



Perancangan Dan Pembuatan Bahan Ajar Bahasa Asing Menggunakan *Mobile Learning (M-Learning)*

Ariani Tanjung¹, Ronal Hadi^{2*}, Benny Chandra³, Rahmi Wardani⁴, Novirwan Trinanto⁵

¹Politeknik Negeri Padang, Padang, Indonesia

²Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Padang, Padang, Indonesia

³Politeknik Negeri Padang, Padang, Indonesia

Email: arianitanjung@pnp.ac.id¹; ronalhadi@pnp.ac.id²; chandrabenny72@yahoo.co.id³; rahmikidd@gmail.com⁴; novirwant@gmail.com⁵

Abstract

Desain atau rancangan penelitian dalam action research bertujuan untuk mencari solusi untuk peningkatan maupun perbaikan proses dalam pembelajaran bahasa Asing. Seperti yang diungkapkan Karwono (2012) dalam pelaksanaannya, action research diawali dengan kesadaran akan adanya permasalahan yang dirasakan mengganggu, yang dianggap menghalangi pencapaian tujuan pendidikan sehingga bisa berdampak kurang baik terhadap proses atau hasil belajar peserta didik, dimana penerapan suatu metode pembelajaran. Bertolak dari kesadaran mengenai adanya permasalahan tersebut kemudian ditetapkan fokus permasalahan secara lebih tajam kalau perlu dengan mengumpulkan tambahan data lapangan secara lebih sistematis dengan melakukan kajian pustaka yang relevan. Dalam hal ini yang harus diperhatikan hendaknya ialah input, proses, dan output. Jika dalam proses pembelajaran bahasa Asing terjadi ketidaksesuaian dengan tujuan pendidikan atau kurikulum maka proses tersebut harus segera diperbaiki, guna keberhasilan tujuan pendidikan di Indonesia pada umumnya dan sistem pendidikan vokasional khususnya. Oleh sebab itu saya mencoba menciptakan sebuah rancangan berupa pengajaran berbasis Mobile Learning (M-Learning) yang mampu mengatasi jembatan kesulitan bahasa tersebut, namun sejauh manakah system ini mampu diadaptasi oleh pengguna terutama dalam tingkat pendidikan formal di sekolah masih terus dipertanyakan.

Kata Kunci : Mobile Learning (M-Learning), bahasa asing, sekolah

Abstrak

The research design or plan in action research aims to find solutions to increase or improve the process in foreign language learning. As stated by Karwono (2012) in its implementation, action research begins with awareness of the existence of problems that are felt to be disturbing, which are considered to be preventing the achievement of educational goals so that they can have an adverse impact on the learning process or outcomes of students, where a learning method is applied. Starting from awareness of the existence of these problems, then determining the focus of the problem more sharply if necessary by collecting additional data in the field in a more systematic way by conducting a relevant literature review. In this case, what must be considered in the discussion is input, process and output. If in the process of learning a foreign language there is a mismatch with educational objectives or the curriculum, the process must be corrected immediately, in order to achieve the success of educational objectives in Indonesia in general and the vocational education system in particular. Therefore, I am trying to make a plan in the form of Mobile Learning (M-Learning) based teaching which is able to overcome the bridge of language difficulties, but so far this system is able to be adapted by users, especially at the formal education level in schools, it is still being investigated.

Kata kunci: Mobile Learning (M-Learning), language, school

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dibutuhkan untuk berinteraksi dan bertukar informasi. Bahasa berfungsi sebagai lem perekat dalam menyatupadukan keluarga, masyarakat, selain itu bahasa

dapat merupakan alat untuk kegiatan sosialisasi antar daerah dan negara [2]. Kata komunikasi mencakup makna mengerti dan berbicara, mendengar dan membalas tindakan. Untuk

