

Implementasi Media *Mobile Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Moh. Faridl Darmawan¹⁾, Afif Kholisun Nashoih²⁾

¹⁾Fakultas Pertanian, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah,
²⁾Fakultas Agama Islam Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Jl. Garuda No. 09 Tambakberas Jombang
Email : fariddarmawan@unwaha.ac.id

Abstrak . Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan penggunaan media mobile learning, serta mendeskripsikan implementasi media mobile learning sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tarbiyatun Nasyi'in Jombang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah human instrument atau peneliti sendiri, dengan alat bantu berupa tes dan observasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan media mobile learning memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 27,87% yang merupakan selisih dari hasil pretes dengan rerata 53,26% dan postes dengan rerata 80,13%. Meingkatnya hasil tersebut merupakan sebuah tanda bahwa para siswa memiliki minat dan motivasi yang besar ketika digunakan media mobile learning dalam proses pembelajaran.

Katakunci: implementasi, mobile learning, bahasa Indonesia.

1. Pendahuluan

Revolusi industry 4.0 telah banyak berpengaruh terhadap segala bidang, di antaranya adalah pendidikan. Informasi dan pengetahuan bisa diakses secara mudah oleh siapapun. Dampaknya terhadap pendidikan sangat terasa. Hal ini didasarkan oleh kemudahan para peserta didik untuk mengakses materi dengan mudah melalui teknologi yang semakin terdepan. Sehingga peran dan fungsi guru sedikit banyak mengalami pergeseran yang luar biasa. Selama ini guru merupakan satu-satunya penyedia informasi. Hanya saja peran itu kini mulai memudar seiring dengan perkembangan teknologi. Tentu saja di masa mendatang kehadiran pendidik di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreatifitas dan inovasi yang besar. Terlebih para peserta didik merupakan generasi milenial yang begitu dekat dengan dunia digital.

Di barat, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi telah banyak diterapkan. Bahkan tidak sedikit lembaga pendidikan yang telah menggunakan perangkat elektronik sebagai media yang menjembatani antara peserta didik dan pendidik tanpa harus bertatap muka di dalam ruang kelas. Pembelajaran seperti ini telah dicoba untuk diadaptasi oleh beberapa pendidik Indonesia, yaitu pembelajaran yang memadukan antara tatap muka dan jarak jauh, atau dikenal dengan istilah *blended learning* (Alwan, 2017:68; Rusman, 2011: 242).

Sebagai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, *blended learning* diyakini mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, karena mereka tidak hanya pasif mendengarkan ceramah guru saat di kelas, melainkan lebih banyak melakukan aktivitas belajar secara mandiri. Terlebih lagi pembelajaran *blended learning* juga mendorong peserta didik untuk memosisikan dirinya sebagai aktor pembelajar aktif, sehingga akan terlahir kesadaran dalam diri mereka untuk dapat memahami informasi dan ilmu pengetahuan secara efektif dan efisien.

Di antara perangkat yang dapat digunakan sebagai realisasi *blended learning* adalah *mobile learning*, atau yang kerap disapa dengan istilah *M-Learning*, adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan berbantu media berupa *smart phone*, laptop, tablet PC, dll. Namun secara umum kita dapat menganggapnya sebagai perangkat apapun yang berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, yang dapat kita bawa setiap waktu dalam kehidupan kita sehari-hari, dan yang dapat digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran. Dalam pengertian ini, mobile learning

menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan *electronic learning (e-learning)*, karena perangkat yang digunakan termasuk bagian dari peralatan elektronik.

