

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa

Aris Sudianto¹, Lalu Muhammad Samsu²
Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi
sudianto166@gmail.com¹, lmsamsu@gmail.com²

Abstrak

Di era modern sekarang ini, penggunaan perangkat komputer, laptop maupun smartphone menjadi sesuatu yang bisa dikatakan keharusan, dikarenakan fungsi perangkat tersebut sangat membantu dalam kegiatan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan peranan perangkat tersebut sangat penting dalam pengembangan pendidikan yang lebih baik, dengan perangkat tersebut, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan suatu media yang digunakan pada suatu proses penyampaian yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain atau antara pendidik maupun kepada peserta didik. Awalnya seorang pendidik masih menggunakan metode ceramah maupun papan tulis untuk bisa menyampaikan materi Bahasa Indonesia kepada peserta didik. Metode ini merupakan metode yang tidak relevan dalam arti metode yang digunakan tenaga yang besar dalam menyampaikan sebuah materi Bahasa Indonesia kepada peserta didik di MTS NW KETANGGA serta mengalami kejenuhan dengan cara menyampaikan materi seperti ini. Metode ini digunakan sebelum adanya sebuah media pembelajaran komputerisasi atau mobile berkembang pada saat ini. Oleh karena itu penulis memberikan sebuah solusi atau cara dengan membuat suatu aplikasi media pembelajaran yang bersifat komputerisasi atau mobile yaitu aplikasi media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia untuk kelas VII berbasis android yang menarik dan menyenangkan bagi pendidik dan peserta didik

Kata Kunci : Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Android

Abstract

In today's modern era, the use of computer devices, laptops and smartphones is something that can be said to be a necessity, because the functions of these devices are very helpful in daily activities. In the world of education the role of these devices is very important in the development of better education, with these tools, teaching and learning activities become easier and more enjoyable. The Media of Learning is a medium which was used in a delivery process carried out by someone to another person or between educator and to student. Initially the educator still used the lecture and whiteboard method to be able to deliver Indonesian material to student. This method was an irrelevant method in the sense that the method used was a large amount of energy in delivering an Indonesian language material to students and experiencing saturation by conveying material like this. This method is used before the existence of a computerized or mobile learning media is developing at this time. Therefore the author provides a solution or way to make a computerized or mobile learning media application that is an interactive Indonesian learning media application for Android-based for student of seventh graders which was interesting and fun for the educator and student.

Keywords : Learning, Indonesian Language, Android

1. Pendahuluan

Android adalah sistem operasi pada ponsel pintar atau smartphone yang membedakan android dengan sistem operasi lainnya adalah adanya standar kemampuan pada perangkat keras, seperti yang kita ketahui android memiliki berbagai banyak fungsi bisa menjadi media untuk belajar bagi siswa maupun guru. Kini ponsel android tidak hanya sekedar untuk bermain melainkan mempunyai manfaat yang banyak bagi keberlangsungan di dunia sekolah. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu media yang digunakan dalam proses penyampain materi oleh seseorang terhadap orang lain atau antara pendidik dan pesertadidik. Awalnya seorang pendidik menggunakan media ceramah dan menulis di papan tulis untuk menyampaikan materi Bahasa Indonesia pada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan kurangnya motivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Selain itu kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia serta rendahnya minat siswa untuk membaca kembali pelajaran yang telah dipelajari

juga berdampak terhadap hasil belajarnya. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di MTS NW KETANGGA Kelas VII, motivasi yang ditunjukkan siswa pada waktu pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak pada tempatnya itu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru, siswa sulit memahami materi yang disampaikan, bahkan ada siswa yang tidur pada waktu guru menerangkan sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif. Dalam hal ini guru juga diharapkan agar sedapat mungkin memperbanyak pengkajian dan pendalaman konsep dasar ilmu-ilmu tentang Bahasa Indonesia untuk menginovasikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan siswa belajar akan lebih antusias. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia ini bisa menggunakan model pembelajaran berbasis android dengan menggunakan smartphone atau multimedia.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan atau diberikan sebuah solusi bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia smartphone merupakan bagian dari metode pembelajaran di sekolah yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajar. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran dengan multimedia dapat lebih efektif, menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif Sehingga bisa membantu meningkatkan

motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini juga lebih menekankan pada kegiatan individu, dimana siswa secara aktif mempelajari materi, mengerjakan evaluasi. Untuk menerapkan pembelajaran berbasis android melalui pemanfaatan multimedia ini membutuhkan fasilitas yang harus memadai. Berdasarkan penjelasan yang ada, bahwa multimedia bisa digunakan untuk membuat interaktif pembelajaran yang lebih menyenangkan, karena menggabungkan teknologi video, pesan, materi, kuis dan lain-lain membuat penulis tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif multimedia sekaligus mengangkat masalah tersebut ke dalam judul Penelitian yaitu "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa"