mempromosikan kebudayaan dan wisata Indonesia kepada negara-negara yang ada di dunia, diperlukan kemampuan untuk berbicara bahasa asing. Sumatera barat merupakan salah satu daerah di Indonesia yang mempunyai alam yang indah dan alami, serta mempunyai kebudayaan yang sangat istimewa. Hal tersebutlah yang merupakan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke daerah Sumatera Barat. Dalam hal ini untuk memudahkan berinteraksi dan berkomunikasi dengan wisatawan, baik perguruan tinggi maupun tingkat sekolah menengah di Sumatera Barat, perlu mempersiapkan siswa dan mahasiswanya untuk mampu berkomunikasi dengan wisatawan asing. Selain Perguruan Tinggi Politeknik Negeri Padang, dan beberapa SMA di kota Padang merupakan SLTA yang berperan dalam mengembangkan potensi SDM untuk membina mahasiswa yang mampu berkomunikasi dengan bahasa asing yang bertujuan untuk memperkenalkan serta mempromosikan objek wisata dan kebudayaan Sumatera Barat kepada wisatawan. Pembinaan bahasa asing kepada mahasiswa dilakukan dengan cara yang mudah di cerna oleh siswa maupun mahasiswa. Metode yang dilakukan adalah memberikan materi pelajaran melalui media IT.

Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya : 1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial. 2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu objek, yang disebabkan, karena : (a) objek terlalu besar; (b) objek terlalu kecil; (c) objek yang bergerak terlalu lambat; (d) objek yang bergerak terlalu cepat; (e) objek yang terlalu kompleks; (f) objek yang bunyinya terlalu halus; (f) objek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik. 3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. 4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. 5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. 6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru. 7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. 8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya: 1. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik. 2. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya. 3. Projected still media : slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya 4. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, projected still media maupun projected motion media bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat projected motion media, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

Masyarakat Target kegiatan

Masyarakat target kegiatan dalam pengabdian ini (sebagai tempat pelaksanaan PKM) yaitu guru dan siswa/siswi SMA Negeri 14 yang terletak di Batas Kota Padang yang bertujuan untuk memperkenalkan system pembelajaran menggunakan metode Mobile Learning (M-Learning) Target luaran kegiatan pengabdian ini ingin memenuhi: 1. Menciptakan rancangan berupa pengajaran berbasis Mobile Learning (M-Learning) yang mampu mengatasi jembatan kesulitan bahasa tersebut, namun sejauh manakah system ini mampu diadaptasi oleh pengguna terutama dalam tingkat pendidikan formal disekolah. 2. Memberikan Solusi kepada guru dan Siswa /Siswi SMA Negeri 14 dalam menghadapi kendala dalam proses belajar mengajar secara daring..

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Metode yang dilakukan pada kegiatan ini adalah 1. Melakukan observasi dan diskusi langsung dengan wakil kepala sekolah SMA Negeri. 14 Padang selaku mitra untuk mengetahui permasalahan mitra secara jelas dan memberikan saran untuk menyelesaikan permasalahan dan kendala pembelajaran daring secara sistematis. 2 Membuatkan rancangan program untuk bahan ajar bahasa Asing berupa Mobile Learning (M.Learning) seperti : Sample dari system ini adalah pengguna langsung dari aplikasi yang merupakan para Pengajar dan pembelajar di Di SMA Negeri 14 Padang yang memiliki mata pelajaran Bahasa Asing. Sample menggunakan system Mobile Learning ini dalam proses belajar mengajarnya. Sample menggunakan system ini lebih dari sekali dan dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah proporsional random sampling. Sampel yang diambil berdasarkan kelompok populasi guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar, dalam hal ini dikelompokkan juga berdasarkan tingkat strata pendidikannya, yaitu tingkat I dan tingkat II sebagai pembelajaran di model vokasional dalam masa Belajar Bahasa Asing. 3. Memberikan pelatihan Mobile Learning untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemanfaatan IT dalam metode pengajaran bahasa Asing

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mobile learning dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa memperlumahkan lokasi dan waktu. Sistem m-learning ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat handheld/mobile, seperti handphone dan PDA, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun [1] .

Cara Pembuatan Mobile Learning dengan Menggunakan I Spring Suite 8 adalah Buka file di *microsoft* power point ,yang akan digunakan untuk membuat M-Learning, seperti terlihat pada gambar 1



