

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK Mendukung PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

Oleh :

Mohammad Faridl Darmawan^{1*}, Afif Kholisun Nashoih²⁾

¹Fakultas Pertanian, Universitas KH. A Wahab Hasbullah

²Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A Wahab Hasbullah

¹Email: faridldarmawan@unwaha.ac.id

²Email: afif.nashoih90@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran menggunakan perangkat *smartphone android* yang dikenal dengan istilah *mobile learning*, serta mengetahui tingkat efektifitas media tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia, selain juga berfungsi sebagai piranti yang mendukung pembelajaran *blended learning*. Penelitian ini mengadopsi model penelitian pengembangan Sugiyono yang terdiri dari 10 tahap. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument observasi, kuesioner, dan tes. Tahap analisis data dilakukan pada hasil validasi ahli materi dan ahli media melalui lembar kuesioner, serta digunakan untuk menganalisis uji kompetensi kognitif guna mengetahui tingkat efektifitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *mobile learning* dinyatakan valid serta layak dijadikan sebagai media pembelajaran, berpijak pada validasi ahli media dan materi dengan rata-rata skor mencapai 3.46, sehingga dinyatakan layak. Sementara hasil uji coba menunjukkan adanya efektifitas media melalui skor pretes dan postes yang mengalami peningkatan sebesar 26.71, dengan nilai rata-rata pretes sebesar 52.39 dan postes 79.10. Angka tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *mobile learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, serta mendukung model pembelajaran *blended learning*.

Kata kunci: *mobile learning*, bahasa Indonesia, *blended learning*.

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi tengah mengalami revolusi yang pesat di era digital saat ini. Sehingga memberikan dampak signifikan terhadap kemajuan pola pikir masyarakat secara makro. Dalam bidang pendidikan, perubahan-perubahan ini telah memberikan pengalaman baru sekaligus merupakan tantangan bagi para praktisi untuk memanfaatkan perubahan tersebut menjadi modal penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Dalam hal ini, pendekatan teknologis yang diejawantahkan melalui media pembelajaran menjadi bagian penting dan tidak dapat dipisahkan dalam penyelenggaraan pembelajaran.

Maraknya penggunaan *smartphone android* bagi kalangan siswa memberikan pengaruh negative yang lebih besar dibanding pengaruh positif. Fakta di lapangan menyatakan bahwa remaja pada jenjang SLTA cenderung lebih lama menggunakan *smartphone* untuk sosial media daripada untuk belajar. Hal ini merupakan tantangan bagi para praktisi untuk dapat memanfaatkan *smartphone android* sebagai sarana pembelajaran mandiri yang efektif dan efisien. Dari sini muncul asumsi perlunya melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai *mobile learning*.

Mobile learning sebagai media pembelajaran yang dikemas melalui perangkat bergerak (*mobile device*) diharapkan mampu

memudahkan para siswa untuk belajar kapanpun dan di manapun (Surahman dan Surjono, 2017: 28). Cara ini bertujuan agar siswa dapat menguasai materi secara efektif dan efisien dibanding media lainnya (Rekkedal & Dye, 2009: 72). Selain itu, media ini juga menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan (Sugiyarto, 2014: 4). Berdasarkan asumsi di atas, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian yang bertujuan mengembangkan media *mobile learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat SLTA.

Model pembelajaran di zaman ini semakin berkembang pesat, menyamai pesatnya perkembangan teknologi yang kian membunyah. Salah satu strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah penggunaan model *blended learning*, yaitu Model pembelajaran yang mencampurkan antara pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran dengan pendekatan komputer (Rusman, 2011: 242). Model pembelajaran *blended learning* disinyalir mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru saat di kelas, tetapi lebih banyak melakukan aktivitas belajar secara mandiri. Terlebih lagi pembelajaran *blended learning* juga menekankan kepada siswa untuk menempatkan dirinya sebagai aktor pembelajar aktif, sehingga lahir kesadaran dalam dirinya untuk bagaimana dapat memahami materi pelajaran secara efektif dan komprehensif.

Di tingkat SLTA model pembelajaran *blended learning* perlu didukung. Ini bertujuan agar siswa tidak hanya belajar di dalam kelas, atau sekedar mendengarkan ceramah guru sehingga siswa lebih cenderung pasif. Keberadaan *blended learning* diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Terlebih model pembelajaran ini menekankan kepada siswa untuk menempatkan dirinya sebagai aktor pembelajar aktif. Di samping itu, model pembelajaran ini juga bertujuan untuk mengatasi persoalan ruang dan waktu, sehingga siswa bisa belajar secara mandiri di manapun dan kapanpun.