2. Tinjauan Pustaka.

2.1. Penelitian Terkait

- Menurut darul saehana dan darsiki bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dikembangkan dengan menggunakan *macromedia flash 8* dan model pengembangan Borg dan Gall telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep, bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dikembangkan dengan menggunakan *macromedia flash 8* dan model pengembangan Borg dan Gall telah layak

digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep

- Menurut Sintia Yulindari Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Berdasarkan penilaian yang diberikan validator yaitu ahli materi, ahli media serta pendapat siswa, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu baik atau positif.

2.2. Landasan Teori

1. Pengertian Android dan Android Studio

Ada berbagai pendapat tentang android dalam penggunaannya. Namun demikian salah satu pendapat yang mendefinisikan tentang android, antara lain:

Menurut (Arifianto, 2011), android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah open handset alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi

termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan NVidia (Muntihana, 2017). Android Studio adalah sebuah Integrated Development Environment (IDE) yang di khususkan untuk membuat aplikasi yang berjalan pada platform android. Android studio hanya untuk berbasis pada IntelliJ IDEA, sebuah IDE untuk bahasa pemrograman Java. Bahasa pemrograman yang diprioritaskan untuk digunakan adalah Java, sedangkan hanya membuat tampilan atau layout, digunakan sebuah bahasa yang bernama XML. Android studio juga terintegrasi atau support dengan Android Software Development Kit (SDK) untuk deploy ke sebuah perangkat android. Android Studio juga merupakan sebuah pengembangan dari eclipse, dikembangkan menjadi lebih luas dan professional yang telah juga tersedia didalamnya Android Studio IDE, Android SDK tools. Setiap proyek di Android Studio berisi satu atau beberapa modul dengan file kode sumber dan file sumber daya. Jenis-jenis modul mencakup:

- Memiliki sebuah modul aplikasi android itu sendiri.
- Memiliki sumber modul pustaka.
- Mempunyai modul google app engine

2. Pembelajaran Interaktif

Menurut Nana Surdjana & Ahmad Rivai (2011: 2) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa yaitu : Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga

dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. [1]

3. Model Multimedia Interaktif

Bentuk-bentuk dalam pemanfaatan model dalam media pembelajaran interaktif berbasis komputer maupun android dalam media pembelajaran terdapat berupa drill, tutorial, simulation, dan games. Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur seperti tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa kita lakukan. Menurut Nandi, (2006) terdapat model-model multimedia interaktif, yaitu :

- Model Drills
Model drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis

komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan program.

- Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam PBM dengan menggunakan perangkat lunak atau software berupa program komputer berisi materi pelajaran.

- Metode Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko

3. Metode Penelitian

3.1. Metodologi Penerapan Media Pembelajaran Interaktif berbasis android.

Beberapa tahapan yang dapat digunakan untuk pengaplikasian metodologi penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android yaitu sebagai berikut:

1. Pendefinisian permasalahan dengan melalui suatu pendekatan yaitu pengumpulan data skunder seperti pengumpulan data dan informasi Alumni.

2. Tahapan kedua yakni melakukan analisis untuk menentukan Alumni yang dijadikan sebagai object penelitian.
3. Tahapan ketiga yakni melakukan pembuatan dan penginputan data alumni pada sistem yang telah disediakan untuk dapat dilihat sebaran dari alumni Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi.

3.2. Lokasi Penelitian

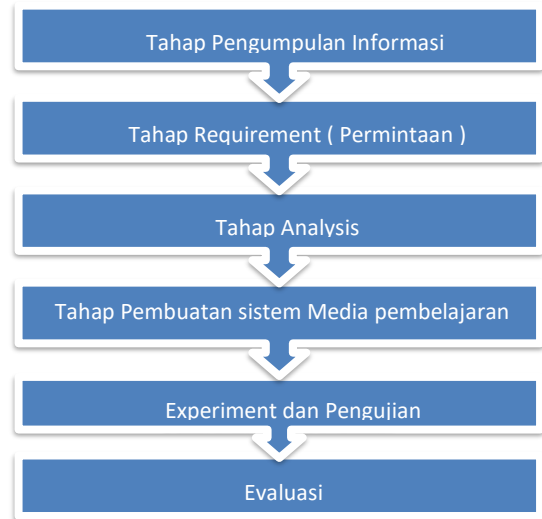
Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan sumber data yang di ambil dengan cara melakukan pendekatan langsung kepada narasumber dalam hal ini adalah guru matapelajaran yang ada di MTS NW Ketangga untuk kelas VII.