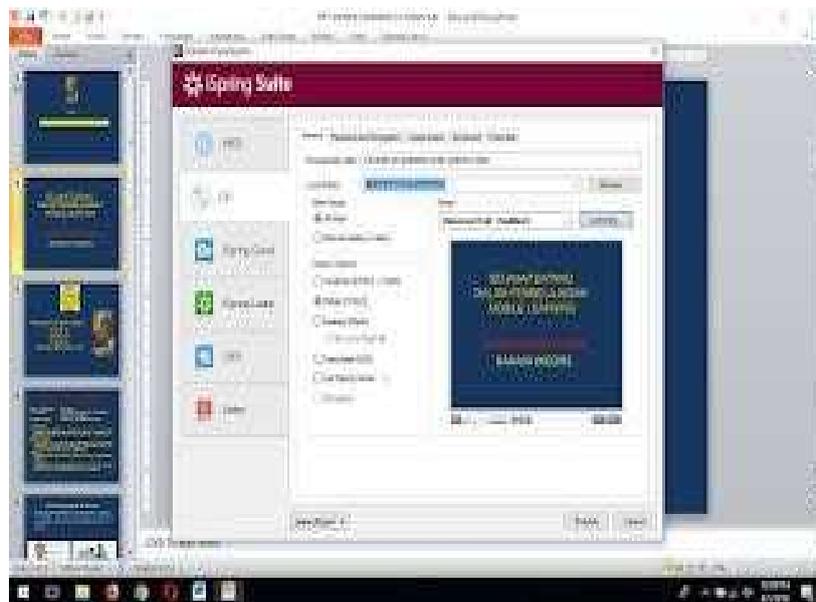
Gambar 1. Langkah I Pembuatan Mobile Learning

Kemudian klik iSpring Suite 8, dan pilih PUBLISH, akan diperoleh tampilan seperti yang terlihat pada gambar 2 :



Gambar 2. Langkah II Pembuatan Mobile Learning

Setelah terlihat tampilan di atas. Kemudian kita akan melakukan Klik CD Pada bagian local folder kita harus mengingat dimana kita menyimpan failnya. Pada bagian output options, pilih Mobile (HTML5). c) Pada bagian player pilih customize sehingga tampilan seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Langkah III Pembuatan Mobile Learning

Pada bagian menu pilih layout, maka akan muncul tampilan seperti yang terlihat pada gambar

4



Gambar 6. Langkah VI Pembuatan Mobile Learning

Jika telah selesai tampilan jadi berubah seperti yang terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Langkah VII Pembuatan Mobile Learning

Jika sudah diperoleh gambar tampilan seperti di atas, maka file dalam satu folder maka di salin pada *handphone* dengan menggunakan kabel data. dan bila berhasil di salin di *handphone* maka akan tampil seperti yang terlihat pada gambar 8



Gambar 8. Langkah VIII Pembuatan Mobile Learning

Maka kita bisa menggunakan materi yang dibuat mobile learning dalam handphone. Secara bersama-sama dalam pembelajaran di kelas dengan bimbingan guru. Merupakan langkah-langkah pembuatan Mobile Learning dapat dilihat dari gambar 1-8

