

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SD/MI BERBASIS ANDROID**



**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 2019 M / 1440 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SD/MI BERBASIS ANDROID**

**Proposal Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Pembimbing 1 : Nurul Hidayah, M.Pd  
Pembimbing 2 : Defriyanto, S. IQ., M. ED.**

**Oleh**

**DEWI ASMARANI  
NPM : 1511100149**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 2019 M / 1440 H**

## ABSTRAK

Implementasi pembelajaran menggunakan *smartphone* dan tablet dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya, karena memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar. Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan berbantu media pembelajaran berupa aplikasi yang menarik. Salah satu media pembelajaran berbasis android adalah Aplikasi Belajar Asyik Menyenangkan Bahasa Indonesia (Si Bambi) yang akan dikembangkan oleh penulis. Aplikasi ini merupakan aplikasi berisi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik SD/MI kelas V. Aplikasi ini memanfaatkan telepon seluler ber-*platform* Android. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi, untuk mengetahui penilaian peserta didik dengan adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi, dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi berdasarkan penilaian validator. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut sebelum disebar. Hasil dari penelitian ini adalah, media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Respon peserta didik dari penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar diperoleh kriteria sangat menarik dengan melihat hasil dari angket respon peserta didik yang sudah dibagikan dan mendapatkan hasil rata-rata presentase 92,6% pada uji skala kecil, dan 95,64% pada uji skala besar.

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Aplikasi, Android**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA SD/MI BERBASIS ANDROID**  
**Nama : DEWI ASMARANI**  
**NPM : 1511100149**  
**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk Dimunaqosahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.**

**Pembimbing I**

**Nurul Hidayah, M. Pd**  
**NIP. 197805052011012006**

**Pembimbing II**

**Defriyanto, S. IQ. M. Ed**  
**NIP. 197803192008011012**

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan**  
**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Syofnidah Ifrianti, M. Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721)703260.**

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan judul: “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD/MI BERBASIS ANDROID” disusun oleh DEWI ASMARANI, NPM: 1511100149, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa 31 Desember 2019.**

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd** (.....)

**Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M. Pd** (.....)

**Penguji Utama : Andi Thahir, S.Ps.I, MA.Ed.D** (.....)

**Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M. Pd** (.....)

**Penguji Pendamping II : Defriyanto, S. IQ. M.Ed** (.....)

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**



## MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

*Artinya: Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman.*

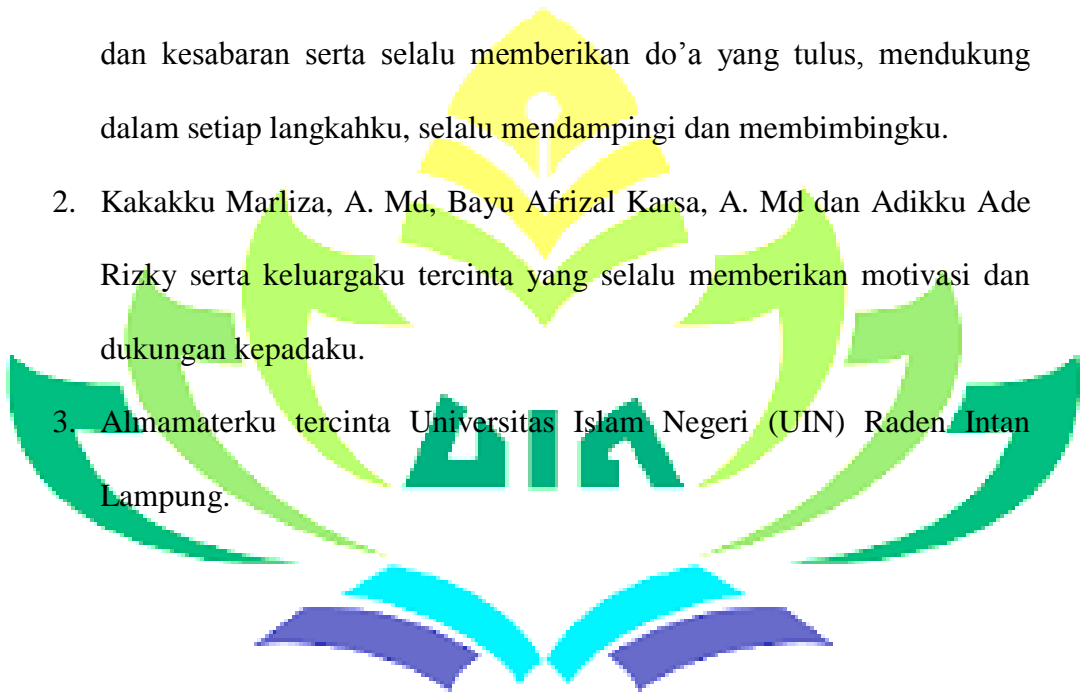
(Q.S. Al-Imran:139)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orangtuaku Ayah Zaini (Alm) dan Ibu Eni Hidayati yang kusayangi dan telah mendidikku dengan penuh kasih sayang, ketulusan dan kesabaran serta selalu memberikan do'a yang tulus, mendukung dalam setiap langkahku, selalu mendampingi dan membimbingku.
2. Kakakku Marliza, A. Md, Bayu Afrizal Karsa, A. Md dan Adikku Ade Rizky serta keluargaku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepadaku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP

Dewi Asmarani dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 31 Maret 1997, anak ketiga dari 4 bersaudara, pasangan Bapak Zaini dan Ibu Eni Hidayati.

Penulis memulai pendidikan di TK Istiq'lal Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2003, melanjutkan ke SD Negeri 3 Rajabasa dan lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan ke SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2012, setelah itu melanjutkan ke SMK Negeri 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015.

Kemudian pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2018 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Waringinsari Barat Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu, dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 7 Bandar Lampung.





## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Defriyanto, S.IQ, M.Ed. selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh pe      ahan sampai selesai.

6. Bapak Rudi Antono, S.Pd selaku kepala SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dan Ibu Hj. Siti Rubaya, S.Pd selaku wali kelas V di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung yang telah membantu dan memberi izin atas penelitian yang penulis lakukan.
7. Bapak H. Agustami,, S.Pd. I selaku kepala MIN 7 Bandar Lampung dan Ibu Hana Safitri, S.Pd selaku wali kelas V di MIN 7 Bandar Lampung yang telah membantu dan memberi izin atas penelitian yang penulis lakukan.
8. Teman-Teman angkatan 2015 Khususnya Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) kelas E yang telah memberikan motivasi serta kenangan indah selama perjalanan penulis menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
9. Untuk keluarga besarku dan sepupuku Yolanda Bareti H, S.Pd, dan Ratu Dwi Septya, S,I.Kom tersayang yang selalu memberikan semangat, do'a dan dukungan dalam pembuatan skripsi dari awal hingga akhir.
10. Teman hidup Ovi Adiansyah, S.H serta sahabatku Liza Anggita E, S.Pd dan Rahmat Efriandi, S.E yang selalu memberikan semangat do'a dan dukungan dalam pembuatan skripsi dari awal hingga akhir.
11. Semua pihak yang telah membantu dan tak mungkin satu per satu dapat penulis tuliskan.

Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan, dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT, penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir (skripsi) ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan sehingga jauh dari ukuran kesempurnaan. Penulis mengharapkan

kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Amin yaa Rabbal'alam.

Bandar Lampung, 2019  
Penulis,

**Dewi Asmarani**  
**NPM. 1511100149**





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Perumusan Masalah .....	11
D. Tujuan Penelitian .....	11
E. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Metode Pengembangan Media Pembelajaran .....	13
B. Media Pembelajaran.....	14
C. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
D. Manfaat Media Pembelajaran .....	16
E. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	17
F. Model-Model Desain Pembelajaran.....	19
G. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	24
H. Fungsi, Tujuan, dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia....	27
I. Strategi Mengajar Bahasa Indonesia.....	31
J. Pembelajaran Berbasis Android.....	33
K. Aplikasi Si Bambi .....	36
L. Penelitian Terdahulu .....	36
M. Kerangka Berfikir .....	38
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	40

