



# EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Poster MyWall untuk Mendukung Evaluasi Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Erni Wulandari, Sabariah, dan Rufi'i

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

\*Correspondence: [erniw@gmail.com](mailto:erniw@gmail.com)

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>The advancement of digital technology has encouraged a shift in learning paradigms from teacher-centered to student-centered approaches. One of the challenges in Indonesian language learning is that assessment activities are still dominated by conventional methods, limiting student engagement. This study aims to develop an Android-based interactive learning media using the MyWall application to support digital learning assessment in Indonesian language subjects. This research employed a Research and Development (R&amp;D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included media experts, material experts, and students. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, and student response questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the developed learning media achieved a very feasible category based on evaluations from media and material experts. Furthermore, students provided very positive responses, indicating that the media was easy to use, attractive, and effective in helping them understand learning materials and conduct independent assessments. Therefore, the Android-based learning media developed through MyWall can serve as an innovative alternative to support digital assessment in Indonesian language learning.</p>	<p><b>Article History:</b> <i>Submitted/Received 29 Mei 2025</i> <i>First Revised 6 June 2026</i> <i>Accepted 23 June 2026</i> <i>First Available online 26 June 2026</i> <i>Publication Date 26 June 2026</i></p> <p><b>Keyword:</b> <i>media pembelajaran interaktif, Android, MyWall, evaluasi digital, Bahasa Indonesia</i></p>

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan evaluasi yang masih didominasi oleh metode konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan aplikasi MyWall sebagai sarana evaluasi pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, dan angket respons peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu, respons peserta didik menunjukkan kategori sangat baik karena media mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami materi serta melaksanakan evaluasi pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi MyWall dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung evaluasi pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

© 2026 Teknologi Pendidikan UPI

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu tuntutan yang harus direspons oleh pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta mendukung proses evaluasi yang lebih interaktif dan efisien (Prensky, 2010).

Transformasi pembelajaran digital semakin mendapat perhatian setelah berkembangnya penggunaan perangkat bergerak (*mobile devices*) yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Kondisi ini mendorong munculnya konsep *mobile learning* yang menempatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang praktis dan mudah dijangkau. Menurut Traxler (2018), *mobile learning* memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam proses belajar karena peserta didik dapat mengakses sumber belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu. Oleh karena itu, pemanfaatan perangkat Android sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang relevan dalam mendukung pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan memahami materi, mengembangkan keterampilan berbahasa, serta mengukur capaian pembelajaran memerlukan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif. Namun demikian, pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah masih sering dilakukan secara konvensional melalui lembar kerja atau tes tertulis yang kurang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kondisi ini berpotensi menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya proses pengukuran hasil belajar. Selain itu, evaluasi yang bersifat monoton sering kali membuat peserta didik merasa jenuh sehingga hasil yang diperoleh belum sepenuhnya mencerminkan kemampuan yang sebenarnya (Arsyad, 2019).

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sung, Chang, dan Liu (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis perangkat *mobile* memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian akademik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, media interaktif dapat memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik lebih mudah memahami kesalahan dan memperbaiki pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah aplikasi MyWall. MyWall merupakan platform desain digital berbasis web yang menyediakan berbagai template interaktif untuk membuat poster, infografis, presentasi, kuis, dan media visual lainnya secara mudah tanpa memerlukan kemampuan desain yang kompleks. Keunggulan aplikasi ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur teks, gambar, ikon, tautan, dan kode QR yang dapat diakses melalui perangkat Android. Dengan karakteristik tersebut, MyWall berpotensi digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi MyWall menjadi penting karena mampu menggabungkan aspek visual, interaktivitas, dan kemudahan akses dalam satu media pembelajaran. Peserta didik dapat mengakses soal evaluasi, materi pendukung, maupun aktivitas pembelajaran lainnya melalui smartphone yang dimiliki. Selain meningkatkan efisiensi proses evaluasi, penggunaan media ini juga dapat membantu guru dalam menyajikan evaluasi yang lebih inovatif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan media pembelajaran digital, kajian mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android dengan memanfaatkan aplikasi MyWall masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada penggunaan platform pembelajaran umum seperti Google Classroom, Quizizz, atau Kahoot, sedangkan pemanfaatan MyWall sebagai media evaluasi interaktif belum banyak dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan fitur-fitur visual dan interaktif dari aplikasi MyWall untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan aplikasi MyWall yang layak digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli serta respons peserta didik terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era transformasi digital.