Mobile learning sebagai media pembelajaran yang dikemas melalui perangkat bergerak (*mobile device*) diharapkan mampu memudahkan para siswa untuk belajar kapanpun dan di manapun (Surahman & Surjono, 2017, hlm. 28). Cara semacam ini bertujuan agar siswa dapat menguasai materi secara efektif dan efisien dibanding media lainnya (Rekkedal & Dye, 2009, hlm. 72). Selain itu, media ini juga menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Pemanfaatan *mobile learning* cukup banyak digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan. Seperti penelitian yang tentang pengembangan *mobile learning* pada mata pelajaran biologi yang dipadukan dengan model pembelajaran *science technology and society* (Rinasih, Ulfa, & Sulthoni, 2018). Hasil penelitian menyatakan adanya peningkatan yang signifikan oleh siswa setelah digunakannya media tersebut. Penelitian senada juga dilakukan oleh Surahman dan Surjono (2017) tentang pengembangan adaptif *mobile learning* pada mata pelajaran biologi. Hasil penelitian juga menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah digunakannya media tersebut. Hal yang sama juga dilakukan oleh Gagese dkk. (2018) tentang pengembangan *mobile learning* berbasis android pada materi listrik dinamis. Hasil penelitian pun menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, sehingga media tersebut efektif sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Berdasarkan sintesis tiga penelitian di atas, dinyatakan bahwa penggunaan *mobile learning* mampu menarik perhatian para siswa, sehingga berimbas pada meningkatnya hasil belajar mereka. Atas dasar itu, peneliti bermaksud untuk menerapkan media *mobile learning* berbasis *android* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, guna terciptanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta sebagai bentuk realisasi pembelajaran campuran atau *blended learning* yang dirasa efektif bagi para peserta didik sebagai aktor pembelajar aktif. Implementasi media ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana fungsi media dalam mengatasi persoalan ruang dan waktu, di mana para siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru saat di kelas, tetapi lebih banyak melakukan aktivitas belajar secara mandiri di manapun dan kapanpun.

Penelitian ini pada dasarnya merupakan lanjutan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, dengan menghasilkan sebuah produk media *mobile learning* berbasis android. Produk tersebut diimplementasikan guna mengetahui apakah penerapan media tersebut dapat mengatasi masalah pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan untuk mengetahui kondisi di lapangan tentang penerapan media *mobile learning*.

Desain atau rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Soedarso, t.t., hlm. 2). Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus yang mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Tarbiyatun Nasyi'in Jombang. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah *human instrument* atau si peneliti sendiri yang menjadi satu-satunya instrumen. Sementara teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan juga wawancara. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif yang terdiri beberapa langkah, yaitu dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan atau interpretasi data.

2. Pembahasan

2.1. Realitas Pembelajaran Bahasa Indonesia

Selama ini, proses pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan Tarbiyatun Nasyi'in Jombang berlangsung secara tradisional yang tentu saja erat kaitannya dengan metode konvensional. Metode ini bisa dikatakan sebagai metode yang paling masyhur digunakan di berbagai lembaga pendidikan secara umum dan menyeluruh untuk tiap mata pelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui studi pendahuluan peneliti sebelum dilakukannya penelitian ini melalui pengamatan di kelas secara langsung, serta hasil wawancara bersama guru terkait dan juga kepala sekolah.

Metode konvensional tersebut memberikan kesan bahwa pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah pendekatan TCL (*Teacher Centered Learning*) atau didefinisikan sebagai pembelajaran yang terpusat pada guru, sehingga guru berperan sangat aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa menjadi pasif dan cenderung hanya mendengarkan guru berceramah. Sehingga proses belajar cenderung monoton dan tidak bervariasi, karena pemberian informasi hanya melalui satu arah. Akibatnya, luaran yang dihasilkan oleh pendekatan belajar seperti ini hanya menghasilkan peserta didik yang kurang mampu mengapresiasi informasi dan ilmu pengetahuan, takut bersuara, serta tidak berani mencoba yang akhirnya cenderung menjadi pelajar pasif dan miskin kreativitas.

Proses pembelajaran semacam itu berlaku juga dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa merupakan salah satu pembelajaran yang menekankan adanya interaksi dua arah, baik antara guru dan siswa, atau interaksi antarsiswa. Proses pembelajaran tentu tidak berjalan efektif jika pendidik hanya menggunakan metode yang cenderung menjadikan siswa pasif. Sehingga perlu pendekatan lain yang prosesnya berada di tangan peserta didik seutuhnya. Pendekatan semacam ini dikenal dengan istilah SCL (*Student Centered Learning*).

