

Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android bagi Generasi Milenial

Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.
Universitas PGRI Madiun
heny@unipma.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android ini memiliki tujuan yaitu memudahkan siswa generasi milenial dalam memahami materi. Dengan pemakaian media pembelajaran ini, materi bahasa Indonesia yang mencakup bahasa dan sastra menjadi lebih efektif dan praktis. Penjelasan media pembelajaran berbasis android mulai dari teori dan karakteristik media pembelajaran berbasis android, contoh dan kelebihan dari media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android.

Kata kunci: *media pembelajaran berbasis android, bahasa Indonesia, generasi milenial.*

A. Pendahuluan

Materi bahasa Indonesia di kelas adalah mengenai keseluruhan aspek kebahasaan. Selama siswa belajar bahasa Indonesia, siswa dituntut memiliki pemahaman tentang kaidah bahasa Indonesia, dapat berkomunikasi secara efektif, dan merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia. Namun, siswa yang dihadapi guru saat ini adalah generasi millennial. Dikatakan seseorang termasuk generasi millennial adalah saat manusia memiliki catatan kelahiran tahun 1980-2000. Manusia yang tergolong generasi milenial adalah mereka yang kehidupannya

tidak bisa lepas dari pemakaian *smartphone*. Maka dari itu, proses belajar mengajar pada materi bahasa Indonesia juga harus menyesuaikan siswa generasi milenial.

Saat ini, banyak sekolah telah menerapkan pola pembelajaran yang sesuai dengan karakter generasi milenial. Proses pembelajaran yang sebelumnya hanya berpusat pada guru, dengan komunikasi satu arah saja, kini sudah beralih menjadi komunikasi pembelajaran dua arah. Guru tidak hanya sebagai sebagai pengajar, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator dengan tujuan dapat dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Perkembangan teknologi yang pesat ini, guru perlu menyesuaikan dengan perkembangan zaman karena kecanggihan teknologi dapat mempengaruhi pembelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, guru dapat memfasilitasi siswa generasi milenial dengan membuat atau menggunakan media pembelajaran yang praktis dan efektif sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa dimanapun mereka berada dan lebih mudah mengingat materi yang diajarkan guru. Dengan demikian, penting adanya media pembelajaran interaktif berbasis android.

Di Stockton, New Jersey, generasi milenial telah menggunakan *smartphone* pada pembelajaran online atau e-

learning, dengan tujuan salah satunya mengesim dan menerima email (Foti, M.K. & Jomayra, 2014). Di Indonesia, siswa generasi milenial juga banyak yang menggunakan media pembelajaran berbasis android. Buktinya, banyak peneliti yang melakukan penelitian dengan media pembelajara berbasis android kepada siswa generasi milenial.

Media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan dala pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah *appy pie*. *Appy pie* sendiri berorientasikan pada smartphone dengan sistem operasi android. Aplikasi yang ada pada *appy pie* dapat digunakan secara pribadi dan dipublikasikan melalui Google dan i Tunes. *Appy pie* juga menyediakan fitur yang banyak dan beragam sehingga pengguna bisa lebih kreatif menciptakan media pembelajaran yang menarik (Chusni, M. M, 2018). Dengan demikian, *appy pie* dapat dimanfaatkan oleh guru pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

B. Kajian Pustaka dan Pembahasan

Untuk mendeskripsikan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android bagi generasi milenial, dimulai dari 1) menjelaskan teori media pembelajaran berbasis android dan karakter media tersebut, 2) contoh media pembelajaran berbasis

android, dan 3) kelebihan dan kelemahan media pembelajaran berbasis android bagi generasi milenial.

1. Telaah teori media pembelajaran berbasis android

Pembuatan media pembelajaran dapat dirancang dengan menyesuaikan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Chuang (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan bantuan teknologi dan informasi berdampak positif bagi siswa dari segi motivasi belajar dan hasil belajar mereka karena media menjadi menjadi menarik. Hal tersebut sesuai dengan PP No 32, tahun 2013, pasal 19 ayat 1 menjelaskan bahwa proses belajar mengajar harus dilaksanakan secara inspiratif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Arsyad (2017) menjelaskan kalau media pembelajaran adalah alat fisik yang dapat digunakan dalam penyampaian materi di kelas.