B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C.	Prosedur Penelitian.....	41
D.	Langkah-Langkah Pengembangan .....	43
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	45
F.	Teknik Analisis Data.....	47

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A.	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran .....	53
B.	Pembahasan .....	88

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A.	Kesimpulan.....	91
B.	Saran .....	92

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3.1 Prosedur Penggunaan Produk.....	43
Gambar 4.1 Pemilihan Gambar dan Font .....	59
Gambar 4.2 Bagian Pembuka.....	61
Gambar 4.3 Tampilan Materi .....	62
Gambar 4.4 Bagian Penutup.....	62
Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	65
Gambar 4.6 Revisi Ahli Materi .....	66
Gambar 4.7 Revisi Ahli Materi .....	67
Gambar 4.8 Revisi Ahli Materi .....	68
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	70
Gambar 4.10 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2 .....	71
Gambar 4.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap I .....	74
Gambar 4.12 Perbaikan Ukuran Huruf.....	75
Gambar 4.13 Perbaikan Kecerahan Gambar .....	76
Gambar 4.14 Perbaikan Pilihan Keluar Dari Aplikasi .....	76
Gambar 4.15 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	78
Gambar 4.16 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2 .....	79
Gambar 4.17 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	78
Gambar 4.18 Perbaikan Ukuran Huruf.....	83
Gambar 4.19 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2 .....	78
Gambar 4.20 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2 .....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Jawaban.....	50
Tabel 3.2 Konversi Skor Menjadi Pernyataan Penilaian.....	51
Tabel 4.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran .....	53
Tabel 4.2 Hasil penelitian angket validasi tahap 1 oleh Ahli Materi .....	63
Tabel 4.3 Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 4.4 Hasil penelitian angket validasi tahap 2 oleh Ahli Materi .....	69
Tabel 4.5 Hasil Penelitian Angket Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media .....	73
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media .....	74
Tabel 4.7 Hasil Penelitian Angket Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media .....	77
Tabel 4.8 Hasil Penelitian Angket Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Bahasa .....	80
Tabel 4.9 Saran Perbaikan Validasi Ahli Bahasa.....	82
Tabel 4.10 Hasil Penelitian Angket Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Bahasa .....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3.1 Prosedur Penggunaan Produk.....	43
Gambar 4.1 Pemilihan Gambar dan Font .....	59
Gambar 4.2 Bagian Pembuka.....	61
Gambar 4.3 Tampilan Materi .....	62
Gambar 4.4 Bagian Penutup.....	62
Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	65
Gambar 4.6 Revisi Ahli Materi .....	66
Gambar 4.7 Revisi Ahli Materi .....	67
Gambar 4.8 Revisi Ahli Materi .....	68
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	70
Gambar 4.10 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 271	
Gambar 4.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap I .....	74
Gambar 4.12 Perbaikan Ukuran Huruf.....	75
Gambar 4.13 Perbaikan Kecerahan Gambar .....	76
Gambar 4.14 Perbaikan Pilihan Keluar Dari Aplikasi .....	76
Gambar 4.15 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	78
Gambar 4.16 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2 .....	79
Gambar 4.17 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	78
Gambar 4.18 Perbaikan Ukuran Huruf.....	83
Gambar 4.19 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2 .....	78
Gambar 4.20 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2 86	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi negara yang sedang membangun ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan. Hal ini membuat peran pendidikan dirasakan sangat penting bagi setiap Bangsa.

Pendidikan berperan penting dalam penyampaian informasi keilmuan yang akan menjadikan masyarakat mengetahui, mengerti, memahami, dan memiliki wawasan yang semakin luas. Selain itu pendidikan juga membangkitkan motivasi untuk masyarakat agar dapat bergerak maju memacu dan bangkit dari keterbelakangan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.



Pada dasarnya, mendapatkan pendidikan bermutu adalah hak setiap warga negara yang dijamin oleh konstitusi, sesuai dengan Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Alinea Keempat yang menyebutkan bahwa pendidikan ialah hak segala Bangsa, oleh karena itu setiap warga negara diberikan kesempatan yang sama untuk menempuh pendidikan yang menjadi hak dasar warga negara.