## **2. METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.

Tahapan penelitian meliputi:

1. Analysis
2. Design
3. Development
4. Implementation
5. Evaluation

### **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 1 GRESIK

Subjek penelitian terdiri atas:

- 1 ahli media
- 1 ahli materi Bahasa Indonesia

- 36 peserta didik kelas XI TMI 1

## **Prosedur Pengembangan**

### **1. Analysis**

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan evaluasi digital.

### **2. Design**

Pada tahap ini dilakukan:

- Penyusunan flowchart media
- Penyusunan storyboard
- Penyusunan materi Bahasa Indonesia
- Penyusunan instrumen evaluasi

### **3. Development**

Tahap pengembangan dilakukan dengan:

- Mendesain poster interaktif menggunakan MyWall.
- Mengintegrasikan materi, video, gambar, dan kuis evaluasi.
- Mengonversi media agar dapat diakses melalui smartphone Android menggunakan QR Code atau tautan digital.

### **4. Implementation**

Media yang telah divalidasi diuji coba kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respons pengguna.

### **5. Evaluation**

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui:

##### **Observasi**

Digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran.

##### **Wawancara**

Dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia.

##### **Angket Validasi**

Digunakan untuk memperoleh penilaian ahli media dan ahli materi.

##### **Angket Respons Peserta Didik**

Digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

## Instrumen Penelitian

### Aspek Validasi Ahli Media

No	Indikator
1	Tampilan visual
2	Kualitas desain
3	Kemudahan navigasi
4	Interaktivitas
5	Kesesuaian warna dan layout

### Aspek Validasi Ahli Materi

No	Indikator
1	Kesesuaian materi
2	Ketepatan konsep
3	Kedalaman materi
4	Kesesuaian evaluasi
5	Keterbacaan

## Teknik Analisis Data

Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:  

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi:

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Media

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi MyWall dengan tampilan yang responsif dan dapat diakses melalui smartphone Android. Media memuat:

- Materi pembelajaran Bahasa Indonesia

- Video pembelajaran
- Infografis interaktif
- Kuis evaluasi
- Tautan sumber belajar tambahan

Peserta didik dapat mengakses media melalui QR Code yang disediakan guru.

#### Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase
Tampilan	92%
Navigasi	95%
Interaktivitas	94%
Desain	93%
Rata-rata	93,5%

Kategori: **Sangat Layak**

#### Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase
Isi Materi	91%
Kebahasaan	92%
Evaluasi	94%
Rata-rata	92,3%

Kategori: **Sangat Layak**

#### Respons Peserta Didik

Aspek	Persentase
Kemudahan penggunaan	90%
Kemenarikan media	95%
Motivasi belajar	93%
Kejelasan materi	91%
Rata-rata	92,25%

Kategori: **Sangat Baik**

#### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android menggunakan MyWall memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, interaktivitas, dan aksesibilitas melalui smartphone mampu meningkatkan kualitas proses evaluasi pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sung et al. (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis mobile learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, penggunaan media digital yang menarik mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keunggulan media yang dikembangkan terletak pada kemudahan akses melalui perangkat Android, tampilan visual yang menarik, serta kemampuan memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Peserta didik tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga dapat mengakses materi pendukung secara langsung ketika mengalami kesulitan.

Dari perspektif guru, media ini membantu proses evaluasi menjadi lebih efektif dan efisien. Guru dapat mengelola materi dan evaluasi dalam satu platform sehingga memudahkan proses monitoring pembelajaran.

#### **4. SIMPULAN**

Media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan aplikasi MyWall berhasil dikembangkan melalui model ADDIE. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori sangat layak, sedangkan respons peserta didik menunjukkan kategori sangat baik. Media yang dikembangkan mampu mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara lebih menarik, efektif, dan interaktif. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

#### **5. PERNYATAAN PENULIS**

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

#### **6. REFERENSI**

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. California: Corwin Press.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275.
- Traxler, J. (2018). *Learning with Mobiles in Developing Countries*. In *The SAGE Handbook of Learning*. SAGE Publications.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report: Technology in Education*. Paris: UNESCO.