Salah satu media pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat digunakan adalah media pembelajaran yang terdapat pada *smartphone* atau dikenal dengan *mobile learning*. Menurut Setyadi, D., & Qohar (2017) menjelaskan bahwa *mobile learning* merupakan suatu fasilitas yang dapat digunakan oleh siswa untuk memperoleh informasi elektronik, yang didalamnya berisi materi pembelajaran tanpa mengenal ruang dan waktu. Saat ini, *smartphone* yang banyak digunakan generasi milenial adalah dengan sistem android.

Android merupakan sistem operasi yang dibuat menjadi perangkat gerak dengan layar sentuh. Keunggulan yang didapat dari aplikasi *appy pie* adalah pengguna dapat membuat aplikasi tanpa *coding*. Pada laman *appy pie*, telah disediakan banyak desain sehingga pengguna tidak perlu khawatir dan bingung terhadap desain yang akan dibuat (Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, 2018). Maka dari itu, penggunaan android telah banyak diminati oleh semua kalangan masyarakat, terutama generasi milenial karena android bersifat *open source*, yang artinya pengguna bisa memaksimalkan fungsi *smartphone* mereka (Chusni, M. M, 2018). Menurut StatCounter (2015) bahwa presentase pengguna android sudah mencapai 65,9 % dari dari keseluruhan pengguna dari *smartphone*.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Android

Pengguna aplikasi android sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa karakteristik. Thorn. W (dalam Sanaky, 2013) menjelaskan bahwa karakteristik media pembelajaran atau multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

- 1) Kemudahan navigasi, artinya pembuatan media harus sederhana, rapi, dan indah .
- 2) Ada kandungan kognisi,
- 3) Pengetahuan dan presentasi informasi.

- 4) Integrasi media, yaitu media menggabungkan aspek tujuan pembelajaran, materi, dan variasi metode dengan kebutuhan siswa.
- 5) Bertujuan menarik minat siswa.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, artinya media mampu memberikan pembelajaran yang diinginkan siswa sesuai tujuan pembelajaran.

3. Contoh media pembelajaran bahasa Indonesia Berbasis android bagi Generasi Milenial

Salah satu media yang pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Android yang cocok untuk generasi milenial adalah *appy pie*. Misalnya, kompetensi dasar (KD) bahasa Indonesia pada siswa kelas V adalah menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. Dari KD tersebut, guru bisa membuat materi nonfiksi pada *appy pie* berupa berbentuk audio, visual, maupun audio visual. Berikut ini cara membuat aplikasi menggunakan *appy pie*.

- a. Buka website www.appypie.com
- b. *Login/Sign Up. Sign In* bisa melalui *facebook* atau *gmail*, kemudian muncul halaman *dashboard* lalu pilih *Create Apps* untuk memulai membuat aplikasi..

Create your Free App in 3 easy steps

1 Start 2 Progress 3 End

Enter business name (You can change it later)

Education Next

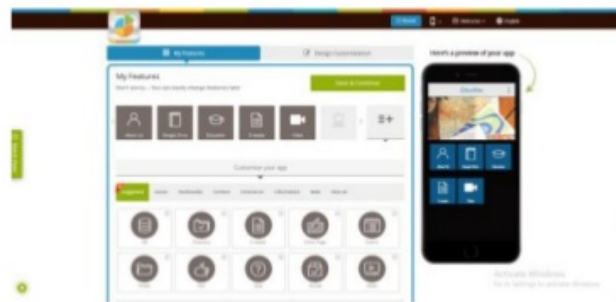
We'll send you an invoice to our "ABC" and "XYZ" Party.