Selain itu, Pasal 13 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) juga menyebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, non-formal dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Jalur pendidikan ini mempunyai jenjang pendidikan yang jelas, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang namun pelaksanaannya berada di luar sekolah atau di luar pendidikan formal. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan yang berlangsung di dalam keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab.

Allah berfirman dalam Surat Al-mujadalah Ayat 11, yaitu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا  
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah

*kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan (QS Al-mujadalah:11).*

Berdasarkan ayat tersebut, artinya Allah meninggikan derajat orang-orang yang berilmu. Seperti yang kita ketahui, bahwa ilmu diperoleh dari proses pendidikan yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia.

Menurut Deni Hardiyanto, pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pendidik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif peserta didik.<sup>1</sup>

Yektyastuti, dkk, menyebutkan bahwa, pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Banyak faktor yang mempengaruhi proses interaksi, baik faktor internal yang terjadi dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Tugas pendidik yang paling utama

---

<sup>1</sup>Deni Hardiyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer*, Jurnal Ilmu Pendidikan, 2015, h, 102.

adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.<sup>2</sup>

Mengacu pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Melalui Bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Disamping itu, Bahasa juga merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi serta penyebarluasan ilmu pengetahuan. Peranan Bahasa yang sedemikian penting menuntut adanya upaya-upaya untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran Bahasa di sekolah, khususnya di sekolah dasar. Tidak dapat disangkal lagi bahwa Bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui Bahasa kita bisa berkomunikasi dengan orang lain sehingga kita dapat mengekspresikan ide-ide kita. Artinya, Bahasa merupakan media antara komunikator dengan komunikan.

---

<sup>2</sup>Resti Yektyastuti, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2 (1), 2016, h, 88.

Menurut Muslimin, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki berbagai kemampuan sebagai berikut: <sup>3</sup>

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan Bahasa negara.
3. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

Muslimin menambahkan bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi yang menarik antara pendidik dengan peserta didik. Keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti strategi pembelajaran, metode dan pendekatan pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan, baik dalam

---

<sup>3</sup>Muslimin, *Perlunya Inovasi Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya, Vol.1 No 1, Mei 2011, h, 8.

bentuk buku, modul, lembar kerja, maupun media seperti halnya pemanfaatan teknologi.<sup>4</sup>

Pendapat di atas sejalan dengan firman Allah Surat Ar-rahman Ayat 33 yang menyebutkan bahwa,

يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفُذُوا  
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

*Artinya :Wahai jin-jin dan manusia semua, jika kalian mampu menembus penjuru langit dan bumi, tembuslah! Kalian tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan dan kekuasaan (QS Ar-rahman:33).*

Berdasarkan Ayat di atas, artinya Allah memerintahkan manusia untuk menciptakan dan memanfaatkan teknologi. Teknologi yang digunakan dengan benar dan sesuai dengan porsi serta fungsinya, dapat menimbulkan manfaat yang luar biasa bagi kehidupan, khususnya dalam hal mempermudah hidup.

Anshori menyebutkan bahwa, perkembangan teknologi dewasa ini yang begitu pesat dan tak terhindarkan lagi mempengaruhi gaya hidup masyarakat dan membawa kita ke arah dunia digital. Pengguna teknologi dapat kita jumpai hampir di setiap aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan dunia teknologi yang demikian membawa begitu banyak perubahan dalam kehidupan umat manusia di muka bumi ini. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah hadirnya suatu teknologi baru berupa jaringan komputer yang terhubung ke seluruh dunia, yaitu internet.

Perkembangan teknologi internet yang berlangsung sangat pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat.

---

<sup>4</sup>Ibid, h, 9.



