

PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN MENULIS BERITA PADA MAHASISWA PRODI PBSI

Agus Wismanto

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas PGRI Semarang
aguswismanto080860@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan jumlah pengguna *smartphone* sudah merambah di kalangan mahasiswa. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung proses pembelajaran. Penggunaan media merupakan salah satu komponen metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang ini peneliti mengembangkan media pembelajaran menulis berita yang diterapkan ke dalam *smartphone* milik mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: mengembangkan media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita, (2) mengetahui kelayakan dan kevalidan media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita, dan (3) mengetahui efektivitas media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita. Metode yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Sugiyono dengan 10 tahapan yang diawali dengan mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Subjek penelitian adalah dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS Universitas PGRI Semarang. Berdasarkan analisis data, media *mobile learning* berbasis android layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis berita bagi mahasiswa prodi PBSI.

Kata kunci: media pembelajaran, *mobile learning*, menulis berita

ABSTRACT

The development of the number of smartphone users has penetrated among students. This can be used as a media to support the learning process. The use of media is one component of the method to achieve learning objectives. Based on this background, the researchers developed news writing learning media that were applied to students' smartphones. This research was conducted with the objectives of: developing android-based mobile learning media in learning to write news, (2) knowing the feasibility and validity of android-based mobile learning media in learning to write news, and (3) knowing the effectiveness of android-based mobile learning media in learning to write news. The method used is a research and development model adapted from Sugiyono with 10 stages starting with identifying potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage trial, product revision, and mass production. The research subjects were lecturers and students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program, FPBS, University of PGRI Semarang. Based on data analysis, android-based mobile learning media is feasible and effective to use in learning to write news for students of PBSI study program.

Keywords: learning media, mobile learning, news writing.

PENDAHULUAN

Penerapan ilmu teknologi banyak digunakan diberbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Teknologi merupakan salah satu unsur penting untuk membantu meningkatkan proses belajar mengajar. Perkembangan ilmu teknologi dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Utami, Jatmiko, dan Suherman (2018: 166) menyatakan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran, selain tergantung pada metode yang digunakan juga tergantung pada media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Sundayana (2014: 4) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, peserta didik, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2002: 23) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran di dalam kelas adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu perangkat belajar yang berguna untuk membantu guru menyampaikan pesan dan materi pelajaran kepada siswa secara efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa berkonsentrasi dan fokus terhadap materi pelajaran. Pembelajaran tanpa media pembelajaran dapat diibaratkan orang makan sayur kuah tanpa menggunakan sendok dan mangkok. Meskipun bisa dimakan, tapi membutuhkan waktu yang lama dan tidak bisa dinikmati secara maksimal.

Media pembelajaran terlihat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan juga akan memberikan dampak pada pengembangan media pembelajaran. Ketika dunia pendidikan dituntut untuk berkembang, maka elemen yang ada di dalamnya termasuk media pembelajaran juga harus dikembangkan. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi di dunia, maka pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan sistem teknologi informasi menjadi media pembelajaran. Dengan kata lain, pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbasis pada sistem teknologi dan informasi.

Saat ini perangkat *mobile* khususnya *smartphone* sudah merambah di berbagai kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Alasannya, karena perangkat *mobile* dapat membantu mengerjakan beberapa pekerjaan penting atau kebutuhan mereka (Muharum, dkk, 2017:48). Munculnya *smartphone* telah banyak mengubah cara dalam mengakses informasi yaitu dapat memberikan kemudahan dan kecepatan akses informasi dan komunikasi (Rotondi, Stanca, dan Tomasuolo, 2017:17). Akan tetapi, penggunaan *smartphone* mayoritas dimanfaatkan untuk akses sosial media sehingga menyebabkan sedikitnya penggunaan dalam bidang pendidikan (Muyaroah dan Fajartia, 2017:80). Hal ini didukung Setiawan, Astuti, dan Khairina (2014:24) yang menyebutkan bahwa sistem operasi Android merupakan sistem operasi *mobile* (*smartphone*) yang paling banyak digunakan dan diminati pengguna untuk berkomunikasi maupun mencari suatu informasi.

Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS Universitas PGRI Semarang yang mengambil mata kuliah Penulisan di Media Massa sebanyak 40 mahasiswa, semua mahasiswa memiliki *smartphone* berbasis android atau

sekitar 100% dari jumlah mahasiswa. Kebanyakan mereka sudah menggunakan *smartphone* selama 2-5 tahun. Rata – rata siswa menghabiskan waktu 9,5 jam perharinya dalam menggunakan *smartphone*, mulai dari digunakan untuk *browsing, chatting, game*, dan sosial media. Hal ini menjadi potensi untuk mengoptimalkan pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran didukung dengan 93,3% mahasiswa setuju jika pembelajaran diadakan menggunakan perangkat *mobile* untuk membantu dalam penguasaan materi.

Penggunaan media merupakan salah satu komponen metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Falahudin, 2014:108). Berdasarkan observasi di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS Universitas PGRI Semarang, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada *slide show power point* yang monoton, *e-book*, dan buku-buku teks lainnya yang dinilai kurang memenuhi kelayakan. Perlu adanya pengembangan model pembelajaran dengan media yang menarik untuk mengatasi kebosanan dan kesulitan mahasiswa dan media yang dikembangkan harus memenuhi syarat kelayakan, yaitu isi, kebahasaan, sajian dan kegrafikan.

Dalam pengajaran menulis, berbagai jenis tulisan atau karangan menjadi materi pelajaran. Salah satu jenis menulis yang diajarkan adalah menulis berita. Banyak cara yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran menulis berita. Strategi yang dapat dilakukan adalah dengan memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Metode dan media pembelajaran seharusnya saling bersinergi dalam pemanfaatannya pada proses pengajaran. Dengan metode yang tepat dan media yang relevan maka tujuan dari proses pengajaran dapat tercapai

Hidayat dan Herlambang (2014:2) menjelaskan model pembelajaran dengan didominasi aktivitas bertatap muka dan kurangnya implementasi teknologi memiliki beberapa kekurangan, diantaranya: sumber belajar yang terbatas, proses pembelajaran monoton dan kurang menyenangkan, serta pengumpulan tugas yang kurang tertib. Saat ini, perkembangan teknologi informasi mampu mengolah, mengemas dan menampilkan informasi baik secara audio, visual, dan audio visual bahkan multimedia sehingga menjadi alternatif pemecahan masalah pendidikan sebagai salah satu bentuk model pembelajaran berbasis teknologi (Darmawan, 2016:1). Hal ini didukung oleh Taufiq, Amalia, dan Parmin (2017:143) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam hal cara belajar, memperoleh dan mengatur suatu informasi. Kemudian menurut Suyanto dalam Syafrizal, Ernawati dan Dwiandiyanta (2015:9) menjelaskan bahwa penggunaan media yang terdiri dari beberapa komponen, diantaranya: teks, gambar, suara, video, dan animasi menimbulkan seseorang dapat menangkap 50% dari apa yang dilihat dan 80% dari apa yang dilihat, didengar dan berinteraksi sehingga media interaktif dapat meningkatkan efektifitas penyerapan materi. Penyampaian konsep materi dengan melibatkan siswa secara langsung akan lebih baik dibandingkan dengan siswa hanya mendengarkan dan mengamati secara pasif. Hal ini memiliki peran untuk menimbulkan perhatian, mudah mengingat, mempersamakan pengalaman dan persepsi yang sama (Wibawanto, 2017:5).

