

**APLIKASI UNLALIA BATIK TROSO BERMUATAN EMPAT KETERAMPILAN
BERBAHASA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN**

SISWA KELAS VIII SMP/MTs

*The Unlalia Batik Troso Application Contains Four Language Skills As a Learning
Innovation for Class VII Students Of Smp/Mts*

Novi Auliana Putri^a, Muhammad Noor Ahsin^b, Luthfa Nugraheni^c

^{abc}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muria Kudus

Pos-el: 201834019@std.umk.ac.id^a, noor.ahsin@umk.ac.id^b,

luthfa.nugraheni@umk.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 16 April 2022—Direvisi Akhir Tanggal 28 September 2022—Disetujui Tanggal 24 Desember 2022

doi: [10.26499/mm.v20i2.4745](https://doi.org/10.26499/mm.v20i2.4745)

Abstrak

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP/MTs Kudus belum banyak yang menggunakan media berbasis android. Padahal media pembelajaran berbasis android penting khususnya untuk materi persuasi yang mencakup empat aspek keterampilan berbahasa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran kemudian mendeskripsikan pengembangan aplikasi *Unlalia Batik Troso* yang bermuatan empat aspek keterampilan berbahasa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang menganut teori dari Sukmadinata dengan tiga tahapan pengembangan. Subjek pada penelitian ini berjumlah 110 siswa yang terdiri dari: 32 siswa dari SMP N 1 Undaan Kudus, 40 Siswa dari Mu'allimat NU Kudus, dan 38 siswa dari MTs NU Assalam Jati Kudus. Siswa dan guru menyatakan bahwa media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis kebutuhan dengan persentase 67% guru bahasa Indonesia yang menyatakan sangat perlu media pembelajaran dan 33% menyatakan perlu adanya media pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan siswa yaitu 92% siswa sangat membutuhkan media pembelajaran aplikasi dan 8% siswa menyatakan butuh media aplikasi. Sedangkan hasil pengembangan *prototype* aplikasi *Unlalia Batik Troso* memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung yakni *Canva*, *CapCut*, *Microsoft PowerPoin*, dan *Smart Apps Creator*.

Kata-kata kunci: Aplikasi, Keterampilan Berbahasa, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstract

In learning Indonesian at SMP/MTs Kudus, there are not many students use android-based media. Even though Android-based learning media is important, especially for persuasion material which includes four aspects of language skills. This study aims to analyze the needs of students and teachers in the use of learning media and then describe the development of the Unlalia Batik Troso application which contains four aspects of language skills. The research method used is Research and Development which uses the theory of Sukmadinata of three stages of development. The subjects in this study are 110 students consisting of: 32 students from SMP N 1 Undaan Kudus, 40 students from Mu'allimat NU Kudus, and 38 students from MTs NU Assalam Jati Kudus. Students and teachers state that learning media is important in the Indonesian language learning process. This can be seen from the results of the needs analysis with the percentage of 67% of Indonesian teachers stating that they really need learning media and 33% stating that there is a need for learning media. The results of the analysis of student needs are that 92% of students really need application learning media and 8% of students say they need application media. While the results of the development of the Unlalia Batik Troso application prototype utilize several supporting applications, namely Canva, CapCut, Microsoft PowerPoint, and Smart Apps Creator.

Keywords: Application, Language Skills, Indonesian Language Learning.

PENDAHULUAN

Keterampilan adalah kepandaian dalam menyelesaikan sebuah tugas atau tanggung jawab dengan tepat dan benar. Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa menurut Tarigan (2015: 1) yakni: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari empat aspek keterampilan berbahasa memiliki keterkaitan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Permasalahan di lapangan guru belum menggunakan aplikasi secara maksimal karena aplikasi yang dimiliki oleh pihak sekolah sering eror dan tidak dapat digunakan secara bersamaan. Selain itu, aplikasi atau media pembelajaran belum secara luas dan baik dalam membantu siswa menangani permasalahan pada proses pembelajaran di era pandemi. Sehingga meskipun pandemi mulai hilang masih banyak peserta didik yang belum menguasai empat aspek keterampilan berbahasa.