Salah satu pelajaran yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran adalah bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia seringkali dikesampingkan oleh para siswa, dengan anggapan bahwa sebagai warga negara Indonesia, mereka mampu berbahasa Indonesia tanpa harus mempelajarinya. Anggapan tersebut tidaklah benar, karena pembelajaran bahasa pada umumnya bertujuan agar dapat menggunakan bahasa untuk memahami ujaran, baik berbentuk teks ataupun non-teks. Oleh karena itu dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia selalu disandarkan pada teks atau genre, sehingga disebut dengan istilah kurikulum berbasis teks atau *text-based curriculum* (Atmazaki, 2013: 16). Hadirnya keanekaragaman teks ini memunculkan banyak kesulitan bagi siswa, terutama kesulitan memahami teks secara komprehensif. Maka dari itu, diperlukan terobosan inovatif yang diharapkan mampu mengatasi persoalan ini.

Hal tersebut di atas menjadi latar belakang pentingnya melakukan penelitian pengembangan *mobile learning* sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu mengatasi persoalan di atas. Pengembangan ini juga difungsikan agar siswa dapat belajar secara mandiri, sehingga strategi ini mendukung terciptanya model *blended learning* yang mengombinasikan model pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online (Alwan, 2017: 68).

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap bidang keilmuan teknologi pendidikan serta dapat menumbuhkan minat dari peneliti dan pengembang program media yang lain untuk mengembangkan produk yang inovatif. Di samping itu diharapkan mampu meminimalisir aplikasi yang kurang konstruktif bagi para pengguna *smart phone*, terutama kalangan pelajar. Sebagai tujuan utama, penelitian pengembangan *mobile learning* berbasis android pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dilakukan guna memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat SLTA.

2. METODE

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk pembelajaran berbasis android. Maka dari itu digunakan desain

penelitian dan pengembangan atau R&D (*research and development*), dengan mengadopsi model pengembangan dari Sugiyono. Adapun tahapan penelitian model ini dimulai potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2017: 409).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa observasi, kuesioner, dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kondisi lapangan, sehingga diharapkan nantinya produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan para siswa. Selain itu observasi juga dilakukan untuk mengamati uji coba produk saat proses pembelajaran. Kuesioner yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk, terdiri dari 2 jenis, yaitu kuesioner untuk ahli materi dan ahli media. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur efektifitas penerapan produk yang dikembangkan.

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi adalah perhitungan nilai rata-rata. Penentuan rentang skor pada kriteria penilaian dapat diperoleh dengan cara rentang skor tertinggi dikurangi skor terendah dibagi dengan skor tertinggi. Berdasarkan penentuan rentang tersebut diperoleh rentang 0, 5 kriteria validitas analisis rata-rata yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Penghitungan Skor Kriteria validitas

Rentang	Kriteria Valid
$4X > 3,00$	Valid
$2,50 < X \leq 3,00$	Cukup Valid
$2,00 < X \leq 2,50$	Kurang Valid
$X \leq 2,00$	Tidak Valid

Setelah melalui tahap validasi ahli, produk yang dikembangkan diujicobakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tarbiyatun Nasyiin Jombang dengan subjek penelitian siswa kelas X. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan data pretes dan postes, oleh karena itu cukup digunakan satu kelas eksperimen saja.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan berisi dua komponen utama, yaitu materi dan soal-soal latihan berikut dengan pembahasannya. Aplikasi ini berisi 6 bab, yaitu menyusun laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks anekdot, teks prosedur, teks negosiasi, dan cerita rakyat. Materi-materi tersebut dipelajari oleh siswa kelas X semester ganjil. Sementara soal-soal latihan disesuaikan dengan masing-masing materi. Menu latihan soal ini didesain seperti kuis, satu pertanyaan memiliki batas waktu untuk menjawab. Nilai akhir dapat dilihat setelah siswa menjawab semua pertanyaan, sekaligus jawaban yang benar berikut dengan pembahasannya.

Setelah produk telah selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua ahli,

yaitu ahli materi dan ahli media. Secara umum ada 3 aspek yang dijadikan ukuran penilaian oleh ahli materi, yaitu aspek isi, akurasi konsep, dan aspek bahasa. Sementara untuk ahli media, terdapat 3 aspek pula yang dijadikan standar penilaian untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, yaitu aspek media, aspek tampilan, dan aspek penyajian.