Perkembangan tersebut telah memberikan dampak terhadap perkembangan hukum, ekonomi, sosial, budaya, dan politik. Pencapaian teknologi internet yang demikian pesat dan maju, mempermudah dalam berinteraksi dan berkomunikasi, termasuk dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi android.<sup>5</sup>

Calimag di dalam Yektyastuti, dkk menyebutkan bahwa, penggunaan media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik. Implementasi pembelajaran menggunakan *smartphone* dan *tablet* dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya. *Smartphone* dan *tablet* memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar. Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik.<sup>6</sup>

Salah satu media pembelajaran berbasis android adalah Aplikasi Belajar Asyik Menyenangkan Bahasa Indonesia (Si Bambi) yang akan dikembangkan oleh penulis. Aplikasi ini merupakan aplikasi berisi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas 5. Aplikasi ini memanfaatkan telepon seluler ber-*platform Android*.

Pengembangan aplikasi ini didasari pada kenyataan bahwa sebagian besar tenaga pendidik menggunakan media ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini dinilai

---

<sup>5</sup>Sodiq Anshori, *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya, 2018, h, 88.

<sup>6</sup>Resti Yektyastuti, dkk, *Loc, Cit*, h, 89.

kurang efektif dalam menjelaskan materi, karena dinilai membosankan sehingga peserta didik cenderung lebih tertarik untuk melakukan hal lain seperti bercengkrama dengan temannya atau melakukan aktivitas lain.

Oleh karena itu, aplikasi Si Bambi hadir untuk memberikan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Di samping cara tersebut dinilai lebih praktis dan simpel, keberadaan aplikasi ini juga didukung oleh adanya perkembangan perluasan pasar *smartphone* berbasis android dengan harga terjangkau yaitu berkisar 1 juta rupiah.

Aplikasi Si Bambi dapat diakses di mana saja, jadi peserta didik bisa belajar di mana saja layaknya di sekolah ataupun bimbingan belajar. Aplikasi ini berisi video belajar, latihan, sampai *try out* ulangan semester maupun ujian kelulusan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh penulis, pada kelas 5 Zaid Ibnul Khattab SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, jumlah peserta didik dikelas tersebut berjumlah 32 orang. Ada sekitar 13 peserta didik yang memiliki *Smartphone* pribadi. Pemberian orangtua, peserta didik saat ditanya mengenai aplikasi belajar *online* sudah mengetahui program aplikasi RuangGuru dan *Quipper* video, bahkan ada beberapa yang sudah menjadi anggota les bimbingan *online* tersebut. Peserta didik mengatakan bahwa mereka menggunakan Hp nya untuk bermain *game*, sosial media seperti *WhatsApp*, Instagram, *Youtube*, dan *Google*. Penggunaan *smartphone* itu sendiri harusnya dibawah pengawasan orangtua agar tidak mengarah ke penyalahgunaan ke arah negatif, mengingat banyaknya konten negatif disosial media khususnya *Youtube*.

Menurut peserta didik mereka tertarik dengan ditawarkannya aplikasi belajar Bahasa Indonesia berbasis android, karena mereka bosan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya membaca, menulis, dan mengerjakan soal. Bahkan mereka mengatakan saat mengerjakan soal malas untuk membaca soal yang ada dan langsung menjawab pilihan ganda yang ada. Peserta didik juga malas dan bosan untuk membuka buku Tematik di rumah dan mengulas kembali pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah dijelaskan oleh pendidik saat disekolah.<sup>7</sup>

Tanggapan dari pendidik dikelas 5 Zaid Ibnul Khattab SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung tentang aplikasi Si bamBI (AplikaSi Belajar Asyik Menyenangkan Bahasa Indonesia) sangat bagus untuk membantu menjelaskan materi dari tema yang sudah ada dibahan ajar buku Tematik sehingga peserta didik tidak merasa bosan untuk mengulas kembali pelajaran Bahasa Indonesia di rumah, selain itu penggunaan *handphone* juga bisa lebih diarahkan ke segi positif dan berbobot, aplikasi ini juga membantu peserta didik untuk berlatih mengerjakan soal-soal yang tersaji di dalam aplikasi tersebut sehingga mereka jadi lebih bersemangat untuk membaca dan memahami materi yang sudah diberikan disekolah dan jadi lebih paham untuk pertemuan selanjutnya.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam aplikasi Si Bambi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik Kelas 5 Zaid Ibnul Khattab Sekolah Dasar(SD) Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, karena menurut

