

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *ANDROID* BAGI GURU BAHASA INDONESIA SMK SE KABUPATEN WONOGIRI

Wahyu Dini Septiari¹, Suparmin², Titik Sudiatmi³, Muhlis Fajar Wicaksana⁴

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Veteran Bangun Nusantara
e-mail: wahyudiniseptiari.18@gmail.com

Abstrak

Revolusi Industri 4.0 telah menjadi tantangan terbesar yang dihadapi dunia diberbagai sektor, tidak terkecuali dengan dunia pendidikan. Perkembangan ini menuntut guru untuk lebih berinovatif dalam membuat media pembelajaran yang mana akan membuat suasana pembelajaran asyik dan menyenangkan bagi siswa. Seperti yang di rasakan oleh beberapa Guru SMK di Kabupaten Wonogiri, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi memasuki abad 21 maka guru harus mempunyai inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*, merupakan salah satu solusi dan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Membuat media pembelajaran pada aplikasi di *android* diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak. Media ini dapat dimodifikasi oleh guru dan digunakan oleh siswa secara mandiri. Media Pembelajaran berbasis *Android* ini dirancang sedemikain rupa untuk memenuhi kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat diakses dan digunakan di mana saja dan kapan saja.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smartphone Android*, Keterampilan Menyimak

Abstract

The Industrial Revolution 4.0 has become the biggest challenge facing the world in various sectors, including the world of education. This development requires teachers to be more innovative in making learning media which will make the learning atmosphere fun and enjoyable for students. As felt by several SMK teachers in Wonogiri Regency, as science and technology develop into the 21st century, teachers must have innovation in the development of learning media. The development of Android-based learning media is one of the solutions and innovations in improving the quality of learning in the classroom. Making learning media for applications on Android is expected to increase student motivation in learning Indonesian, especially listening skills. This media can be modified by the teacher and used by students independently. This Android-based learning media is designed in such a way as to meet the needs of students during the learning process. This Android-based learning media can be accessed and used anywhere and anytime.

Keywords: Learning Media, Android Smartphone, Skills Listen

PENDAHULUAN

Seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu mengaktifkan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, karna inovasi di dalam proses pembelajaran sangat penting, namun pada kenyataannya, media sering terabaikan dengan berbagai alasan. Misalnya, keterbatasan waktu untuk membuat media, sulit mencari media yang tepat, dan biaya yang tidak tersedia.

Mailani (2020, h. 40) yang mengatakan bahwa “Pemilihan media yang tepat sangatlah diperlukan agar proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di rumah menjadi lebih menarik”. Salandanan, (dalam Cahyadi, 2019, h.5) menjelaskan ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran yaitu: “(1) menyediakan pengalaman langsung dan konkrit pada peserta didik; (2) peserta didik dapat lebih mengerti dan menyimpan makna objek dan fenomena yang mereka lihat, dengar, gunakan dan saksikan bersama-sama”. (Mutia Putri 2021).

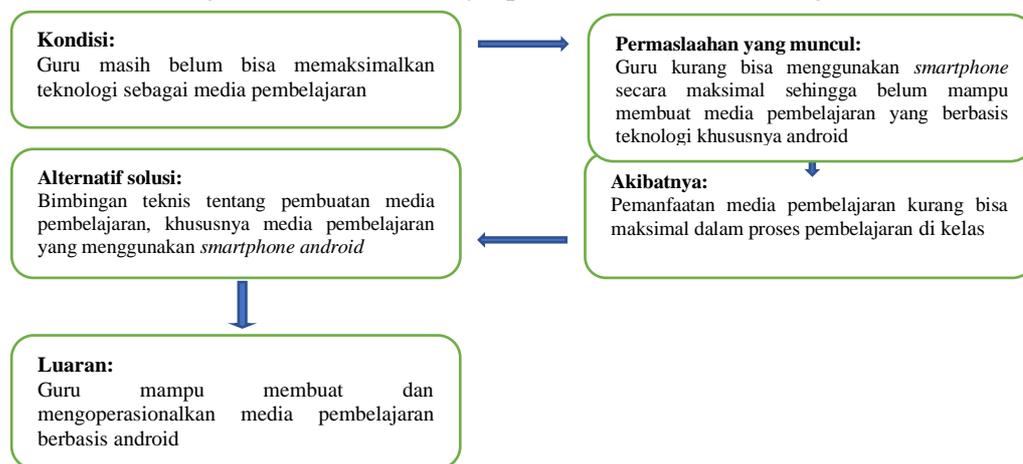
Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi yang memasuki era revolusi 4.0 dan *society* 5.0, serta melihat besarnya jumlah pengguna android dalam kehidupan sehari-hari, maka keadaan ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang ditunjang dari *smartphone* yang berbasis *Android*. Media pembelajaran berbasis *Android*

diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak. Media pembelajaran ini dapat dimodifikasi oleh guru dan digunakan oleh siswa secara mandiri. Media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat diakses dan digunakan di mana saja dan kapan saja.

Kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak teks, menjadikan pemikiran ataupun bahan utama untuk guru mengubah cara ataupun media pembelajarannya menggunakan aplikasi *android*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* diharapkan bisa berhasil dengan maksimal, karena media pembelajaran ini menggabungkan fungsi teks, gambar, animasi serta video agar siswa mampu belajar secara mandiri. Aplikasi berbasis *android* yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang telah berisi suatu materi pembelajaran dan kemudian harus dipasang di perangkat *smartphone/telepon* genggam guru dan siswa dengan perangkat lunak *android*. Media ini dibuat sepraktis mungkin dengan tampilan visual yang menarik, mudah dipahami, dan memotivasi siswa SMK dalam memahami keterampilan menyimak.

METODE

Permasalahan yang muncul pada mitra adalah sulitnya mengembangkan media pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan inovasi kepada guru-guru di SMK, yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis *android* untuk memberikan solusi agar pembelajarn Bahasa Indonesia lebih menyenangkan dan menambah semangat serta motivasi belajar para siswa di SMK Wonogiri.



Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka alternatif penyelesaian masalah yang ditawarkan adalah memberikan bimbingan teknis kepada para guru SMK tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis *android* untuk pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum pelatihan dilaksanakan, setiap guru harus menyiapkan berberapa perangkat yang dibutuhkan. Guru haus menyiapkan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang perlu dipersiapkan adalah *smartphone/telepon* genggam dengan ruang penyimpanan minimak 15 Mb yang terhubung dengan jaringan internet. Untuk perangkat lunaknya adalah, sistem operasional *android* versi 5.0 (*lolyop*), pembaca file PDF (*adobe reader pdf*), dan pemutar video.

Tahap berikutnya adalah cara menginstal aplikasi dan pengenalan struktur menu pada aplikasi *android* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. Setelah Guru menginstal aplikasi tersebut pada *smartpone*, guru mengisi materi disetiap menu yang telah ada di dalam sistem tersebut, sehingga sistem media pembelajaran berasis *android* bisa digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

Petunjuk Pemasangan Aplikasi:

- Pastikan ruang kosong minimal 15 Mb pada memori penyimpanan *smartphone*
- Masuk ke laman Aplikasi melalui: https://drive.google.com/file/d/16B8_vWsd5T-AbOJkGyLPd7sKy2l33oY/view?usp=share_link;
- Pilih menu petunjuk dan unduh aplikasi

- d. Klik tombol unduh aplikasi
- e. Akan ada 3 pilihan yaitu Aplikasi versi 1, Versi 2 dan versi 3
- f. Pilih versi terbaru (versi 3) kemudian download
- g. Buka system pengaturan > Aplikasi > sumber tidak dikenal > ijinan
- h. Pasang/instal aplikasi
- i. Aplikasi siap di gunakan

Struktur Menu

Adapun struktur menu pada Aplikasi media pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Menu Tampilan Awal

Menu tampilan awal saat aplikasi sudah terpasang adalah sebagai berikut:



- b. Menu Aplikasi

Pada saat aplikasi di buka dengan menyentuh ikon aplikasi maka muncul halaman beranda sebagai berikut:



Pada halaman beranda terdapat 2 tombol navigasi, yaitu menu dan keluar. Tombol menu untuk masuk ke menu aplikasi, sedangkan untuk tombol keluar untuk menutup aplikasi.