Peserta didik juga kurang cerdas dalam memanfaatkan fasilitas dari orang tua yaitu gawai yang berbasis android dengan baik dan cermat. Peserta didik cenderung malas belajar dan lebih senang bermain *game* dari pada membaca *e-book* dan mengakses aplikasi dari pihak sekolah yang menghabiskan banyak paket data. Hal ini dapat menjadikan keterampilan berbahasa dan kemampuan literasi peserta

didik semakin merosot dan relatif rendah. Padahal di era yang serba canggih ini kemampuan literasi dan ilmu teknologi harus saling mendukung dan dikuasai oleh generasi penerus bangsa.

Proses pembelajaran sekarang dikemas secara daring (dalam jaringan), karena adanya wabah virus Covid-19. Sejak awal Maret 2020 Indonesia digemparkan oleh adanya kasus virus Covid-19 dan memiliki dampak yang cukup signifikan dalam bidang pendidikan. Adapun upaya pencegahan Covid-19 pada tanggal 21 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Nadiem Makarim telah mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 yang berisi tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Penyebaran Covid-19 sekolah harus dilaksanakan secara *online*.

Berdasarkan hasil observasi mulai 22 s.d. 28 Oktober yang telah peneliti lakukan di tiga sekolah yang berlokasi di Kudus yaitu: (1) SMP N 1 Undaan Kudus, (2) MTs Mu'allimat NU Kudus, dan (3) MTs NU Assalam dengan jumlah siswa keseluruhan yaitu 110 siswa. Didapatkan hasil bahwa para siswa yang belum menguasai empat aspek keterampilan berbahasa masih tergolong banyak. Tentu saja rendahnya kemampuan literasi atau penguasaan empat aspek keterampilan berbahasa dapat menghambat proses pembelajaran secara maksimal khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada materi teks

persuasi di kelas VIII SMP/MTs dengan kompetensi dasar 3.14 dan 4.14 pada semester genap.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android dan mendeskripsikan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso bagi siswa kelas VIII SMP/MTs di Kudus. Penelitian relevan yang ada kaitannya dengan penelitian ini ditulis Nopriani (2019: 74) mendeskripsikan hasil kebutuhan, pengembangan, evaluasi dari validasi, sekaligus tentang bahan ajar penulisan puisi. Objek pada penelitian ini siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagaram berjumlah 22 siswa. Hasil pengembangan menulis puisi dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk menulis puisi.

Penelitian milik Sariosa (2015: 45) tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran secara jelas tentang peranan kemampuan membaca terhadap kemampuan berbicara siswa kelas VIII. Simpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peranan kemampuan membaca sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian dan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso terletak pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Selbihnya, untuk perbedaannya dapat dilihat dari fokus penelitiannya, media, subjek penelitian, dan

tujuan yang hendak dicapai peneliti berbeda. Pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso sudah mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, sedangkan penelitian relevan di atas hanya salah satu aspek bahasa.

LANDASAN TEORI

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni milik Putra (2021: 85) yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan seseorang dalam memanfaatkan media elektronik seperti gim "*I Can Do*" ketika masa pandemi. Hasil dari penelitian adalah aplikasi "*I Can Do*" yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga budaya literasi yang telah dicita-citakan oleh bangsa dapat terlaksana.

Selanjutnya, penelitian milik Yulistio (2021: 188) yang mendeskripsikan kemampuan menulis teks cerita yang ditulis oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu semester ganjil. Hasil penelitian diperoleh kemampuan menulis teks cerita mahasiswa PBI FKIP Universitas Bengkulu dalam kategori baik. Hal tersebut didasarkan pada skor dengan rata-rata 73,97.

Beranjak dari para penelitian sebelumnya yang masih ada kaitannya dengan penelitian dan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso, maka peneliti harus cermat dalam mengembangkan aplikasi atau media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan

dari setiap sekolah. Adapun teori-teori dari para ahli yang masih sesuai dapat dilihat pada pembahasan berikut ini.

1. Klasifikasi Pemilihan Media dengan Kriteria yang Baik

Klasifikasi media ini dapat menjadi sebuah landasan dalam membedakan proses penyampaian pesan, suara, gambar dan lain sebagainya. Seorang pendidik harus tahu kriteria di dalam pemilihan media pembelajaran. Hal ini agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal dan terencana dengan baik. Menurut Arsyad (2019: 67) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut: pesan, seseorang, bahan-bahan, perlengkapan atau alat, teknik atau cara, dan lingkungan.

Anitah (2017: 40) menyatakan perlunya mempertimbangkan prinsip-prinsip umum sebagai berikut.