Mobile learning merupakan salah satu variasi pembelajaran dengan memanfaatkan IT (*information technology*) genggam dan bergerak untuk belajar atau mengakses materi pelajaran kapanpun dan dimanapun (Ariputri dan Suprpto, 2014:39). Hal ini adalah satu bentuk pemanfaatan menggunakan teknologi multimedia yang bersifat interaktif yang membantu kecepatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Kawuryan, 2014:60). Model pembelajaran *mobile learning* dapat memusatkan perhatian pada siswa (*student centered learning*) dengan cara guru sebagai fasilitator dan menyediakan media pembelajaran sehingga dapat menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk teks, video, animasi dan multimedia. Hal ini dijelaskan oleh Hapsari, Wibawanto, dan Sudana (2017:30). Adanya konsep *mobile learning*, pembelajaran tidak akan dibatasi oleh ruang dan waktu karena fleksibilitas dan portabilitas perangkat yang digunakan sehingga mahasiswa lebih antusias dan memiliki kesempatan belajar dengan ruang pembelajaran yang baru, mudah, bermanfaat, dan menyenangkan. *Mobile learning* berbasis Android ini dapat dijadikan alat belajar yang berisi materi pembelajaran, seperti: rangkuman materi, soal, animasi, video dan fitur lain yang lebih menarik.

Aplikasi media pembelajaran menggunakan *smartphone* berbasis Android terbukti layak, praktis, dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran (Lu'mu, 2017:6584).

Menurut Hafis dan Supianto (2018), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi adalah salah satu metode *endless run* yang efektif dalam membantu menguraikan ide belajar menggunakan pendekatan *mobile game* dengan data yang dikumpulkan dari pemain untuk tujuan pembelajaran dan analisis untuk mengatasi kesulitan dan minat mahasiswa. Selain itu, analisis fungsional rancangan *game* dapat dinyatakan untuk memperkuat ide keabsahan penggunaan perangkat berupa *mobile device* yang fleksibel dalam pembelajaran berbasis *game application*.

Hal ini juga dijelaskan oleh Gufron Amirullah dan Restu Hardinata (2017) dalam penelitiannya bahwa produk pengembangan berupa media pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone* dapat menarik minat siswa dengan muatan aplikasi yang lengkap dan tampilan menarik maka menjadi inovasi baru yang dapat dimanfaatkan untuk digunakan untuk proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi memungkinkan *smartphone* milik mahasiswa tidak hanya digunakan untuk komunikasi dan hiburan melainkan bisa digunakan untuk belajar. *Smartphone* dengan sistem operasi Android milik mahasiswa Universitas PGRI Semarang masih digunakan hanya untuk bersosial media, komunikasi, hiburan. Celah inilah yang menjadi dasar peneliti berusaha mengembangkan produk media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. Kemajuan teknologi dan pembelajaran harus disinergikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (perkuliahan). Guru, dosen atau pendidik harus sadar dengan keadaan ini. Berdasarkan kenyataan inilah peneliti ini melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada Mata Kuliah Penulisan di Media Massa.

Penelitian yang dilakukan adalah tentang pengembangan media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita pada mahasiswa prodi PBSI. Masalah yang dikaji adalah (1) bagaimanakah mendesain media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita? (2) bagaimanakah kelayakan dan kevalidan media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita? dan (3) bagaimanakah efektifitas media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita? Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita, (2) mengetahui kelayakan dan kevalidan media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita, dan (3) mengetahui efektivitas media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita pada mahasiswa prodi PBSI. Prosedur pengembangan penelitian ini berdasarkan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang merujuk pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Sugiyono (2016) yaitu dengan sepuluh langkah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi, produk masal.

Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan adalah berupa data verbal tulis yang diperoleh dari ahli materi, ahli media pembelajaran, praktisi (dosen), dan mahasiswa. Data berupa informasi tertulis diperoleh pada lembar instrumen dalam bentuk skala penilaian terhadap produk model dan berupa saran dalam bentuk catatan dalam kolom komentar pada lembar instrumen yang telah disediakan. Sedangkan untuk mahasiswa, data yang dihasilkan adalah perolehan nilai menulis deskripsi yang diberi skor berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Data hasil uji ahli dan praktisi, serta mahasiswa ini kemudian dideskripsikan secara kualitatif yang bertujuan untuk

melihat hasil belajar dan keefektifan dan kesimpulan akhir apakah media tersebut perlu direvisi atau tidak dan layak tidaknya untuk digunakan.