- c. Halaman Menu

Setelah masuk ke halaman menu, maka akan muncul tampilan layer pilihan menu sebagai berikut:

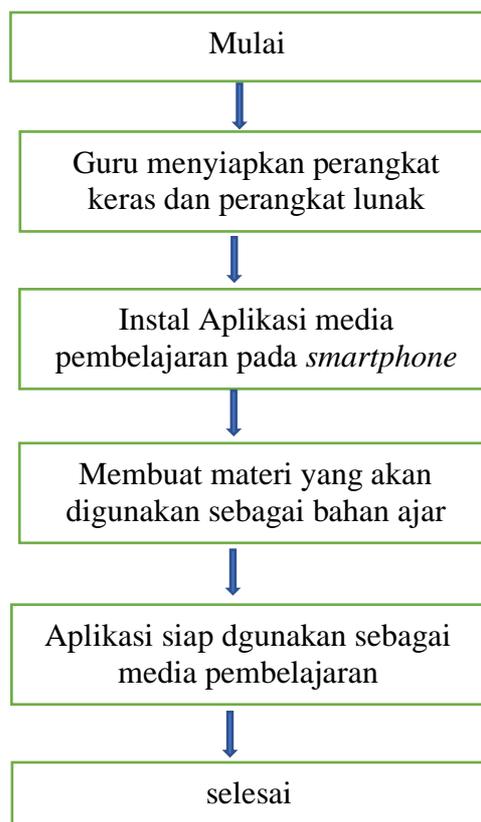


Halaman menu terdiri dari beberapa tombol:

- Pengantar
- Modul
- Vidio
- Contoh
- Uji Kompetensi
- Profil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana solusi permasalahan yang telah diurai di atas, secara singkat dapat dilihat pada diagram alir bimbingan teknis berikut:





Keterangan : Daftar Hadir Peserta Pengabdian



Keterangan : Pemberian Materi Pengabdian



Keterangan : Pemberian Materi Pengabdian

Sistem Evaluasi

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Andorid ini menggunakan prosedur dari model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, Sadiman dalam Amru (2011:58), sebagai berikut: 1) menetapkan materi ajar; 2) membuat pendahuluan; 3) instalasi software; 4) pengumpulan bahan; 5) pengembangan produk awal; 6) validasi ahli materi dan media; 7) Analisis hasil validasi; 8) Revisi materi; 9) Uji coba kelompok kecil; 10) Analisis hasil uji coba kelompok kecil; 11) revisi produk; 12) Uji coba kelompok besar; 13) Analisis hasil uji kelompok besar; 14) Produk akhir yang siap di gunakan guru sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SMK.

Jadwal Pelaksanaan

No	Langkah-langkah penelitian	Bulan/2022			
		9	10	11	12
1.	Koordinasi Antara Peneliti, dengan sekolah mitra				
3.	Evaluasi pelaksanaan				
4.	Penyusunan laporan				
5.	Pembuatan HKI				

SIMPULAN

Pemahaman yang baik tentang media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu mengaktifkan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, karna inovasi di dalam proses pembelajaran sangat penting, namun pada kenyataannya, media sering terabaikan dengan berbagai alasan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi yang memasuki era revolusi 4.0 dan *society* 5.0, serta melihat besarnya jumlah pengguna android dalam kehidupan sehari-hari, maka keadaan ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang ditunjang dari *smartphone* yang berbasis *Android*. Media pembelajaran berbasis *Android* diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dapat berhasil dengan maksimal, media pembelajaran ini menggabungkan fungsi teks, gambar, animasi serta video agar siswa mampu belajar secara mandiri.

Aplikasi berbasis *android* yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang telah berisi suatu materi pembelajaran dan kemudian harus dipasang di perangkat *smartphone/telepon* genggam guru dan siswa dengan perangkat lunak *android*. Media dibuat sepraktis mungkin dengan tampilan visual yang menarik, mudah dipahami, dapat memotivasi para guru SMA Se Sukoharjo dalam memahami keterampilan menyimak yang dapat diberikan ke siswa didik. Menginstal aplikasi dan pengenalan struktur menu pada aplikasi android digunakan dalam media pembelajaran di SMA dengan guru – guru SMA yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah Guru menginstal aplikasi pada *smartpone*, guru mengisi materi disetiap menu yang telah ada pada sistem tersebut, sehingga sistem media pembelajaran berbasis android bisa digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Andorid ini menggunakan prosedur dari model pengembangan yang dikembangkan oleh sebagai berikut: 1) menetapkan materi ajar; 2) membuat pendahuluan; 3) instalasi software; 4) pengumpulan bahan; 5) pengembangan produk awal; 6) validasi ahli materi dan media; 7) Analisis hasil validasi; 8) Revisi materi; 9) Uji coba kelompok kecil; 10) Analisis hasil uji coba kelompok kecil; 11) revisi produk; 12) Uji coba kelompok besar; 13) Analisis hasil uji kelompok besar; 14) Produk akhir yang siap di gunakan guru sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SMK. Para siswa dapat lebih mudah melakukan pembelajaran dengan metode yang diterapkan guru Bahasa Indonesia dengan media yang memenuhi akan membuat kemampuan siswa didik menjadi mampu untuk menerapkan dalam pembelajaran.