- a. Mempelajari petunjuk penggunaan media agar tidak terjadi kesalahan dalam proses penggunaannya.
- b. Semua peralatan yang akan digunakan perlu untuk disiapkan sebelum pembelajaran.
- c. Para peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Maka dari itu, karakteristik siswa perlu dipertimbangkan dan lingkungan belajar.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media yang terbaik

untuk tujuan pembelajaran agar dapat dikemas dan disampaikan kepada peserta didik dengan lebih mudah. Akan tetapi, bagaimanapun juga seorang guru harus dapat menentukan media yang paling tepat untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran karena titik tolak pandangan yang berbeda.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Berikut adalah macam-macam media pembelajaran yang disampaikan oleh Anitah (2017: 3) yang diklasifikasikan meliputi:

- a. Media visual yang meliputi: media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan.
- b. Media audio yang meliputi: (1) media audio tradisional (kaset, siaran, telepon). (2) media audio digital (audio internet, radio internet).
- c. Media audiovisual yang meliputi: salindia suara, televisi, kerucut pengalaman, multimedia.

Berikut beberapa aplikasi yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembuatan media pembelajaran yaitu aplikasi Unlalia (Unit Belajar Literasi Siswa) yang desainnya menggunakan salah satu kearifan lokal yaitu Batik Troso dan *Microsoft Office PowerPoint*, *Canva*, *CapCut*, *KineMaster*, dan *Smart Apps Creator*.

3. Pembelajaran Menelaah Teks Struktur Persuasi

Berikut ini merupakan penjelasan dan keterkaitan Kompetensi Dasar (KD) dengan empat aspek keterampilan berbahasa untuk siswa SMP atau MTs pada semester genap kelas VIII.

3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan keragaman budaya) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca.

4.14 Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan.

Teks persuasi adalah salah satu materi bahasa Indonesia kelas VIII. Persuasi atau persuasif dapat diartikan sebagai mengajak, membujuk, atau menyuruh seseorang. Berkaitan dengan menu pada aplikasi Unlalia Batik Troso sudah melibatkan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Sehingga para peserta didik dapat dengan mudah mengakses aplikasi Unlalia serta dapat menirukan hal yang telah peneliti bahas di dalam aplikasi tersebut. Sehingga para peserta didik di SMP atau MTs di

Kabupaten Kudus dapat memanfaatkan salah satu cara alternatif dalam pengembangan aplikasi edukasi dari peneliti.

4. Tentang Aplikasi Android Unlalia Batik Troso

Salah satu jenis aplikasi yang sering digunakan oleh masyarakat luas yaitu aplikasi yang berbasis android. Melalui aplikasi android pembelajaran yang sekarang ini dikemas secara daring dapat teratasi dengan mudah oleh guru. Sudikan (2013) mengartikan kearifan lokal adalah pola kehidupan masyarakat atau komunitas setempat dalam menjalin hubungan antara individu dengan dirinya sendiri.

Merujuk pada pengertian ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal yaitu suatu bentuk pengetahuan yang cerdas di dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur suatu kelompok masyarakat dan menjadi hal penting dalam menjaga keharmonisan masyarakat baik sosial, agama, dan budaya. Sehingga tidak akan ada pertikaian atau pertengkaran di dalam masyarakat.

Proses pembuatan aplikasi Unlalia Batik Troso tidak hanya sebatas sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dengan empat aspek keterampilan berbahasa saja, melainkan memperkenalkan warisan budaya kepada

generasi penerus bangsa agar tidak diklaim oleh Negara lain. Selain desain paten yang menggunakan batik Troso, aplikasi ini ditambah gambar animasi yang memakai baju adat dan membuat semangat dalam menuntut ilmu khususnya pada materi teks persuasi kelas VIII semester genap.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Defelopment* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. R&D adalah penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian dilakukan pengujian atas produk tersebut agar mengetahui keefektifannya (Sukmadinata, 2017: 184). Adapun produk yang akan dihasilkan yaitu Aplikasi Unlalia Batik Troso yang akan digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa bagi peserta didik SMP/MTs. Secara garis besar langkah penelitian dan pengembangan yang peneliti ambil beranjak dari teori Sukmadinata yang telah memodifikasi sepuluh langkah penelitian dan pengembangan yang telah dibuat oleh Borg dan Gall menjadi tiga tahap yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Model, dan 3) Uji Model.