Salah satu cara yang dapat diimplementasikan untuk mencapai pembelajaran adalah digunakannya media pembelajaran. Adapun media yang dianggap bisa merealisasikan pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik adalah *mobile learning* yang berbasis *smart phone android*. Pemanfaatan *smart phone* sebagai media pembelajaran disinyalir dapat mengurangi verbalitas dalam proses pembelajaran.

Implementasi media *mobile learning* ini merupakan pengganti LKS (lembar kerja siswa) yang selama ini digunakan sebagai acuan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Tarbiyatun Nashi'in. Peran media ini dimungkinkan akan menambah daya tarik dan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia, sehingga diharapkan ada peningkatan hasil belajar oleh siswa.

2.2. Implementasi *Mobile Learning* Pada Siklus I

Penerapan media *mobile learning* merupakan salah satu upaya mewujudkan pembelajaran inovatif yang dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi actor pembelajar aktif. Selain itu, dengan digunakannya media ini, siswa tentu akan lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar, karena media ini merupakan hal baru yang belum pernah dijumpai oleh siswa.

Siklus I ini ditempuh selama tiga kali pertemuan, dengan asumsi bahwa pertemuan pertama merupakan tahap persiapan dan pelaksanaan pre-tes terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan pertemuan kedua dan ketiga merupakan penerapan media secara total. Sebagaimana disebutkan dalam metode, siklus ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan yang tertuang dalam RPP, kemudian penerapan yang dilakukan secara bersamaan dengan observasi, dan terakhir yaitu refleksi yang merupakan proses analisis terhadap serangkaian pembelajaran yang telah dilakukan dalam satu siklus.

Persiapan

Hal pertama yang dilakukan guru sebelum pembelajaran berlangsung adalah persiapan dan kesiapan guru terhadap perencanaan. Dalam hal ini, perencanaan merupakan rangkaian keputusan yang telah diambil untuk menentukan tujuan, metode, dan prosedur tertentu, serta penentuan kegiatan dalam proses pembelajaran (Majid, 2008, hlm. 15).

Proses persiapan pembelajaran dengan menggunakan media *mobile learning* tidaklah sulit. Hal pertama yang dilakukan tentu saja menyiapkan RPP yang memuat kegiatan pembelajaran melalui *mobile learning*. Dalam hal ini, *mobile learning* menjadi satu-satunya sumber belajar, sehingga keefektifan proses pembelajaran tergantung bagaimana guru mengelola kelas dan mengondisikan siswanya untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Implementasi

Sebelum implementasi, guru telah menghimbau agar para siswa mengunduh aplikasi di alamat web yang telah ditentukan melalui *smart phone*. Para siswa terlihat antusias untuk mengikuti langkah selanjutnya. Pada pertemuan pertama ini, guru menyampaikan materi tentang teks eksposisi. Para siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan mengamati teks lebih dalam guna memahami teks bacaan, kemudian diberikan kesempatan untuk bertanya tentang konsep yang belum dipahami.

Guna lebih mengoptimalkan peran siswa, guru membentuk kelompok dan kemudian membagi pembahasan sesuai jumlah kelompok tersebut. Pembagian kelompok ini difungsikan agar para siswa bisa berinteraksi untuk mendiskusikan materi yang telah tersaji di dalam aplikasi *mobile learning*. Setelah diberikan beberapa menit untuk memahami materi, guru memberikan beberapa soal sebagai kuis. Setelah dirasa paham dengan isi materi, siswa ditugaskan untuk menganalisis teks eksposisi, dan mempresentasikannya di depan kelas.