SARAN

Siswa didik masih banyak yang belum memiliki hand phone yang android dikarenakan kemampuan dan latar belakang siswa berbeda. Menumbuhkan semangat belajar dengan computer di sekolah terkadang masih banyak fasilitas yang kurang maksimal terkendala perawatan computer tidak murah. Berhasilnya sebuah system pembelajaran dan media serta metode yang digunakan sudah seharusnya dukungan dari semua pihak yang mendukung dari siswa, guru, kepala sekolah, dinas Pendidikan dan Kebudayaan bahkan lingkungan pendukung dikarenakan siswa didik sangat perlu didukung untuk berhasil dan masih membutuhkan arahan dari berbagai pihak. Lingkungan penentu karena salah satu faktor yang mendukung untuk dapat sukses dalam jenjang Pendidikan. Siswa yang berproses maju akan mementingkan sekolah dan mengembangkannya dengan menyesuaikan dan menjalankan pembelajaran yang diberikan di sekolah. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan guru harus terus mengembangkan ilmunya juga untuk memperbanyak mengikuti seminar, workshop, pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah se Sukoharjo yang telah mengizinkan pengabdian untuk dapat melaksanakan pengambilan data dan melakukan pengabdian dan data dapat diperoleh secara lengkap begitu juga kepada para guru di SMA di Sukoharjo yang mata pelajaran Bahasa Indonesia Sukoharjo yang dengan baik membantu dan memberikan pelayanan yang baik. Terimakasih kepada siswa didik yang sudah dengan semangat untuk melaksanakan pembelajaran dari guru Bahasa Indonesia. Ucapan kepada rektor Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian yang telah memfasilitasi dan memberikan pelayanan yang maksimal. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu tetapi memberikan kontribusi sehingga jurnal pengabdian dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir & Basyarudin Usman.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Cipputat Pers.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bintaro Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Borg, W.R & Gall, M.D. Gall. 1983 *Educational Research: An Intriduction*, Fifth Edition. New York: Longman
- Farida Nugrahani. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Pendidikan*. Surakarta. CakraBooks Solo
- Huda, Miftahul & Bunafit Komputer. 2010. *Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySQL dan Netbeans*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ila Mursalina Subekti, Rusnaini & Moh. Muchtarom. 2017. *Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet Melalui Pemanfaatan Smartphone Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SMA Negeri 1 Kartasura*.Surakarta. Educitizen Jurnal
- Mailani, Elvi., Yusnadi & Betty, S (2020). *CD Pembelajaran Interaktif Solusi Pembelajaran di Masa Pandemic*. Jurnal Handayani PGSD UNIMED. 11(2), h. 38-45.
- Mutia Putri, N. S. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Activities Di Kelas Ii SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas T . A 2020 / 2021 Email : mutia8623@gmail.com Email : naeklansymbolon@gmail.com Pendahuluan Media pembelajaran secara umum adalah', Jurnal Guru Kita, 5(4).
- Sudarto. 2017 (tesis). *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Audio Visual Berbasis Powerpoint Untuk Menumbuhkan Minat membaca Permulaan Sekolah Dasar*. Sukoharjo. Tidak diterbitkan
- W. Wisman and R. Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Berbasis Online Menggunakan Google Form dan Google Classroom," *Silampari Bisa J. Penelit. Pendidik. Bhs. Indones. Daerah, dan Asing*, vol. 3, no. 2, pp. 289–309, 2020, doi: 10.31540/silamparibisa.v3i2.1066.
<https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>