3.3. Tahapan Penelitian

Adapun tahapan dari penelitian ini meliputi beberapa tahapan diantaranya :

1. Tahap pengumpulan informasi mengenai data – data pelajaran bahasa indonesia untuk kelas VII.
2. Tahap *Requirement* (Permintaan).
Pada tahapan requirement (permintaan) ini ditujukan kepada semua materi pelajaran bahasa indonesia kelas VII.
3. Analisis.
Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mendapatkan suatu pemahaman secara menyeluruh terhadap materi bahasa indonesia kelas VII.

4. Pembuatan sistem media pembelajaran untuk matapelajaran bahasa indonesia.
Pada tahapan pembuatan sistem media pembelajaran untuk matapelajaran bahasa indonesia, dengan pembuatan sistem untuk media pembelajaran diharapkan dapat digunakan oleh siswa dalam meningkatkan belajar siswa.
5. Experimen dan Pengujian.
Hasil pembuatan sistem *media pembelajaran* yang telah dilakukan, di uji coba untuk melihat apakah sistem aplikasi media pembelajaran tersebut dapat sesuai dengan yang diinginkan peneliti.
6. Evaluasi hasil experimen dan pengujian.
Setelah dilakukan pengujian dan experimen terhadap hasil dari media pembelajaran interaktif yang dilakuan, maka bisa dilihat perbedaan dari hasil yang dilakukan sebelumnya, apakah dengan pembuatan sistem media pembelajaran interaktif berbasis android tersebut dapat berdampak pada peningkatan minat belajar siswa di MTS NW KETANGGA untuk kelas VII.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

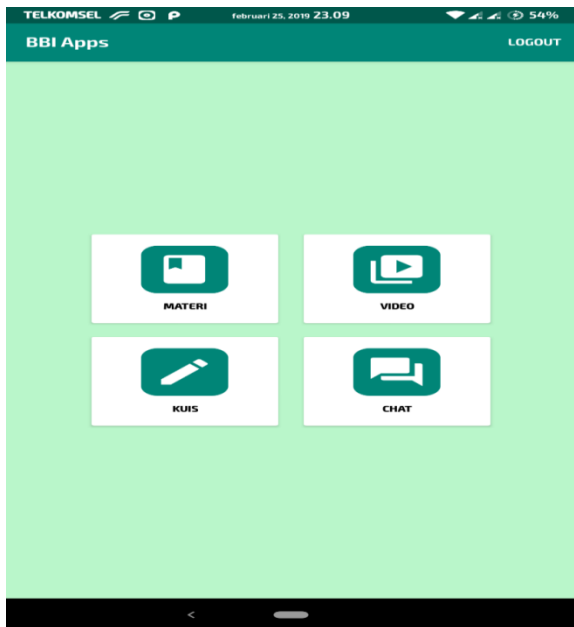
4. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mata pelajaran bahasa indonesia kelas VII di MTS NW Ketangga. Dari hasil uji coba aplikasi ini masih menggunakan sebagian data materi pelajaran bahasa indonesia.

Adapun hasil dari uji coba aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android adalah sebagai berikut :

1. Halaman Beranda Media Pembelajaran Interaktif.

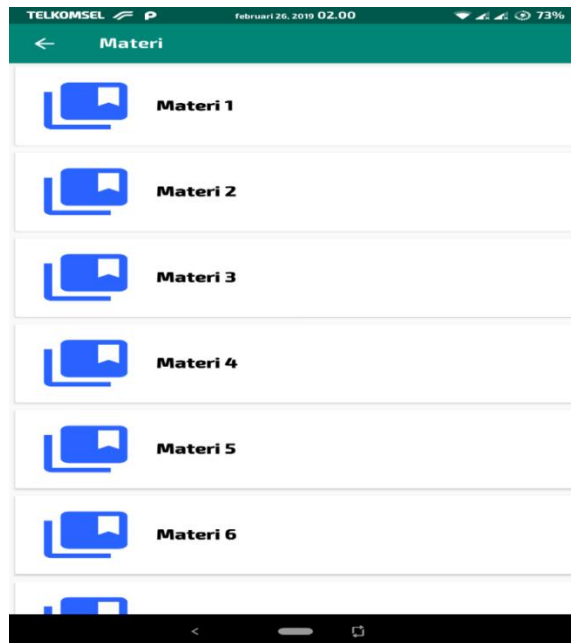
User bisa memilih beberapa pilhan menu sesuai yang di inginkan dan kebutuhan dalam proses belajar.