Pada langkah awal ini peneliti akan melakukan tahap I studi pendahuluan yang terdiri dari observasi di Program Studi Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia FPBS Universitas PGRI Semarang dan wawancara kepada dosen dan mahasiswa untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan pada pembelajaran menulis berita. Instrumen yang diperlukan adalah berupa teks wawancara dan angket analisis kebutuhan yang terkait pembelajaran menulis berita. Selanjutnya dilakukan Tahap II yaitu tahap pelaksanaan pengembangan yang terdiri dari mendesain produk, data yang diperlukan adalah desain aplikasi *mobile learning* dan desain materi menulis berita. Tahap III akan dilakukan uji coba produk yang terdiri dari validasi desain dari para ahli untuk menguji kelayakan produk dengan menggunakan lembar validasi, revisi desain, uji coba produk yang terdiri dari tulisan/karangan mahasiswa dan hasil belajarnya. Semua data yang diperoleh lalu diolah untuk mewujudkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis. Dalam penggunaan media berbasis *mobile learning* pada proses pembelajaran, peneliti telah membuat suatu perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang dituangkan melalui sebuah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Melalui RPS tersebut, peneliti telah merancang skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas guna mengetahui kelayakan RPS dan kualitas pembelajaran menulis berita dengan menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menulis berita dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis android, maka peneliti membutuhkan data dengan menggunakan uji t, membandingkan nilai tes awal dan tes akhir pada uji coba kelompok besar dan uji lapangan, dan penilaian ketercapaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui hasil perolehan nilai dari para ahli terhadap produk yang dihasilkan. Lembar validitas berupa perolehan data tentang penilaian media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dari ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran, dan respons minat mahasiswa, serta penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dari dosen mata kuliah Penulisan di Media Massa, selanjutnya dianalisis yang kemudian dijelaskan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam bentuk deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba ahli atau validasi dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media yang dibuat sebelum diujicobakan kepada mahasiswa, serta untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan produk. Hasil uji validasi ahli materi diperoleh hasil persentase 93,22% yang artinya dari hasil penilaian produk menurut ahli materi bahwa produk *mobile learning* untuk pembelajaran menulis berita sangat baik/sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh hasil persentase 87,66% yang termasuk pada kategori baik. Hal ini berarti produk *mobile learning* untuk pembelajaran menulis berita baik dan layak diproduksi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh praktisi pendidikan diperoleh hasil 79,66% yang berarti bahwa produk *mobile learning* untuk pembelajaran menulis berita baik dan layak diproduksi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh pengamat mengenai perencanaan yang telah dilakukan peneliti telah diperoleh 82,81% dari pengamat 1 dan 81,25% dari pengamat 2,

dengan kategori baik. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh pengamat mengenai pelaksanaan yang telah dilakukan peneliti telah diperoleh kategori baik dengan persentase 85,71% dari pengamat 1 dan 87,50% dari pengamat 2 dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menulis berita dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis android baik/ layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk mendapatkan produk media *mobile learning* berbasis android yang baik, maka perlu diadakan uji coba produk pada kelompok kecil yang ditujukan kepada mahasiswa semester V sebanyak 10 orang yang dipilih secara acak dari tiga kelas. Dari hasil uji coba tes awal ini diketahui bahwa dari 10 orang mahasiswa yang mengikuti uji coba hanya 2 orang yang mahasiswa yang mampu memperoleh nilai dengan kriteria baik. Sedangkan 8 orang lainnya masih mendapatkan nilai dengan kriteria cukup dan kurang. Setelah dilakukan tes awal ini, peneliti melakukan kegiatan uji coba produk pada kelompok kecil. Setelah dilakukan maka hasil yang diperoleh adalah 10 orang siswa mampu memperoleh nilai dengan kriteria baik. Adapun nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut. Secara rinci perolehan nilai siswa dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai dari hasil belajar tes awal dan ter akhir pada uji coba kelompok kecil yakni dari capaian nilai rata-rata tes awal adalah 68,9 meningkat menjadi 82,1. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dapat meningkatkan kemampuan menulis berita hal ini dibuktikan dengan nilai tes akhir mahasiswa yang berada pada kriteria baik. Respons mahasiswa dapat dilihat bahwa dengan total keseluruhan 12 indikator. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan respons positif.

