ahli dan Praktisi**

No.	Aspek	Penilaian Dosen Ahli	Penilaian Praktisi	Rata-rata Penilaian	Persentase
1.	Kebenaran Konsep	4,5	5	4,75	95%
2.	Penyusunan Materi	4,7	4,7	4,7	94%
3.	Potensi Keterlaksanaan	4,7	4,5	4,6	92%
4.	Evaluasi	4,5	4,7	4,6	92%
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>4,6</b>	<b>4,73</b>	<b>4,67</b>	<b>93%</b>
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Baik</b>		
<b>Tingkat Kelayakan</b>			<b>Layak Digunakan</b>		

**Tabel 10. Hasil Validasi Kelayakan Media Secara Keseluruhan oleh Dosen Ahli dan Praktisi**

No.	Aspek	Penilaian Dosen Ahli	Penilaian Praktisi	Rata-rata Penilaian	Persentase
1.	Profil Aplikasi/Perangkat	3,8	4,3	4,05	81%
2.	Komunikasi Visual	3,8	4,6	4,2	84%
3.	Penggunaan Media	3,5	4,5	4	80%
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>3,7</b>	<b>4,47</b>	<b>4,08</b>	<b>82%</b>
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Baik</b>		
<b>Tingkat Kelayakan</b>			<b>Layak Digunakan</b>		

Hasil validasi menunjukkan bahwa kelayakan materi memperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,67 dengan persentase 93% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, kelayakan media memperoleh rata-rata skor 4,08 dengan persentase 82% dan juga berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks nonsastra bagi siswa kelas X SMA/MA.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Djamas et al. (2018) dan Nieveen (1999) yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dapat dikategorikan berkualitas apabila memperoleh penilaian yang baik dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, Hashim dan Alias (2012) menegaskan bahwa kepraktisan merupakan indikator penting dalam menentukan kualitas produk pembelajaran.

#### 4.3. Keefektifan Produk

Uji keefektifan media pembelajaran dilakukan melalui quasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group* (Syamsi, 2012). Kelompok eksperimen terdiri atas 36 siswa dan kelompok kontrol terdiri atas 33 siswa. Materi yang digunakan dalam uji keefektifan adalah teks negosiasi. Adapun hasil analisis uji keefektifan produk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 11. Hasil Perhitungan Selisih Nilai Postes dan Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelompok	Rata-rata Nilai Pretes	Rata-rata Nilai Postes	Selisih
Eksperimen	62,64	86,81	24,17
Kontrol	60,76	74,7	13,94
<b>Efektivitas</b>			<b>10,23</b>

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa selisih nilai pretes dan postes kelompok eksperimen sebesar 24,17, sedangkan kelompok kontrol sebesar 13,94. Nilai efektivitas produk diperoleh dari selisih kedua peningkatan tersebut, yaitu 10,23. Hasil analisis menggunakan SPSS versi 31 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan awal siswa, tetapi terdapat perbedaan signifikan pada hasil postes dan

peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Progenus efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks nonsastra siswa.

Smart Apps Creator sebagai perangkat lunak pengembang aplikasi dinilai mendukung pembelajaran mandiri dan menyediakan fitur kuis serta permainan edukatif (Ricky et al., 2021). Aplikasi ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran mobile tanpa pemrograman dan mendukung pembelajaran berbasis e-learning (Zao, 2017). Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media berbasis mobile learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Faqih, 2020; Khoirudin et al., 2021; Muyaroah & Fajartia, 2017; Jan et al., 2016; Rohman et al., 2019; Andrianto et al., 2020).

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks nonsastra berdasarkan pendekatan proses genre pada siswa kelas X SMA/MA.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, pembelajaran menulis teks nonsastra di sekolah belum optimal karena keterbatasan media yang secara khusus mendukung proses menulis. Oleh karena itu, dikembangkan media Progenus berbasis Smart Apps Creator terintegrasi Google Docs dengan pendekatan proses genre melalui model ADDIE. Media ini memuat empat jenis teks dan delapan tahapan menulis. Hasil uji kelayakan menunjukkan kategori sangat baik: ahli materi 92%, ahli media 75% (baik), praktisi/guru 92%, dan respons siswa 93%. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan ( $\text{sig. } 0,001 < 0,05$ ) dengan selisih nilai 10,23, sehingga media efektif digunakan dalam pembelajaran.