---

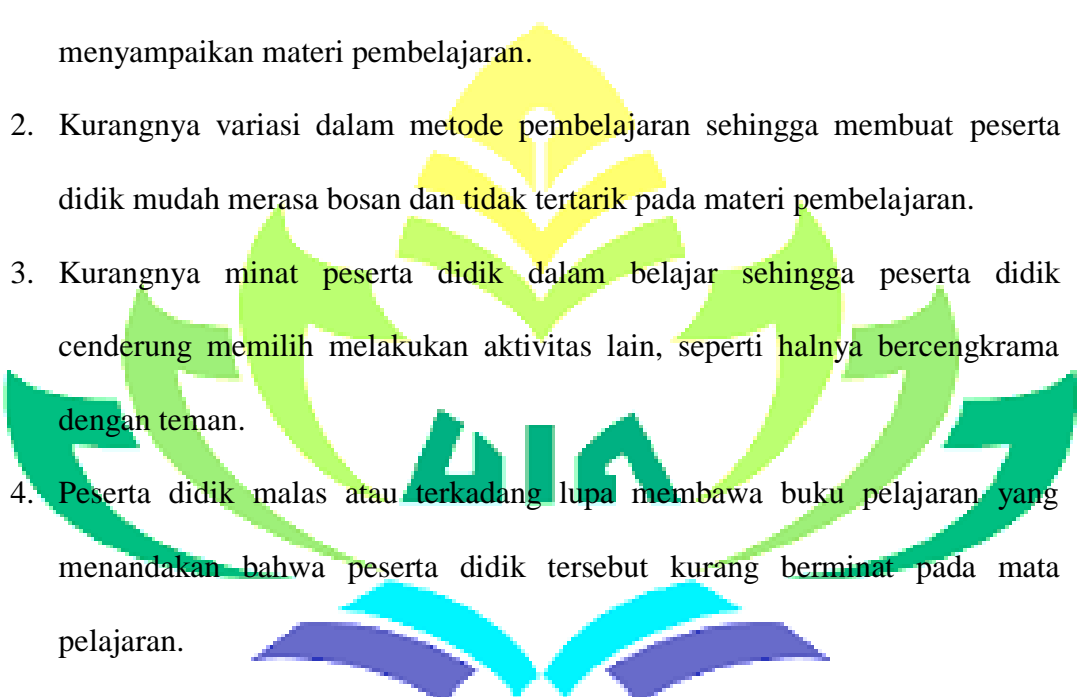
<sup>7</sup>Hasil Wawancara dengan Peserta Didik M. Rizki Al-Fathir (Peserta Didik Kelas 5 Zaid Ibnul Khatab, di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung), pada Senin 28 Januari 2019, pukul 10.30 WIB.

<sup>8</sup>Hasil Wawancara dengan Ibu Hana Safitri, (Wali Kelas 5 Zaid Ibnul Khatab, di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung), pada Senin, 28 Januari 2019, pukul 13.00 WIB.

penulis, pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, antara lain :

1. Tenaga pendidik masih menggunakan media konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran.
  2. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan dan tidak tertarik pada materi pembelajaran.
  3. Kurangnya minat peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik cenderung memilih melakukan aktivitas lain, seperti halnya bercengkrama dengan teman.
  4. Peserta didik malas atau terkadang lupa membawa buku pelajaran yang menandakan bahwa peserta didik tersebut kurang berminat pada mata pelajaran.
- 

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka perumusan masalah di dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi?
2. Bagaimana penilaian peserta didik dengan adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi?

3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi berdasarkan penilaian validator?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan di dalam penelitian yaitu :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi.
2. Untuk mengetahui penilaian peserta didik dengan adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi berdasarkan penilaian validator.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi, khususnya media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android pada aplikasi Si Bambi yang dikembangkan oleh penulis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun.



b. Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan materi pembelajaran berbasis android.



## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Metode Pengembangan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dalam hal ini kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Di era kemajuan teknologi seperti saat ini, metode yang digunakan oleh sebagian orang dalam mengembangkan media pembelajaran adalah dengan menggunakan metode multimedia interaktif atau pemanfaatan teknologi multimedia. Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau pola penyajian interaktif.

Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses

pembelajaran berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif.<sup>9</sup>

## **B. Media Pembelajaran**

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.<sup>10</sup>

Gerlach & Ely, mengatakan 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. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs

---

<sup>9</sup>Sohibun, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis virtual class berbantu google drive*, Tadris, Jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah 2017, h, 2.

<sup>10</sup>Farida Hasan Rahmaibu, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*, Jurnal Kreatif September 2016, h, 2.

berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>11</sup>

Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih, diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>12</sup>

### C. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman:<sup>13</sup>

- a. Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan membantu memudahkan mengajar bagi pendidik.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit).
- c. Menarik perhatian peserta didik lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- d. Semua indera peserta didik dapat diaktifkan.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

---

<sup>11</sup>Nunu Mahnun, *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012, h, 28.

<sup>12</sup>*Ibid*, h, 29.

<sup>13</sup>*Ibid*, h, 30.

#### D. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai adalah: <sup>14</sup>

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi bila pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

*Encyclopedia of Education Research* merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut: <sup>15</sup>

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian peserta didik.

---

<sup>14</sup>*Ibid.*, h, 29.

<sup>15</sup>*Ibid.*, h, 30.



- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar peserta didik, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan *continue*, terutama melalui gambar hidup.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

#### **E. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi yang dikemukakan oleh Leshin, dkk., yaitu: <sup>16</sup>

1. Media berbasis manusia Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.
2. Media berbasis cetakan Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
3. Media berbasis visual Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
4. Media berbasis *Audio-visual* Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis *audio-visual* adalah video, film, *slide* bersama *tape*, televisi.

---

<sup>16</sup>*Ibid.*, h, 31.

5. Media berbasis komputer Dewasa ini memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

## **F. Model-Model Desain Pembelajaran**

### **1. Pengertian Desain Pembelajaran**

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan

secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.<sup>17</sup>

## 2. Model-Model Desain Pembelajaran

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model Hannafin and Peck. Satu lagi adalah model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dll. contohnya adalah model ADDIE. Selain itu ada pula yang biasa kita sebut sebagai model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey sementara contoh model melingkar adalah model Kemp. Adanya variasi model yang ada ini sebenarnya juga dapat menguntungkan kita, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat

---

<sup>17</sup> Ali Mudlofir, dkk, *Desain Pembelajaran Inovatif, Dari Teori ke Praktek*, (Depok : Kharisma Putra Utama Offset, 2017), h, 33.

memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga, kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki.<sup>18</sup>

1) Model Pembelajaran Menurut Briggs

Menurut Briggs, pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar anak didik, yang dirancang, sedemikian rupa untuk mendukung terjadinya proses belajar anak didik yang bersifat internal.<sup>19</sup>

2) Model Pembelajaran Menurut Bella H. Banathy

Model Banathy dikembangkan pada tahun 1968 oleh Bela H. Banathy.

Model yang dikembangkannya ini berorientasi pada hasil pembelajaran, sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan sistem, yakni pendekatan yang didasarkan pada kenyataan bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu hal yang sangat kompleks, terdiri atas banyak komponen yang satu sama lain harus bekerja sama secara baik untuk mencapai hasil yang sebaik-baiknya. Model pengembangan sistem pembelajaran ini berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah pengembangan sistem pembelajaran terdiri dari 6 jenis kegiatan. Model desain ini bertitik tolak dari pendekatan sistem (*system*

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, h,36.

<sup>19</sup>*Ibid.*, h, 40.