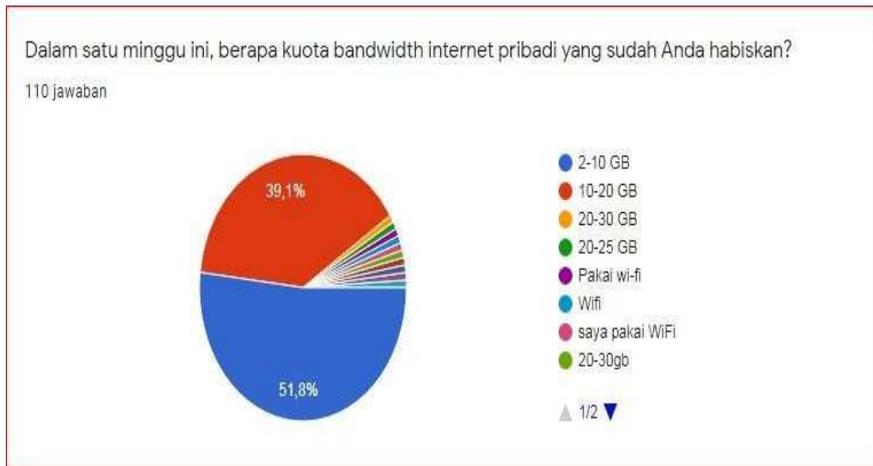


Gambar 9. Pelatihan melalui Zoom

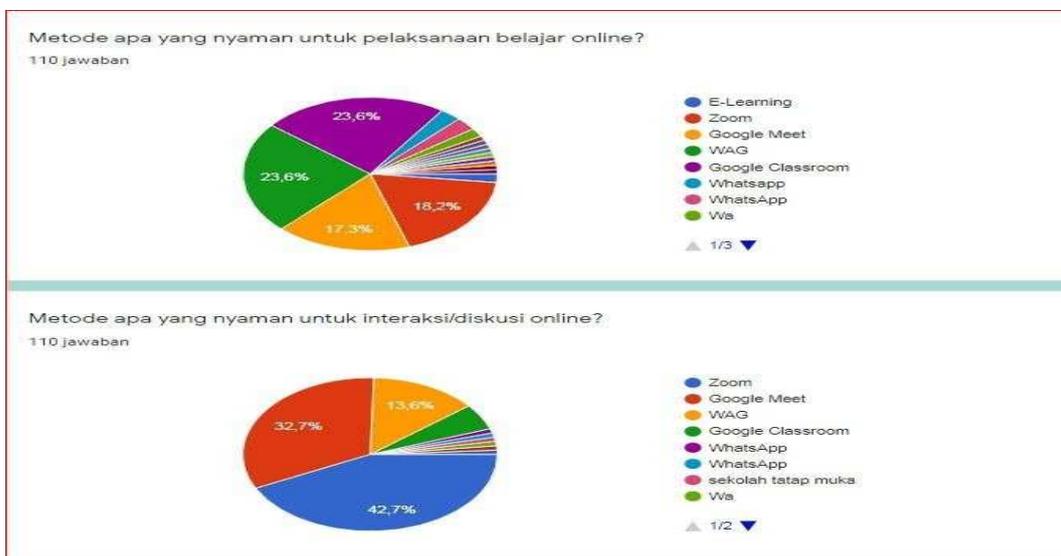
KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada guru dan siswa/siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 14 telah dilakukan terkait dengan aplikasi Mobile Learning (M.Learning) sebagai salah satu metode pembelajaran daring adalah berupaya menciptakan budaya perilaku tanggap terhadap teknologi, peningkatan keterampilan penggunaan aplikasi untuk pengajaran yang bebas biaya khususnya bagi pengajar sekolah sehingga nantinya dapat membangun kesuksesan pembelajaran melalui teknologi. Dapat dilihat kesimpulan dari hasil antusias guru dan siswa melalui diagram berikut:

Berikut ini adalah evaluasi kegiatan yang di ambil melalui kuesioner berikut hasil kuesioner yang di isi oleh siswa SMAN 14 Padang.