We're the quickest way to help you develop your app and start making money - without Coding!
Simply select thousands of customers and use the assets

iStocks	iStocks	iStocks	iStocks	iStocks	iStocks
6.55	6.35	6.85	6.85	5.85	6.85
00000	00000	00000	00000	00000	00000

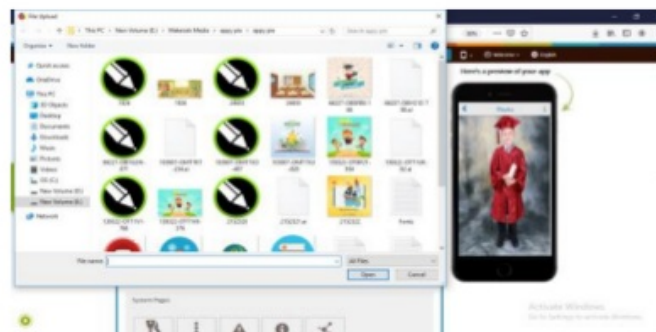
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

c. Isi nama aplikasi dengan bebas dan pilih kategori yang digunakan kemudian klik *Next*.



d. Tambahkan halaman yang akan dibutuhkan. Pengembang bebas akan menambahkan *Page Photo*, *Video*, *Website* dan *About*. Contohnya, pada *page photo* dapat menambahkan folder yang berisi gambar-gambar. Selain itu, pengembang juga bebas memilih *icon* untuk folder gambar.

<https://ideaspublishing.co.id>



Gambar 3. *Insert Gambar*

- e. Pengembang juga dapat mengatur desain sesuai kebutuhan, seperti memilih *splash screen*, tema, aplikasi *background*, mengatur *style*, dan navigasi warna.
- f. Setelah semua dan desain selesai dibuat, dapat dilakukan *publish* aplikasi.



Gambar 4. *Publish Aplikasi*

- h. Lihat status di pojok kanan atas. Apabila aplikasi sudah disebar, status berubah warna hijau.

<https://ideaspublishing.co.id>



Gambar 5. Status Aplikasi masih dalam Proses

- g. Setelah status berwarna hijau, aplikasi dapat diunduh secara gratis dalam bentuk .apk dan dapat dipasang langsung pada *device*.



Gambar 6. Status Aplikasi sudah dapat Diunduh

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Berbasis Android

(Calimag, J. N., Mugel, P. A., Conde, R. S., & Aquino, 2014) menjelaskan bahwa gaya belajar ada ke-21 sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran ini berpotensi meningkatkan kualitas

belajar siswa dan motivasi siswa untuk belajar (Chuang, T. Y., & Chen, 2007) . Selain itu, (Li, S., Pow, J., Wong, E., & Fung, (2010) juga menambahkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan *smartphone* memberikan dampak positif terhadap siswa dalam hal kognitif, afektif, metakognitif, dan sosial budaya. *Smartphone* juga menambah kekuatan dengan tujuan mentransformasi pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran jenisjuga dapat membuat siswa belajar tanpa batas watu dan tempat dengan aplikasi yang menarik (Squire, 2009) ; Meister, 2010).

C. Penutup

Penjabaran media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android ini bertujuan untuk memudahkan siswa generasi milenial dalam mempelajari materi karena pembelajaran lebih efektif dan praktis. Pembelajaran bahasa Indonesia yang berhubungan dengan sastra dan bahasa menjadi menyenangkan karena materi tersaji dalam media pembelajaran yang menarik. Penjelasan media pembelajaran berbasis android ini dimulai dari teori dan karakteristik media pembelajaran berbasis android, contoh dan kelebihan dari media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android.