Observasi

Sejauh pengamatan peneliti, para siswa cenderung lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui pengamatan serta hasil wawancara kepada beberapa siswa bahwa mereka merasa senang dengan penggunaan *mobile learning* karena baru pertama kali para siswa menggunakan media semacam itu. Alhasil, pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Hal ini mengacu pada hasil observasi yang telah dilakukan yang menyatakan bahwa :

- a) Pembelajaran sesuai dengan petunjuk dan rencana pembelajaran yang telah disajikan di dalam RPP.
- b) Pembelajaran berlangsung sesuai secara efektif dan efisien.
- c) Sebagian besar siswa berperan aktif dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.
- d) sebagian besar siswa melaksanakan tugas dengan baik ketika proses pembelajaran berlangsung.
- e) tidak ada satupun siswa yang mengantuk atau bahkan tidur saat proses pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Refleksi merupakan tahap penting dalam PTK yang didefinisikan sebagai pemaknaan terhadap implementasi yang telah dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan masalah (Ma'mur, 2011, hlm. 89). Pada siklus pertama ini, hasil refleksi menyatakan bahwa:

- a) Beberapa siswa tidak memiliki *smart phone android*, sehingga mereka bergabung dengan teman sebelanya.
- b) Beberapa mahasiswa bermain game online.
- c) Tidak ada pengondisian kelas, sehingga beberapa siswa tidak mengindahkan instruksi guru.
- d) Para siswa belum bisa berinteraksi dengan teman kelompok dengan bagus. Hal ini terbukti dari ketidakkompakan siswa dalam menjawab kuis.
- e) Beberapa kelompok yang bertugas mempresentasikan materi pada kelompok lain kurang dapat menjelaskan materi.
- f) Tidak ada satupun siswa dari kelompok lain yang mengajukan pertanyaan saat presentasi. Hasil pengamatan juga mengungkapkan bahwa beberapa siswa masih malu dan takut untuk mengajukan pertanyaan serta mengungkapkan pendapat.

Hasil observasi tersebut berjalan beriringan dengan hasil pretes yang memiliki rata-rata sebesar 52,26% dengan nilai tertinggi 76. Rata-rata tersebut tentu saja jauh dari batas minimal. Selain itu, sebagian besar siswa tidak mencapai nilai ketuntasan minimal. Hal ini menjadi temuan yang harus segera dicarikan solusi, agar pembelajaran bahasa Indonesia berjalan sebagaimana yang diharapkan.

2.3. Implementasi Mobile Learning Siklus II

Persiapan

Penerapan siklus kedua ini dilakukan berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus pertama. Sama dengan siklus pertama, siklus ini diawali dengan perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Jika pada siklus pertama materi pembelajarannya adalah teks eksposisi, maka pada siklus kedua ini materinya adalah teks hikayat. Perencanaan dan persiapan siklus kedua ini dimaksudkan untuk mengatasi temuan yang dihasilkan dari refleksi pada siklus pertama. Adapun persiapan yang dilakukan disajikan dalam RPP yang memuat kegiatan yang tidak berbeda jauh dengan siklus pertama.

Implementasi

Implementasi pada siklus ini dimulai dari pemberian materi yang bersumber dari media *mobile learning*. Mulanya, siswa diberikan tugas untuk membaca teks hikayat. Kemudian mereka disuruh

untuk menganalisa unsur-unsur pembangun teks tersebut yang meliputi unsur intrinsik. Untuk mengukur pemahaman siswa, guru mengajukan pertanyaan seputar isi teks.

Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan masing-masing tema yang telah ditentukan oleh guru. Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil analisis teks yang telah dilakukan, dengan harapan siswa yang lain memberikan pertanyaan. Proses pembelajaran semacam ini perlu dilakukan guna membiasakan siswa untuk aktif dan menjadi aktor pembelajar utama, sehingga membangkitkan rasa berani dan percaya diri.

Observasi

Menindak lanjuti dari hasil refleksi pada siklus I, peneliti berupaya agar penerapan media *mobile learning* yang telah berjalan, dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pada siklus kedua ini, setelah media *mobile learning* dilaksanakan, peneliti memperoleh hasil pengamatan bahwasanya: aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu siswa bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat dibuktikan pada saat berlangsungnya diskusi siswa mulai berani mengajukan pertanyaan serta mengungkapkan pendapatnya.