Penelitian ini dilakukan di SMP Sederajat Kabupaten Kudus yang pelaksanaannya di sekolah. 1) SMP Negeri 1

Undaan Kudus, 2) MTs. Mu'allimat NU Kudus, dan 3) MTs. NU Assalam Jati Kudus. Adapun waktu observasi dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2021. Jumlah siswa yang ada di kelas 8 SMP N 1 Undaan Kudus sebanyak 32 siswa, MTs. Mu'allimat NU Kudus sebanyak 40 siswa, dan MTs. NU Assalam Jati Kudus sebanyak 38 siswa. Jadi jumlah keseluruhan dari siswa di SMP Sederajat Kudus yaitu 110 siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan para guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia SMP/ MTs di Kabupaten Kudus. Hal ini diharapkan agar peneliti dapat melihat dan mengamati secara langsung kesulitan dari seorang siswa dan kesulitan bagi seorang guru dalam proses pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada masa pandemi seperti saat ini.

Menurut Sugiyono (2014: 297) menjelaskan instrumen penelitian adalah seperangkat alat-alat yang diperlukan dan dipergunakan untuk mengumpulkan data. Adapun instrument penelitian pada penelitian ini yakni: lembar observasi awal, wawancara, lembar analisis kebutuhan, dan lembar uji validitas para ahli. Teknik analisis data merupakan suatu proses ataupun upaya untuk mengolah data menjadi informasi baru yang sama pentingnya, Sugiyono (2014: 297). Kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Pada aplikasi

Unlalia batik Troso menggunakan analisis data panduan Millah (2012: 19) sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P: Persentase, F: Total Skor yang diperoleh, dan N: Skor Maksimal

Tabel 1 Kriteria hasil penilaian bahan ajar

| Interval % Skor | Kriteria |
|-----------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 21% - 40% | Tidak layak |

Aplikasi Unlalia Batik Troso dikatakan praktis jika telah diujikan kepada para ahli dan memperoleh hasil validitas layak. Analisis data deskriptif (kualitatif) digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran berupa aplikasi menggunakan uji pengaruh (Uji t).

PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Aplikasi Unlalia Batik Troso

Tahap analisis kebutuhan sebagai tahap awal dalam pemerolehan data penelitian dan pengembangan aplikasi android Unlalia Batik Troso. Berikut ini penjelasan hasil analisis kebutuhan kepada guru dan siswa yang peneliti temukan.

a. Hasil Analisis Kebutuhan Guru di MTs Mu'allimat NU Kudus

Selama masa pandemi guru sudah menggunakan media pembelajaran daring yang berupa video tutorial dari internet dan sudah ada *E-Learning* yang digunakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi, masih ada kendala dalam mengakses *E-Leraning* dikarenakan aplikasi tersebut diakses oleh seluruh siswa di MTs Mu'allimat Kudus. Menurut pengakuan guru menyatakan bahwa “Media pembelajaran *E-Learning* yang ada di sekolah sebenarnya hampir seperti Facebook. Terkadang masih ada trobel karena banyak yang akses secara bersamaan.” Dari cuplikan pendapat guru tersebut, ternyata belum ada tindak lanjut dalam pengembangan aplikasi edukasi untuk menunjang pembelajaran di sekolah khususnya pada semester genap.

Uraian hasil analisis kebutuhan kepada guru AIA dapat dilihat dari pendapat guru bahasa Indonesia kelas VIII yang menyatakan bahwa “Saya sangat perlu adanya media pembelajaran bahasa Indonesia untuk menunjang empat aspek keterampilan berbahasa siswa saya. Selain itu, yang paling penting dapat menjadikan siswa paham materi yang hendak saya ajarkan seperti persuasi yang dikemas

menarik dengan bahasa yang mudah dipahami”. Berdasarkan pendapat dari pernyataan guru di atas bahwa guru atau pendidik sangat membutuhkan adanya media pembelajaran berbasis android untuk bahasa Indonesia bagi kelas VIII semester genap pada materi teks persuasi.

b. Hasil Analisis Kebutuhan Kepada Guru di SMP Negeri 1 Undaan Kudus

Di SMP N 1 Undaan belum memiliki aplikasi pembelajaran khusus untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Selama masa pandemi guru hanya menggunakan grup WhatsApp untuk menyampaikan pelajaran. Sebelumnya, guru belum pernah memberikan video tutorial kepada para peserta didik. Hal ini dikarenakan guru FM memiliki jabatan lain untuk membantu Tata Usaha (TU) di sekolah dan semangat belajar siswa yang masih relatif rendah. Dari pendapat guru selama masa pandemi siswa tidak menggunakan Google Meet dan sejenisnya karena banyak yang mengeluh tidak memiliki paket data internet yang cukup. Sehingga media yang digunakan hanya sebatas WhatsApp dan beberapa media gambar yang didapat oleh guru dari pemanfaatan internet.