Referensi

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Garfindo Persabda.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695–701. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/10525>
- Calimag, J. N., Mugel, P. A., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous learning environment using android mobile application. *International Journal of Research in Engineering & Technology*, 2(2), 119–128. <http://oaji.net/articles/2014/489-1393936203.pdf>
- Chuang, T. Y., & Chen, W. F. (2007). Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27–30. https://pdfs.semanticscholar.org/bddc/fc4ccc10f06190e277804a9ab1e826e619b1.pdf?_ga=2.182678050.563952896.1591086986-885646008.1591086986
- Chuang, Y. T. (2014). Increasing learning motivation and student engagement through the technology-supported learning environment. *Creative Education*, 5, 1969–1978. <https://pdfs.semanticscholar.org/0669/98b00ac824d72d93115%09680c2c86320f62cd9.pdf>
- Chusni, M. M., dkk. (2018). *Appy Pie untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Media Akademi.
- Foti, M.K. & Jomayra, M. (2014). No Title Mobile Learning: How Students Use Mobile Devices to Support Learning. *Journal of Literacy and Technology*, 15(3), 58–78.
- Li, S., Pow, J., Wong, E., & Fung, A. (2010). Empowering student learning through Tablet PCs: A case study. *Education and Information Technologies*, 15(3), 171–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-009-9103-2>

- Meister, J. (. (2010). The Year of the media tablet as a learning tool. *Proquest*, 65(4), 28–31.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif*. Kaubaka Dipantara.
- Setyadi, D., & Qohar, A. B. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 1(8), 1–7.
- Squire, K. (2009). Mobile media learning: multiplicities of place. *On the Horizon*, 17(1), 70–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/10748120910936162>
- StatCou
StatCounter. (2015). *Top 8 mobile & tablet operating systems in indonesia from June 2013 to June 2015*. StatCounter. <http://gs.statcounter.com/#mobile+tabletos-ID-monthly-%09201306-201506>

Glosarium

- Aplikasi : komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.
- Fitur : fungsi, kemampuan, atau desain khusus dari perangkat keras atau perangkat lunak.
- Integrasi : penggabungan aktivitas, program, atau komponen perangkat keras yang berbeda ke dalam satu unit fungsional
- Kognisi : kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan
- Kompetensi : kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan
- Metakognitif : bersifat memahami seseorang tentang sistem pemrosesan informasi pada dirinya sendiri
- Navigasi : pengetahuan

Sastra :bahasa (kata-kata, gaya bahasa) yang dipakai dalam kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari)

Indeks

Aplikasi, 3,4,5,6,7,8,9

Fitur, 3, 8

Integrasi, 5

Kognisi, 5

Kompetensi, 6

Metakognitif 9

Navigasi, 5,7

Sastra, 1,10

Riwayat Hidup Penulis dan Foto



Heny Kusuma Widyaningrum lahir di Kota Madiun pada tanggal 28 September 1989. Alamat rumah berada di Jalan Cempedak gang: VII, nomor 45, Taman, Madiun. Dosen dengan panggilan Ibu Heny ini merupakan putra kedua dari tiga bersaudara.

Pendidikan sekolah dasar (SD) yang ditempuh berada di SDN Pandean 01 Madiun dan lulus tahun 2002, kemudian melanjutkan pendidikan jenjang pendidikan di SMPN 1 Madiun dan lulus tahun 2005. Tidak berhenti di jenjang SMP saja, beliau juga melanjutkan di tingkat SMAN 2 Madiun dan lulus tahun 2008. Setelah lulus wajib belajar 12 tahun, beliau melanjutkan studi S1 di Universitas Negeri Malang dengan mengambil jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, dan lulus tahun 2012. Pada tahun 2013, dilanjutkan studi magister di Universitas Sebelas Maret atau

<https://ideaspublishing.co.id>

lebih dikenal kampus UNS dengan Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia hingga tahun 2014.

Sejak tahun 2015, beliau bekerja sebagai dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas PGRI Madiun.. Mata kuliah yang diampu sesuai dengan bidang ilmunya, yaitu berkenaan dengan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia serta kependidikan. Untuk komunikasi lebih lanjut, bisa melalui email, yaitu heny@unipma.ac.id

Jangan lupa margin 2.5 (top), 2.5 (left), 2.5 (bottom), dan 2.5 (right) Jumlah halaman minimal 8 halaman, maksimal 10 halaman. Untuk spasi 1.5

Paper diemail ke: redaksiideaspublishing@gmail.com
atau rumahkolaborasi2020@gmail.com
atau WA 0811435378

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ iopscience.iop.org

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On