Berdasarkan data hasil uji coba uji kelompok kecil dan uji lapangan yang telah dilakukan di Program Studi Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia FPBS Universitas PGRI Semarang dengan merujuk pada kriteria keefektifan dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada pembelajaran menulis berita dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini terlihat pada hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata nilai 68 pada tes awal dan 82 pada tes akhir. Selanjutnya dilakukan uji lapangan bahwa dengan perolehan rata-rata hasil belajar dengan nilai tes awal 69 dan tes akhir menjadi 82. Dari perolehan nilai tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar mahasiswa dapat dikatakan meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

2. Pembahasan

Berdasarkan pada pengolahan data hasil penelitian uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, serta penilaian dari dua orang pengamat pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran tentang media pembelajaran media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang telah dikembangkan, menunjukkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita layak dan efektif digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi terhadap pembelajaran serta wawancara kepada dosen dan mahasiswa, pembelajaran menulis cukup menyulitkan bagi mahasiswa disebabkan media yang kurang mendukung serta terbatasnya buku penunjang yang tersedia di kampus ditambah lagi dengan minat mahasiswa yang kurang terhadap pelajaran menulis. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran sampai dengan hasil belajar. Dengan melihat fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang memiliki permasalahan mengenai pembelajaran menulis disebabkan oleh media, namun permasalahan tersebut sebenarnya dapat diatasi dengan memanfaatkan telepon genggam

mahasiswa sebagai media pembelajaran yang merupakan potensi yang dimiliki siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016:409) yang menyatakan bahwa penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang memiliki potensi yang cukup memadai untuk dikembangkannya media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini, karena berdasarkan observasi peneliti di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Semarang, seluruh mahasiswa memiliki telepon genggam berbasis android yang tentu saja akan mendukung *mobile learning*. Apalagi kampus ini didukung dengan jaringan internet, maka pengembangan *mobile learning* ini sangat memungkinkan untuk dilakukan. Pada penelitian ini telah dikembangkan sebuah media pembelajaran menulis berita dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal pada telepon genggam mahasiswa.

Penggunaan telepon genggam sebagai media pembelajaran tentu saja memerlukan strategi khusus serta mempertimbangkan keefektifannya. Oleh sebab itu seorang guru harus mampu mendesain media sebaik mungkin agar tujuan pengembangan media pembelajaran tersebut dapat benar-benar bermanfaat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada penelitian yang telah dilakukan ini, peneliti mencoba menetapkan materi, memilih desain media yang tepat serta memvalidasi kualitas media yang dikembangkan, adapun materi yang dikembangkan dalam media adalah materi menulis berita. Untuk materi menulis deskripsi ini peneliti telah menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Dengan melakukan analisis ini, diketahui menulis berita memerlukan objek untuk diamati, dengan ini maka peneliti memilih media *mobile learning* untuk dikembangkan, sebab dengan *mobile learning* memudahkan pendidik dalam mendesain bahan pelajaran baik berupa tulisan, gambar, suara, dan video. *Mobile learning* juga sangat mudah dalam penggunaannya dan dapat dikembangkan sesuai karakteristik yang kita butuhkan. Kemudahan ini juga tentu memberikan kenyamanan bagi mahasiswa dalam menggunakan dan memahami materi pelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Menurut Dwiyoga (2013) dalam Murhaini (2016:66) mengemukakan bahwa *mobile learning* memberikan alternatif lain dalam pembelajaran konvensional serta menjadikan telepon genggam dapat digunakan secara optimal dalam pendidikan. Ini berarti bahwa *mobile learning* dapat dijadikan pengganti buku pelajaran serta strategi belajar yang dapat memotivasi siswa agar dapat memanfaatkan telepon genggam untuk kegiatan pembelajaran.