Diseminasi dapat dilakukan melalui tautan blog/website sekolah, WhatsApp group, dan publikasi ilmiah. Pengembangan selanjutnya dapat memperluas materi ke teks sastra (puisi, cerpen), menambahkan jenis teks lain, serta mengintegrasikan keterampilan berbahasa lain seperti membaca dan menyimak, sehingga media lebih komprehensif dan fleksibel untuk berbagai topik pembelajaran Bahasa Indonesia.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Andrianto P. R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. *Sainteks* 2019, 56–60.
- Babalola, H.A.L. (2012). Effect of process-genre based approach on the written English performance of computer science students in a Nigerian Polytechnic. *Journal of Education and Practice*, 3, 1-2. <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/1630>
- Basak, S.K., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). E-learning, M-learning, dan D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-Learning and Digital Media*, 15(4) 191-216. <https://doi.org/10.1177/2042753018785180>
- Branch, R.M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. University of Georgia.
- Deng, L., Chen, Q., & Zhang, Y. (2014). *Developing Chinese EFL learners' generic competence: a genre-based & process genre approach*. Springer- Verlag Berlin Heidelberg.
- Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. (2018). Development of interactive multimedia learning materials for improving critical thinking skills. *International Journal of*

- Information and Communication Technology Education (IJICTE), 14(4), 66–84. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2018100105>
- Fadhila, A., & Rakhmawati, A. (2024). Model pembelajaran project-based learning (PBL) berbasis kearifan lokal dalam keterampilan menulis siswa SMA. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 157-164. <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v6i1.3316>
- Faqih, M. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.
- Gagné, R. M. (1974). Instruction and the condition of learning. In W. M. Bart & M. R. Wong (Eds.), *Psychology of school learning: Views of the learner (Volume I: Environmentalism)* (pp. 153–175). Schenkman Publishing Company.
- Gao, J. (2007). Teaching writing in Chinese University: Finding an eclectic approach. *The Asian EFL Journal*, 18, 1-2.
- Harlis, H., & Budiarti, R.S. (2018). Development of Appypie-based android application as a leaning media about alga in Monera and Protista Course for students majoring in Biology Education. *BIODIK*, 4(2), 114-120.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P., I.M. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Grup.
- Hasanah, U., & Laili, U. N. (2023). Pengembangan buku ajar keterampilan menulis teks nonsastra berdasarkan pendekatan proses bagi siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 255–270. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.191>
- Hashim, S., & Alias, N. A. (2012). Design and development research in instructional technology. In *Instructional Technology Research, Design and Development: Lessons from the Field* (hal. 1–23). Hershey, PA: IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-61350-198-6.ch001>
- Isrokatun, Hanifah, N., Yusuf, A.R., Rosmiati, R., & Khoerunnisah, R. (2023). The development of android-based learning mobile app to practice critical thinking skills for elementary school students. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(2), 161-172. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.20>
- Jan, S.R., Ullah, F., Ali, H., & Khan, F. (2016). Enhanced and effective learning through mobile learning an insight into students perception of mobile learning at university level. *International Journal of Scientific Research in Science, Engineering and Technology (IJSRSET)*, Print ISSN, 2395-1990.
- Karomah, F.N., Devita, Ramli, Z.J., Mas'odi, M. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211-222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Penulis.
- Khoirudin, R., Ashadi, A., & Masykuri, M. (2021). Smart apps creator 3 to improve student learning outcomes during the pandemic of COVID-19. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 7(1), 25-34.
- Kusumawati, Syambasril, & Ramdani, D. (2015). Kemampuan memahami teks nonsastra siswa MTs. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1-11. <https://doi.org/10.26418/jppk.v4i12.12864>
- Lan, N.T.H & Anh, T.D. (2022). Teaching English writing through process-genre approach: An action research project. *Vietnam Journal of Educational Sciences*, 18(2), 21-30. <https://doi.org/10.15625/2615-8957/22210202>