Melihat permasalahan yang muncul menurut sudut pandang guru FM, ternyata guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi teks persuasi. Selain para siswa memahami materi teks persuasi mereka juga diharapkan dapat meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat guru bahwa “Saya Butuh media pembelajaran. Baik media itu aplikasi atau yang lainnya. Para siswa saya pasti juga butuh untuk membantu mereka dalam memahami materi yang hendak saya sampaikan dan lebih semangat dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.”

Data hasil analisis kebutuhan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru belum memiliki media pembelajaran bahasa Indonesia yang fokus pada materi teks persuasi. Selain itu, para peserta didik belum memiliki keinginan untuk aktif bertanya atau berbicara jika belum memahami materi. Sehingga perlu adanya media pembelajaran berbasis android yang diberikan oleh guru agar tidak bersifat umum dan lebih bervariasi untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

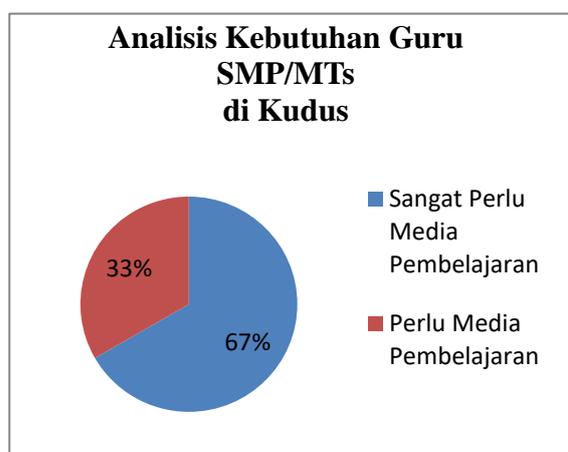
c. Hasil Analisis Kebutuhan Kepada Guru di MTs NU Assalam Jati Kudus

Analisis kebutuhan yang peneliti dapatkan merujuk pada pendapat yang disampaikan oleh guru ZN bahwa “Keterbatasan waktu dan alat yang menjadikan saya tidak bisa membuat media pembelajaran khususnya untuk semester genap ini. Selain saya belum pernah membuat media yang menarik dan mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, saya juga belum menguasai teknologi, jadi seadanya yang dapat saya lakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Kadang saya sudah capek membuat media masih saja ada siswa yang bermain sendiri dengan temannya. Ketika saya minta untuk mendengarkan juga belum sepenuhnya memahami. Jadi harus banyak-banyak sabar dan harus memiliki cara agar mereka semangat mengikuti pembelajaran.”

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh guru ZN kepada peneliti menunjukkan bahwa di sekolah belum ada media khusus untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan para peserta didik dalam ranah keterampilan. Hal ini sesuai dengan pendapat guru ZN bahwa

“Saya sangat membutuhkan media pembelajaran yang sudah siap dalam mensukseskan pembelajaran bahasa Indonesia baik untuk materi teks persuasi atau yang lainnya. Seperti yang sudah saya sampaikan di awal. Waktu, tenaga, pikiran sudah terbagi-bagi dengan kegiatan di sekolah dan ketika di pondok pesantren.”

Dapat disimpulkan bahwa sekolah belum memiliki aplikasi android. Meskipun sekolah dilaksanakan secara luring, masih banyak siswa yang lebih tertarik jika ada media pembelajaran yang menarik dan mengedukasi siswa agar lebih mudah memahami pembelajaran. Maka dari itu, melalui adanya aplikasi android siswa dapat belajar kapan saja dan dapat meningkatkan keterampilan yang dimilikinya. Berikut gambar analisis kebutuhan guru bahasa Indonesia di SMP/MTs Kudus.



Gambar 3.1 Diagram Analisis Kebutuhan Guru SMP/MTs di Kudus

Berdasarkan grafik di atas, didapat hasil 67% guru SMP/MTs di Kudus menyatakan bahwa sangat perlu adanya media pembelajaran bahasa Indonesia dan 33% guru SMP/MTs di Kudus menyatakan bahwa perlu adanya media pembelajaran bahasa Indonesia. Dari data tersebut menjadikan peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk menunjang pembelajaran khususnya pada materi teks persuasi kelas VIII semester genap.