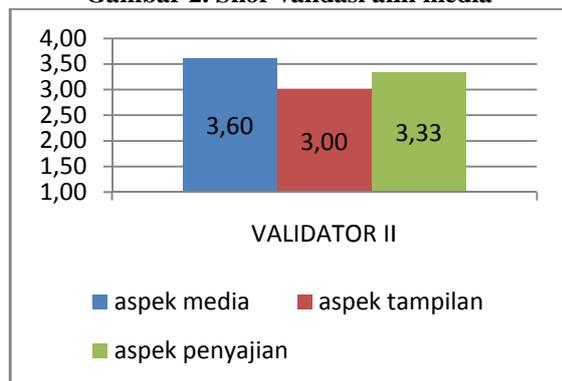
Gambar 1. Skor validasi ahli materi



Berdasarkan data hasil penilaian ahli materi yang tercermin dalam gambar 1, diketahui bahwa produk mobile learning berbasis android dinyatakan dapat diujicobakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mengacu pada hasil uji validasi produk penelitian menyatakan bahwa mobile learning berbasis android memperoleh rata-rata 3.62 atau kategori valid pada aspek materi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil penilaian aspek isi mobile learning sebesar 3.75, aspek ketepatan materi atau akurasi konsep sebesar 3.50, dan aspek kebahasaan sebesar 3.60. Dari ketiga aspek tersebut, dapat diamati bahwa mobile learning berbasis android masuk dalam kategori valid.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media dapat dilihat melalui gambar 2 di bawah ini.

Gambar 2. Skor validasi ahli media



Hasil analisis yang ditunjukkan oleh gambar 2 menyatakan bahwa uji kelayakan produk oleh ahli media memperoleh rata-rata 3.31, sehingga termasuk kategori valid. Rata-rata skor tersebut dijabarkan dalam pencapaian rata-rata skor setiap aspek diantaranya aspek media yang terdiri dari enam item indikator mencapai rata-rata skor 3.60, sehingga masuk kategori valid. Aspek tampilan

yang terdiri dari 4 item indikator mencapai rata-rata 3.00, sehingga dinyatakan cukup valid. Sedangkan aspek penyajian terdiri dari 3 item indikator, dan mencapai rata-rata skor 3.33 yang berarti masuk kategori valid.

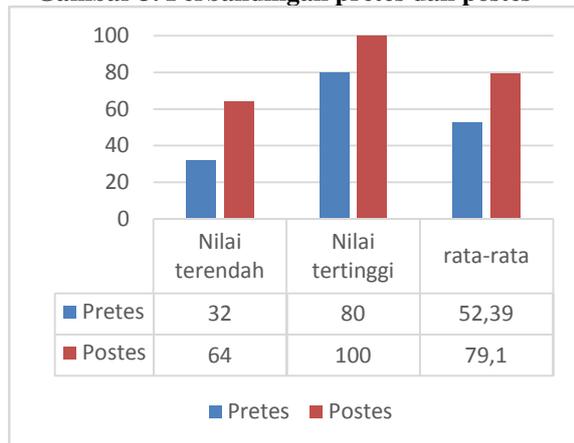
Berdasarkan hasil analisis uji kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa mobile learning berbasis android untuk pembelajaran bahasa Indonesia dinyatakan layak. Dilihat dari segi kualitas, efisiensi, tampilan produk serta keefektifannya, media mobile learning yang telah dikembangkan masuk dalam kategori baik, sehingga dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Meski demikian, produk yang dikembangkan ini belum sempurna dan bukan bebas cacat. Ada beberapa hal yang harus dilakukan peneliti untuk memperbaiki media mobile learning, yaitu sebagaimana dalam tabel berikut.

Tabel 2. Komentar dan saran validator aspek materi dan media

Validator	Komentar dan Saran
1	<ul style="list-style-type: none"> • Background materi diperbagus, tidak hanya berlatar putih, sehingga lebih menarik. • Alangkah baiknya tugas materi dimasukkan dalam menu tersendiri pada tiap bab. • Materi cukup memadai. Meski begitu, ada baiknya jika dikembangkan lagi.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan bagus dan sederhana. Hanya saja bagian menu tidak cukup menarik. • Menu materi harusnya di atas, baru kemudian menu latihan. • Tampilan isi materi hanya beralaskan warna putih. Alangkah baiknya beralaskan gambar buku atau lainnya, sehingga semakin menarik.

Setelah tahap validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk mobile learning. Pada tahap ini, peneliti mencoba untuk mengimplementasikan produk pengembangan pada subjek penelitian, yaitu siswa. Uji kompetensi kognitif terhadap peserta didik kelas kelas X SMK Tarbiyatun Nasyiin Jombang sebagai pengguna program Mobile Learning dilakukan melalui pretes dan postes. Data pretes dan postes kemudian dibandingkan untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah digunakannya program yang dikembangkan. Data uji kompetensi kognitif dapat dilihat melalui gambar berikut.