- Mohanna, M. (2015). Using knowledge engineering for modeling mobile learning systems [Unpublished doctoral dissertation]. Université Laval, Canada.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Nasrullah, A., Mahuda, I., Mubarika, M. P., Meilisa, R., & Fajari, L. E.W. (2022). Android-based mathematics learning media assisted by smart apps creator on self-regulated learning Title. *IJAE: International Journal of Asian Education*, 3(3), 160-165. <https://doi.org/10.46966/ijae.v3i3.292>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 125–135. [https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7\\_10](https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10)
- Nurdyansyah. (2019). Media pembelajaran inovatif. UMSIDA Press.
- Patwary, Md. N., & Sajib, Md. N. F. (2025). Exploring tertiary students' perceptions of using smartphones to enhance EFL writing: Pedagogical implications. *The International Journal of Technology, Knowledge, and Society*, 21(2), 51-72. <https://doi.org/10.18848/1832-3669/CGP/v21i02/51-72>
- Puspitaningrum, E. (2024). Pengembangan buku digital pembelajaran menulis teks nonsastra berbasis pendekatan proses bagi siswa kelas VII SMP/MTs. [Tesis, tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachawong, M., & Phusawisot, P. (2025). The effects of process-genre approach on writing performance and writing anxiety of Thai EFL University students. *World Journal of English Language*, 15(5), 113-126. URL: <https://doi.org/10.5430/wjel.v15n5p113>
- Ratnasari, D., & Ansori, I. (2024). Media smart apps creator berbasis problem based learning meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 10-21. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.68614>
- Ricky, E.N., Hudah, M., & Widyatmoko, F.A. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran pencak silat berbasis multimedia. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 40-52. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.13990>
- Rohman, A. N., Utami, E., & Raharjo, S. (2019). Deteksi kondisi emosi pada media sosial menggunakan pendekatan leksikon dan natural language processing. *Jurnal Eksplora Informatika*, 9(1), 70-76. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v9i1.277>
- Rohmawati, E.A., & Wahyono, H. (2020). Strategi kata utama dalam pembelajaran menulis teks eksposisi di SMAN 3 Magelang. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 3(2), 360-366. <https://doi.org/10.31002/ijel.v3i2.2510>
- Saputra, H., & Marzulina, L. (2016). Teaching writing by using process genre approach to the eighth grade students of SMP Negeri 22 Palembang. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 1-12. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/edukasi/article/view/592>
- Setyoningrum, R. A., Basuki, I. A., & Harsiati, T. (2025). Asesmen membaca teks nonsastra dalam buku bahasa indonesia kurikulum merdeka kelas VIII. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v14i1.4867>
- Syamsi, K. (2012). Model perangkat pembelajaran menulis berdasarkan pendekatan proses genre bagi siswa SMP. *Litera*, 11(2), 288-297. <https://doi.org/10.21831/ltr.v11i2.1070>
- Syamsi, K., & Lestyarini, B. (2023). Strategi pembelajaran keterampilan berbahasa. UNY Press.
- Telaumbanua, Sadieli. (2022). The effect of project based blended learning towards negotiation text writing ability moderated by learning motivation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2327-2334. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1159>

- Tran, T.T. (2016). An action study on a Process-genre approach to teaching IELTS writing task 2 to nonEnglish major students at band 4.5-5.5 in a Vietnamese university setting. [Master's thesis]. Vietnam National University, Hanoi.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, 2B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1) , 23-27.
- Yan, G. (2005). A process genre model for teaching writing. *English Teaching Forum*, 43(3), 18-26.
- Zao, C. (2017). An empirical research on improving the depth of interaction through collaborative problem-solving learning activities. *e-Education Research*, 38(10), 87-92.
- Zhang, Y. (2018). Exploring EFL learners' self-efficacy in academic writing based on process-genre approach. *English Language Teaching*, 11(6), 115-124. <http://doi.org/10.5539/elt.v11n6p115>
- Zulita, D. (2024). Pengembangan buku ajar menulis teks nonsastra berdasarkan pendekatan proses genre untuk siswa SMP/MTs. [Tesis, tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Yogyakarta.