Begitu juga dengan beberapa aktivitas siswa yang bertugas mempresentasikan materi pada kelompok lain sudah mulai dapat menjelaskan, dan selama kegiatan tersebut berlangsung ada beberapa siswa dalam kelompok yang pada awalnya malu dalam bertanya dan mengungkapkan pendapatnya, akan tetapi pada siklus ini siswa sudah mulai berani untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya.

Refleksi

Pada siklus kedua peneliti mencoba memberikan solusi atas permasalahan serta kekurangan pada siklus pertama. Data yang diperoleh pada Siklus kedua dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *mobile learning* tercatat efektif serta efisien. Sehingga materi yang padat dapat ditempuh tepat pada waktunya. Selain itu, para siswa tidak lagi mengalami kebingungan terutama dengan jalannya diskusi, karena mereka sudah dapat menjelaskan walaupun belum optimal.

kegiatan siswa pada siklus ini siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan, terutama pada kegiatan diskusi kelompok. Beberapa siswa yang tergabung dalam kelompoknya sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya, begitu juga dengan pembentukan kelompok siswa tidak lagi memilih-milih teman dalam kelompok. Jadi berdasarkan pengamatan diskusi pada siklus kedua berjalan lancar karena sebagian besar siswa banyak yang memahami pembelajaran secara baik.

Adapun hasil refleksi yang didasarkan atas observasi siklus kedua ini adalah sebagaimana berikut.

- a) Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sangat antusias dan bersemangat karena penggunaan *mobile learning* merupakan media yang sangat menyenangkan, dan dapat menarik minat siswa.
- b) Siswa dapat mengikuti penjelasan dan instruksi guru dengan baik.
- c) Diskusi kelompok sudah berjalan dengan baik dan maksimal.
- d) Guru dapat menerapkan belajar kooperatif dengan memanfaatkan media *mobile learning* berbasis *android* dengan baik.

Secara umum terdapat beberapa hal yang ditemukan dalam penelitian ini, setelah mengikuti tindakan penelitian melalui pembelajaran dengan memanfaatkan media *mobile learning*, mengalami peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui hasil postes yang mencapai rata-rata sebesar 80,13%. Angka tersebut terbilang besar, karena hampir seluruh siswa memiliki nilai yang berada di atas nilai minimal.

3. Simpulan

Secara garis besar, penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan preoses pembelajaran dengan menggunakan media *mobile learning* ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media *mobile learning* melalui dua siklus tersebut memberikan dampak positif bagi para siswa, di antaranya peningkatan motivasi dan antusiasme para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi tersebut berjalan beriringan dengan meningkatnya hasil belajar siswa secara signifikan jika melihat rerata hasil pretes sebesar 52,26% dan postes sebesar 80,13%, dengan peningkatan sebesar

27,87%. Hasil ini juga menandakan bahwa kendala-kendala yang dihadapi oleh para guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia sedikit banyak telah dapat teratasi dengan penerapan media *mobile learning* berbasis *android*.

Ucapan Terima Kasih

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.

Daftar Pustaka

- [1]. Roger E. Pedersen, 2003. *Game Design Foundation*. Wordware Publishing.
- [2]. Suyanto, 2011. *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*. Informatika, Bandung.
- [3]. Arif, Nursida, Febriana S.W, "Penggunaan Metode *Machine Learning* Untuk Pengenalan Pola Tutupan Lahan Pada Citra Satelit", in Proc. Semnasteknomedia 2016, pp1.2-1, 6-7 Februari 2016.
- [4]. Borglet, C, 2003, Finding Association Rules with Apriori Algorithm, <http://www.fuzzy.cs.uniagdeburg.de/~borglet/apriori.pdf>, diakses tgl 23 Februari 2007.