Setelah peneliti mendesain media pembelajaran melalui tahapan-tahapan sehingga menjadi media yang layak digunakan. Peneliti juga merancang sebuah perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dalam hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (dalam Prastowo, 2015:48) yang mengungkapkan bahwa manfaat perencanaan pembelajaran meliputi: Pertama, melalui proses perencanaan pembelajaran yang matang, kita akan terhindar dari keberhasilan yang bersifat untung-untungan. Kedua, sebagai alat untuk memecahkan masalah melalui perencanaan yang matang kita akan dengan mudah mengantisipasinya sebab berbagai kemungkinan sudah diantisipasi sebelumnya. Ketiga, yaitu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tepat, seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, dengan demikian perencanaan yang matang sangat diperlukan yaitu perencanaan akan dapat membuat pembelajaran berlangsung sistematis, artinya proses pembelajaran tidak akan berlangsung seadanya akan tetapi akan berlangsung secara terarah dan terorganisasi.

Pada penelitian pengembangan media yang telah dilakukan peneliti dengan menggabungkan antara pengembangan materi, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran,

yang dimuat dalam sebuah media *mobile learning* yang dirancang dan dilaksanakan melalui rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dikonsepsi sesuai kebutuhan dan karakteristik guru dan siswa. Sesuai dengan ciri *mobile learning* bahwa media memiliki ciri fiksatif yakni kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa melalui foto dan video (Murhaini, 2016:44). Oleh sebab itu, peneliti memilih *mobile learning* karena media ini mampu memuat materi secara lengkap.

Berdasar pada perencanaan pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa, cukup berhasil meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pada saat pembelajaran dengan *mobile learning* berlangsung, mahasiswa memberikan respons yang sangat positif. Mahasiswa begitu bersemangat dan terampil dalam menggunakan produk. Sebab produk memang didesain sedemikian mudah sesuai dengan kemampuan mahasiswa dan perkembangan teknologi. Hasilnya, dari 40 mahasiswa yang mengikuti uji coba produk, minat mereka meningkat terhadap pembelajaran, hal ini terlihat ketika peneliti melakukan pertanyaan balikan, hampir semua mahasiswa menjawab dengan semangat. Dan pada akhirnya nilai hasil belajar mahasiswa pun menjadi meningkat. Media yang berwujud aplikasi yang memuat materi pembelajaran menulis yang dapat ditampilkan melalui telepon genggam mahasiswa, sangat mudah digunakan, hal ini terlihat pada sikap mahasiswa yang begitu terampil dan menggunakan media dengan hanya sekali penjelasan. Begitu juga dari segi biaya, kampus sudah difasilitasi dengan wifi atau jaringan internet, jadi mahasiswa tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pembelian paket data internet. Hal ini sejalan dengan pendapat Dunne (2016:12) yang mengatakan bahwa efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan satu media pembelajaran yakni media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang berwujud aplikasi dengan tujuan memudahkan siswa dalam mempelajari materi menulis berita. Dunne (2016:12) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti dosen, pengawas, tutor atau mahasiswa sendiri. Aplikasi yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran telah memenuhi karakter tersebut yakni memudahkan mahasiswa belajar.