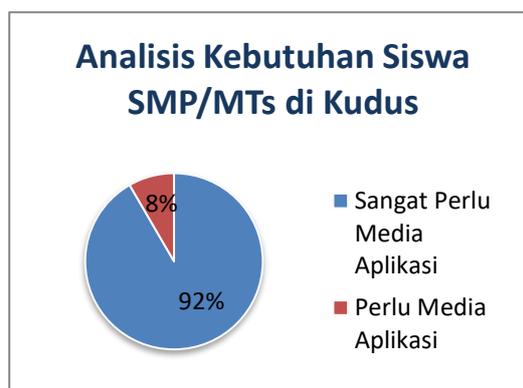
d. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa kelas VIII SMP/MTs di Kudus

Peneliti juga mendapatkan data hasil analisis kebutuhan media pembelajaran bagi siswa di SMP/MTs Kudus pada materi teks persuasi. Wawancara dan observasi telah peneliti laksanakan secara bertahap mulai pada 4 Januari. Melalui pendapat siswa yang berinisial NJ menyatakan bahwa “Selama masa pandemi pihak sekolah dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia sudah memberikan media pembelajaran yaitu *E-Learning*. Akan tetapi kurang bagus karena selain sering trobel, materi yang diunggah guru juga sering hilang kapan saja. Jadi saya dan teman-teman terkadang tidak mendapatkan *Powerpoint* yang dikirim guru di aplikasi tersebut.”

Berdasarkan pernyataan di atas, sekolah belum bisa memaksimalkan

tercapainya tujuan pembelajaran. Senada dengan hal itu kriteria aplikasi android yang diinginkan oleh para siswa disampaikan oleh siswa kelas VIII yang berinisial AT dan AR yang menjelaskan bahwa “Kalau bisa saya dan teman-teman menginginkan aplikasi yang seperti *Google*. Bisa diakses kapan saja dan memahami siswa.” Melalui pernyataan tersebut siswa kelas VIII menginginkan aplikasi yang menyediakan segala keperluan materi atau soal yang mereka butuhkan dan dapat diakses dengan mudah ketika di sekolah atau di rumah ketika sedang belajar.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa di SMP/MTs Kudus belum memahami materi teks persuasi dan membutuhkan media agar dapat lebih mudah memahami materi teks persuasi sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Berikut adalah diagram lingkaran tentang analisis kebutuhan siswa dalam pembuatan aplikasi edukasi pada materi teks persuasi.



Gambar 3.2 Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Kepada Siswa

2. Hasil Pengembangan Aplikasi Unlalia Batik Troso

a. *Prototype* Unlalia Batik Troso

Kata Unlalia berasal dari akronim Unit Belajar Literasi Siswa dan dipadukan dengan kata batik Troso yang menjadi salah satu kearifan lokal. Sehingga nama dari aplikasi edukasi bagi siswa kelas VIII SMP/MTs di Kudus adalah Unlalia Batik Troso. Pada aplikasi ini, batik Troso tidak hanya menjadi dasar untuk desain atau tampilan menarik dari aplikasi saja melainkan, batik Troso dimasukkan pada pembahasan materi dan contoh dalam sebuah dialog persuasi. Hal ini dikarenakan agar para siswa dapat belajar materi persuasi sekaligus mengenalkan salah satu kearifan lokal yang menarik yaitu Troso.

Pada *prototype* aplikasi Unlalia Batik Troso ini, fokus mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks persuasi bagi siswa kelas VIII semester genap. Pengembangan materi teks persuasi ini berdasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) pengetahuan 3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan keragaman budaya) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca dan Kompetensi Dasar (KD) keterampilan 4.14 Menyajikan teks

persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan. Pengembangan *prototype* aplikasi Unlalia Batik Troso memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung yakni *Canva*, *CapCut*, Microsoft PowerPoin, dan *Smart Apps Creator*. Berikut hasil pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso pada materi teks persuasi kelas VIII semester genap.