Gambar 2. Beranda Aplikasi Media pembelajaran

2. Halaman Menu Materi

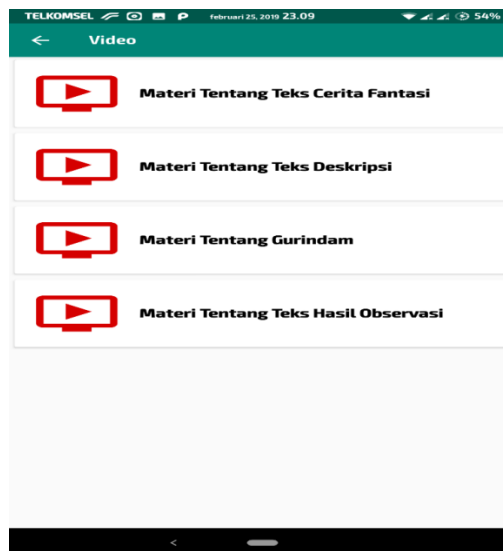
Materi merupakan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dilakukan oleh para peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi. Dalam hal ini menu pada materi ini menampilkan beberapa materi yang berkaitan dengan bahasa Indonesia dan user bisa memilih materi yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan yang dimau.



Gambar 3. Halaman menu materi

3. Halaman Video

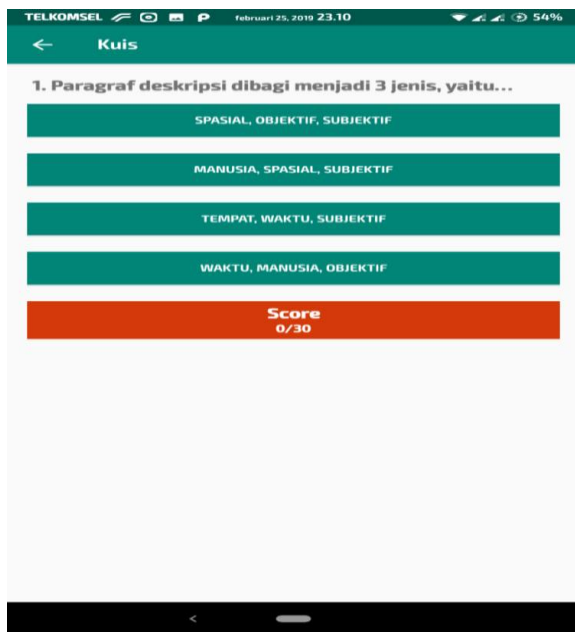
Video merupakan suatu persentasi, dan berupa gambaran gerak disertai berupa suara serta dirangkai menjadi satu kesatuan di jadikan sebagai alur dan berisi sebuah pesan. Disini para user bebas memilih video yang ingin mereka putar sesuai yang mereka butuhkan dalam proses belajar



Gambar 4. Menu Video

4. Halaman Kuis

Kuis merupakan sebuah daftar pertanyaan sederhana yang dimana memberikan pengguna memilih salah satu jawaban yang menurut mereka benar. Pada menu kuis ini user diberikan semacam pertanyaan yang terkait dengan materi yang diajarkan dan disampaikan oleh guru



Gambar 5. Halaman Kuis

5. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang ada, amaka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Bahwasanya media pembelajaran interaktif lebih efektif dari metode pembelajaran ceramah. Karena metode ceramah hanya membuat siswa lebih menjadi pasif dan apabila menerapkan media pembelajaran interaktif lebih memancing respon siswa terhadap suatu pelajaran.

2. Aplikasi media pembelajaran berbasis android ini mudah digunakan dan fleksibel dalam penggunaannya tinggal instalasi serta dapat dijalankan langsung.
3. Aplikasi pembelajaran ini dapat digunakan dengan bimbingan guru maupun secara mandiri
4. Terdapat latihan kuis dan materi, video, chat yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kompetensi dan menarik minat belajar siswa.

6. Daftar Pustaka

- [1]. Cahyawati. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor Pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 1 Wates.
- [2]. Huda, I. (2011). Pengembangan aplikasi p3k berbasis smartphone android.
- [3]. Istiqomah. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Eyd Pada Siswa Sma.
- [4]. Luthfi, M. I. (2016). Pengembangan aplikasi historoid berbasis
- [5]. MELATI, P. (2015). Pengembangan multimedia interaktif berbasis komputer pembelajaran tari untuk siswa smp di kabupaten slema.