Berkaitan dengan uraian di atas, bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dan ini dapat juga diartikan bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, mencapai tujuan, di antaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil, pemanfaatan waktu yang ideal, penggunaan dana, dan kemudahan dalam menggunakan media. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk/aplikasi media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang layak digunakan mahasiswa sebagai media dalam pembelajaran menulis berita. Kelayakan produk ini berdasarkan hasil penilaian ahli materi dengan kategori sangat layak, dari ahli media dengan kategori layak, dan praktisi pembelajaran memberikan penilaian dengan kategori layak. Pada rancangan perencanaan pembelajaran yang termuat dalam RPS, telah dinilai oleh dua orang pengamat dan telah diperoleh skor rata-rata 83,45% dengan kategori baik. Hal

ini menunjukkan bahwa rencana pembelajaran menulis berita dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis android layak digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang melalui RPS, pembelajaran menulis berita dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis android telah diperoleh skor rata-rata 80,36% dengan kategori baik. Hal ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran menulis berita dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis android layak dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang. Efektivitas pengembangan media *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran menulis berita ditandai oleh hasil belajar ketika uji coba media terhadap mahasiswa dan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, secara umum dapat disimpulkan bahwa media *mobile learning* berbasis android mampu membawa mahasiswa meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang dapat dilihat dari nilai capaian sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media *mobile learning* berbasis android. Efektivitas juga ditandai oleh keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran menulis berita dengan menggunakan media *mobile learning* berbasis android sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, Gufron. dan R. Hardinata. 2017. Pengembangan Mobile Learning bagi Pembelajaran. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 4(2), pp:97-101.
- Ariputri, G.A. dan E. Suprpto. 2015. Peningkatan Hasil Belajar English Listening Skill dengan Menggunakan Aplikasi “SMARTY WAY” Berbasis Android. *Edu Komputika Journal*, 2(1), pp.38-47.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dunne, Richard dan Ted Wragg. 2016. *Pembelajaran Efektif*, diterjemahkan oleh: Jasin, Anwar. Jakarta: Grasindo.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1(1), pp.104-117.
- Hafis, M. dan Supianto, A.A. 2018. Mobile Game Design for Learning Chemical Bonds with Endless Run Approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(8), pp.104-111.
- Hartini, S Hapsari, W., H. Wibawanto, dan I. M. Sudana. 2017. Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1), pp.28-36.
- Herlambang, A.D. dan W.N. Nur Hidayat. 2016. Edmodo untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Efektivitas Pembelajaran di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 3(1), pp.1-8.
- Kawuryan, S. P. 2014. *Peningkatan Kreativitas Calon Guru dalam Pembuatan Media Berbasis ICT Melalui Project Based Learning pada Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD*, 21(1), pp.57-74.
- Lu'mu. 2017. Learning Media Of Applications Design Based Android Mobile Smartphone. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(17), pp.6576-6585.

- Muharum, A. M., V. T. Joyejob, V. Hurbungs, dan Y. Beeharry. 2017. Enersave API: Android based power saving framework for mobile devices. *Future Computing and Informatics Journal* 2(1), pp.48-64.
- Murhaini, Suriansyah. 2016. *Menjadi Guru Profesional Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Muyaroah, S. dan M. Fajartia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), pp.79-83.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rotondi, V., L. Stanca, dan M. Tomasuolo. 2017. Connecting alone: Smartphone use, quality of social interactions and well-being. *Journal of Economic Psychology* 63, pp.17-26.
- Setiawan, I. F. Astuti, dan D. M. Khairina. 2014. Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: Senara. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 9(2), pp.24-30.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development: Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syafrizal, A., Ernawati, dan B. Y. Dwiandiyanta. 2015. Penerapan Model Technology Acceptance Model (TAM) untuk Pemahaman Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Scientific Journal of Informatics*, 2(1), pp.9-14.
- Taufiq, M., A. V. Amalia, dan Parmin. 2017. The Development of Science Mobile Learning With Conservation Vision Based On Android App Inventor 2. *Unnes Science Education Journal*, 6(1), pp.1472-1479.
- Utami, Taza Nur, Agus Jatmiko, dan Suherman. 2018. "Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan *Science, Technology, Engineering, And Mathematics* (STEM) pada Materi Segiempat". *Jurnal Matematika 1*, 2, 166.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.