Gambar 3.3 Hasil Awal Pengembangan Aplikasi Unlalia Batik Troso

b. Uji Validitas Unlalia Batik Troso

Penelitian dan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso diperkuat dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Millah (2012:19) dengan judul Pengembangan Buku Ajar Siswa Kelas XII SMA IPIEMS Surabaya. Dari hasil validasi keterbacaan siswa dan data respon siswa, terhadap pembelajaran menggunakan buku ajar yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dinyatakan valid karena mendapatkan

hasil dengan kategori sangat layak. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat mengetahui nilai dari hasil belajar para siswa di atas rata-rata yang telah ditentukan yaitu 75%.

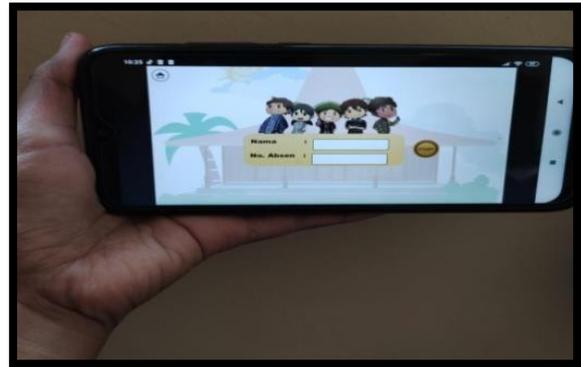
Berdasarkan acuan hasil validitas tersebut selain memberikan penilaian pada media pembelajaran. Validator juga memberikan komentar atau kritik dan saran untuk perbaikan produk. Validator memberikan masukan secara tertulis tentang pengembangan produk yang harus dibenahi dan ditambah oleh peneliti. Validator media pada penelitian dan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso yaitu Bapak Ahmad Abdul Chamid, S.Kom., M.Kom. dan validator ahli bahasa yaitu Ibu Ristiyani, S.Pd., M.Pd. Berikut penjelasannya.

(1) Validator Ahli Media

Pada uji validasi oleh ahli media, peneliti sudah menyiapkan lembar validitas khusus yang mencakup lima komponen yaitu, kualitas media, kualitas tampilan *layout*, kepraktisan, orisinilitas gambar, dan tindak pelanggaran. Validator ahli media memberikan saran agar bagian identitas memiliki kegunaan yang lebih penting selain hanya mengisikan nama dan kelas.

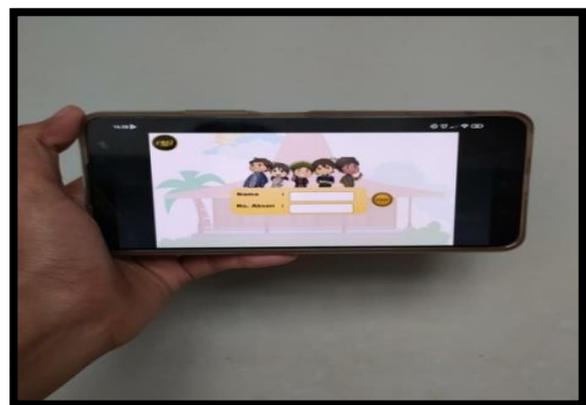
Hal tersebut agar tampilan identitas bisa dipertahankan di dalam aplikasi. Sehingga peneliti melakukan

revisi dengan menambahkan logo Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) pada bagian identitas sebelum mengklik tombol *start*. Maka dari itu, peneliti melakukan revisi sesuai saran dan arahan dari validator media. Berikut tampilan awalnya



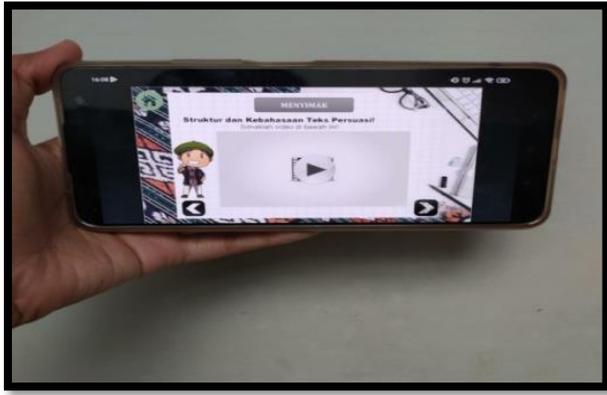
3.5 Tampilan awal sebelum revisi ada logo PBSI UMK

Berikut tampilan sesudah revisi penambahan logo PBSI UMK.



3.6 Tampilan Setelah Revisi

Selanjutnya desain tombol *home* yang terletak pada menu keterampilan menyimak bagian kiri atas, tidak dapat terlihat dengan jelas. Hal ini dikarenakan warna tombol *home* menyatu dengan warna desain batik troso. Perlu adanya revisi yang harus dilakukan oleh peneliti..