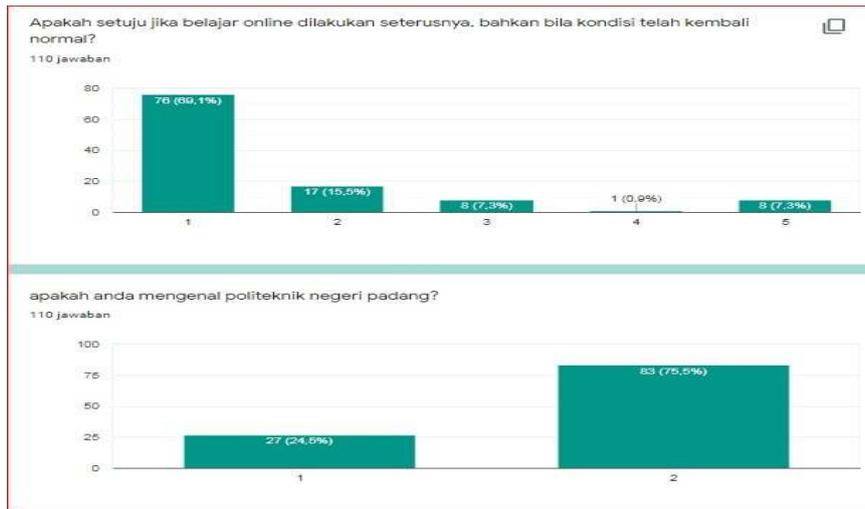
Gambar 13. Hasil Pertanyaan 3



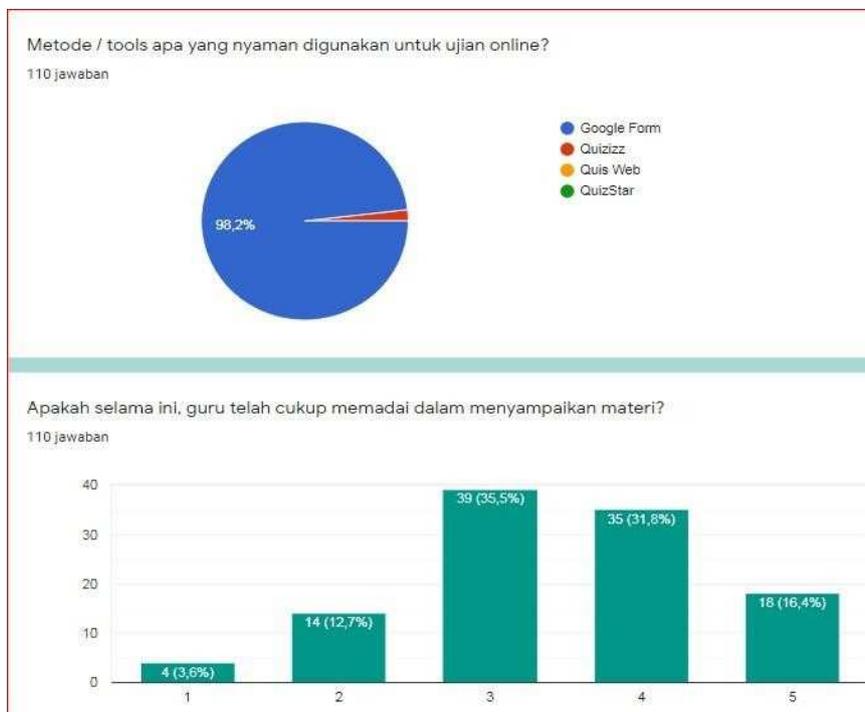
Gambar 14. Hasil Pertanyaan 4 dan 5



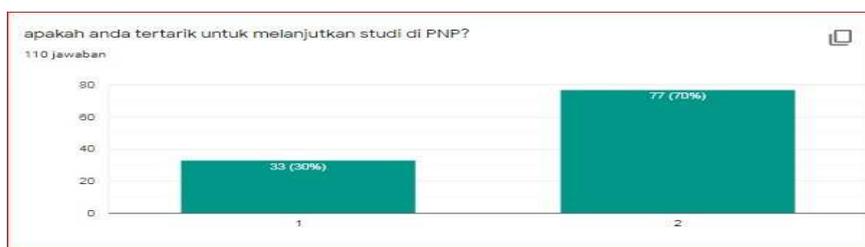
Gambar 15. Hasil Pertanyaan 6 dan 7



Gambar 16. Hasil Pertanyaan 8 dan 9



Gambar 17. Hasil Pertanyaan 10 dan 11



Gambar 18. Hasil Pertanyaan 12 dan 13



Gambar 18. Hasil Pertanyaan 12



Gambar 19. Hasil Pertanyaan 13

DAFTAR REFERENSI

- [1] Anon 2000; Eman Suherman dkk 2001; Erman Suherman 1994; Frederick H Bell 1981; Heinich n.d.; Hendratman 2012; Kadir 2013; Nugroho 2013; Purwanto 2001) Anon. 2000. Teknik Mudah Membangun Website Dengan HTML, PHP & MySQL. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Eman Suherman dkk. 2001. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA
- [3] Erman Suherman. 1994. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: UT. Depdikbud.
- [4] Frederick H Bell. 1981. Teaching and Learning Mathematics (in Secondary Schools). IOWA: Wm. C. Brown Company Publishers.
- [5] Heinich, R. et al. n.d. . . Instructional Media and Technology for Learning. Englewood Cliffs (4th Ed). Prentice-Hall, inc., A Simon & Schuster company.
- [6] Hendratman, Hendi. 2012. The Magic Of Adobe Photoshop. edited by : Informatika. Bandung. Kadir, Abdul. 2013. Pemrograman Database MySQL Untuk Pemula Solusi Lengkap Pembuatan Aplikasi Web Menggunakan Php. Yogyakarta: Mediakom.
- [7] Nugroho, Bunafit. 2013. Dasar Pemrograman Web PHP-MySQL Dengan Dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media.
- [8] Purwanto, Yudhi. 2001. Pemrograman Web Dengan PHP. edited by P. T. E. M. Komputindo. Jakarta.