Gambar 3. Perbandingan pretes dan postes



Secara visual, tabel hasil penilaian uji coba pemakaian dapat dilihat di gambar 4.3. diketahui bahwa berdasarkan analisis data pretes dan postes, terjadi peningkatan skor hasil uji kompetensi antara sebelum dan sesudah diberikannya penerapan media *mobile learning*. Hal ini berarti bahwa indikator ketuntasan pembelajaran tercapai, dengan merujuk pada data yang menunjukkan bahwa hampir semua peserta didik mencapai skor minimal 75.

Setelah memperoleh hasil pretes dan postes dari responden yang berjumlah 30 siswa, dilakukan uji *T test* dengan memanfaatkan SPSS, guna mengetahui taraf signifikansinya. Berikut ini tabel hasil yang diperoleh menggunakan SPSS yang disajikan pada tabel di bawah.

Tabel 3. Hasil Penghitungan Paired samples statistic

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretes	52.39	31	12.366	2.221
Postes	79.10	31	11.808	2.121

Tabel 4. Hasil Penghitungan Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1 Pretes	-26.710	5.599	1.006	Lower -28.763	Upper -24.656	-26.56	30	.000
Postes								

Tabel 5. Hasil Penghitungan Paired Samples Correlations

Pair	N	Correlation	Sig.
1 Pretes&Postes	.894	12.366	.000

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS sebagaimana tertera di atas, nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan model *blended learning*. Hasil perhitungan diperoleh signifikansi sebesar 0,000, hal tersebut menunjukan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dibandingkan 0,05. Maka dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa implementasi media *mobile learning* berbasis android efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Sesempurna apapun ciptaan yang ada di dunia, tentu ada kekurangan dan kelebihan. Begitu juga dengan media *mobile learning* yang telah dikembangkan ini, tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan pengamatan, terdapat beberapa kelemahan produk, di antaranya yaitu (1) memudahkan siswa belajar, karena tidak terbatas ruang dan waktu, (2) materi disusun secara terstruktur, dilengkapi dengan contoh-contoh, (3) aplikasi bersifat adaptif, sehingga bisa diperbarui sewaktu-waktu. Sedangkan kelemahannya adalah (1) belum dilengkapi dengan menu diskusi atau *chat* dengan pengguna lain, (2) belum dilengkapi dengan video pembelajaran, sehingga masih bersifat verbalistik.

4. KESIMPULAN

Berpijak dari hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran, ditinjau dari validasi materi dan media. Kelayakan tersebut dapat dilihat dari rerata skor penilaian ahli materi sebesar 3,62 dengan kategori valid, rerata skor ahli media sebesar 3,31 dengan kategori valid.

Hasil uji coba produk juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan jika melihat peningkatan dari skor pretes dan postes yang mencapai 26.71, dengan nilai rata-rata pretes sebesar 52.39, dan postes 79.10. Angka tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *mobile learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Bersandar pada hasil data yang telah dipaparkan, media *mobile learning* perlu diimplementasi pada ruang lingkup yang lebih luas, dengan uji coba yang melibatkan banyak sekolah, sehingga bisa diketahui efektifitas media ini secara menyeluruh. Ini karena, sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi mutakhir, *mobile learning* bisa dijadikan sebagai solusi alternatif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran klasikal. Kehadirannya merupakan bentuk realisasi pembelajaran *blended learning*, sehingga peserta didik bisa belajar di manapun dan kapanpun.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristek Dikti) yang telah memberikan dana hibah untuk pembiayaan penelitian ini.

6. REFERENSI

Atmazaki. 2013. *Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Pola Pikir, Pendekatan Ilmiah, Teks*

- (Genre), dan Penilaian Otentik. Proceeding of The International on Languages and Arts FBS Universitas Negeri Padang. Hlm 15-22.
- Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Surahman, Ence dan Surjono, Herman Dwi. Pengembangan Adaptif Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 4, No. 1, April 2017, hlm. 26-37.
- Alwan, Muhammad. Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo untuk Mata Pelajaran Geografi SMA. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 4, No. 1, April 2017, hlm. 65-76.
- Rekkedal, T., & Dye, A. 2009. Mobile Distance Learning With PDAS: Development and Testing of Pedagogical and System Solution Supporting Mobile Distance Learners. Norwegia: AU Press.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Rinasih, dkk. Pengembangan Mobile Learning Mata Pelajaran Biologi Berbasis Science, Technology, and Society (STS) Untuk Kelas X SMAN 1 Kampak Trenggalek. Jinotep, Vol. 4, No. 1, Oktober 2017.