3.7 Tampilan Selesai Revisi

(2) Validator Ahli Bahasa

Berdasarkan saran yang diberikan oleh validator bahasa yakni Ibu Ristiyani, M.Pd. kemudian para guru bahasa Indonesia disetiap sekolah yang bersangkutan dapat ditarik simpulan agar peneliti memberi masukan pada bagian materi bahasa Indonesia harus memilih diksi yang lebih tepat dalam perintah bujukan di dalam teks persuasi. Hal ini diharapkan supaya para siswa kelas VIII SMP atau MTs di Kudus dapat lebih mudah dalam memahami materi teks persuasi yaitu pada bagian struktur dan kebahasaan pada teks persuasi. Berikut gambar sesudah peneliti melakukan revisi.



3.8 Tampilan Baru Setelah Revisi

Aplikasi Unlalia Batik Troso yang bermuatan empat keterampilan berbahasa bagi siswa kelas VIII SMP/MTs di Kudus telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli bahasa. Media pembelajaran yang berupa aplikasi android yang telah direvisi selanjutnya mendapatkan penilaian. Hasil validasi oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa aplikasi Unlalia Batik Troso yang dikembangkan oleh peneliti, mendapatkan penilaian dalam kategori sangat layak. Hal ini dapat dilihat melalui skor dari ahli bahasa mendapatkan 95% dan ahli media mendapatkan 86%.

Sejauh ini tidak banyak peneliti yang menggunakan tahapan dalam R&D dengan teori dari Sukmadinata. Akan tetapi, meskipun penelitian ini hanya tiga tahapan sampai uji coba produk sesuai dengan ketentuan pada teori Sukmadinata aplikasi Unlalia Batik Troso tidak kalah bagus dan bermanfaat seperti aplikasi yang lainnya dengan banyak tahapan. Selain itu, dari hasil validator media dan bahasa menunjukkan aplikasi ini layak untuk disebar luaskan lagi dalam membantu siswa meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa.

PENUTUP

Hasil penelitian dan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso bermuatan empat aspek keterampilan berbahasa bagi siswa kelas VIII di SMP/MTs di Kudus didapatkan hasil bahwa para guru di Kudus

setuju jika peneliti mengembangkan media pembelajaran pada materi teks persuasi yang berupa aplikasi android. Diperkuat dengan hasil analisis kebutuhan guru yang menyatakan sangat perlu media pembelajaran aplikasi dengan persentase 67% dan guru yang menyatakan perlu media aplikasi yaitu 33%. Adapun hasil analisis kebutuhan siswa didapat dengan persentase 92% siswa menyatakan sangat perlu adanya media aplikasi dan 8% siswa menyatakan bahwa perlu media aplikasi. Diharapkan dengan adanya aplikasi android dapat menjadikan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Hasil pengembangan aplikasi android disesuaikan dengan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VIII SMP/MTs yang ada di kabupaten Kudus. Aplikasi Unlalia Batik Troso tidak hanya mengambil motif menarik dari kain Troso saja, melainkan mencantumkan kearifan lokal yaitu kain Troso di dalam aplikasi dan materi persuasi yang dibahas. Di dalam aplikasi sudah mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso juga memanfaatkan media atau aplikasi pendukung seperti *Canva*, *CapCut*, dan *Smart Apps Creator*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2017). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Millah, E. S. (2012). Pengembangan Buku Ajar Materi Bioteknologi di Kelas XII SMA IPIEMS Surabaya Berorientasi Sains, Teknologi, Lingkungan dan Masyarakat (SETS). *Electronic Journal Bioedu*. 1 (1). 19.
- Nopriani, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pagaram. *Medan Makna*. XVII(1), 74-86
- Putra, C.S.A. (2021). Pemanfaatan Gim Edukatif “I Can Do” Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Selama Pandemi. *Medan Makna*. 19i1(3305), 85-98.
- Sariosa, M. (2015). Kemampuan Membaca dan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII SMP Budi Agung Medan. *Medan Makna*. XIII(1), 45-54.
- Sudikan, S. Y. (2013). *Kearifan Budaya Lokal*. Sidoarjo: Damar Ilmu.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Yulistio, D. (2021). Kemampuan Menulis Teks Cerita Pada Mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. *Medan Makna*. 19i2(3776), 188-206.