*approach*), yang mencakup keenam komponen (langkah) yang saling berinterelasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada langkah terakhir para pengembang diharapkan dapat melakukan perubahan dan perbaikan sehingga tercipta suatu desain yang diinginkan. Model ini tampaknya hanya diperuntukan bagi guru-guru di sekolah, mereka cukup dengan merumuskan tujuan pembelajaran khusus dengan mengacu pada tujuan pembelajaran umum yang telah disiapkan dalam sistem.

### 3) Model Pembelajaran Menurut PPSI

Prosedur Pengembangan Sistem Intruksioner (PPSI) tidak lepas dari komponen-komponen yang ada dalam PPSI itu sendiri dan juga menekankan pada tercapainya tujuan. Adapun komponen-komponen dalam PPSI adalah Materi pelajaran, Metode, Alat, dan evaluasi. dengan begitu PPSI dapat di artikan suatu kesatuan yang terorganisasi, yang terdiri dari seperangkat komponen yang saling berhubungan dan bekerjasama satu sama lain secara fungsional dan terpadu dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>20</sup>

### 4) Model Pembelajaran Menurut IDI

Desain Pembelajaran adalah tata cara yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran. Konsep desain pembelajaran pertama sekali dimanfaatkan pada perang dunia II dan sesudahnya. Desain intruksional adalah keseluruhan proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta

---

<sup>20</sup>*Ibid.*, h,42.

pengembangan teknik mengajar dan materi pembelajarannya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Termasuk di dalamnya adalah pengembangan paket pembelajaran, kegiatan mengajar, uji coba, revisi dan kegiatan mengevaluasi hasil belajar. Desain Pembelajaran Model IDI adalah Pemecahan masalah pengajaran dengan pendekatan sistem berdasarkan konsepsi teknologi intruksional yang merupakan bagian dari teknologi pendidikan.<sup>21</sup>

#### 5) Model Pembelajaran Menurut Kemp

Kemp mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik, artinya bahwa antara pendidik dan peserta didik harus ada kerjasama yang baik. Terciptanya kerjasama itu akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>22</sup>

#### 6) Model Pembelajaran Menurut Dick and Carey

Dick dan Carey memandang desain pembelajaran sebagai sebuah sistem dan menganggap pembelajaran adalah proses yang sistematis. Pada kenyataannya cara kerja yang sistematis inilah dinyatakan sebagai model pendekatan sistem. Pendekatan sistem selalu mengacu kepada tahapan

---

<sup>21</sup>*Ibid.*, h, 46.

<sup>22</sup>*Ibid.*, h, 53.



umum sistem pengembangan pembelajaran (*Instructional Systems Development*). Jika berbicara masalah desain maka masuk ke dalam proses, dan jika menggunakan istilah *instructional design* (ID) mengacu kepada *instructional system development* (ISD) yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Komponen model Dick dan Carey, meliputi; pembelajar, pebelajar, materi, dan lingkungan. Demikian pula dilingkungan pendidikan non formal meliputi; warga belajar (pebelajar), tutor (pembelajar), materi, dan lingkungan pembelajaran.<sup>23</sup>

#### **G. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Keempat jenis keterampilan tersebut tentu saja saling terkait satu dengan yang lainnya. Proses pembelajaran, yaitu proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dengan melahirkan pengalaman. Pengalaman-pengalaman tersebut akan menciptakan perubahan setiap perilaku siswa menuju ke arah yang lebih baik. Perilaku seseorang dalam pembelajaran akan bertumpu pada struktur afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah kegiatan pembelajaran yang berupaya menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Selain itu,

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, h, 56.

pembelajaran menggunakan silabus dan RPP sebagai pedoman pembelajaran, materi pembelajaran, dan alokasi waktu agar pembelajaran sesuai dengan kompetensi siswa. Dalam pembelajaran guru menerapkan siswa dapat bersosialisasi antarteman agar pembelajaran tersebut dapat berlangsung efektif dan efisien. Pembelajaran yang dilakukan peserta didik harus menggunakan kreativitas untuk menumbuh kembangkan potensi dalam diri masing-masing peserta didik.

Tidak hanya peserta didik yang dituntut untuk berkreaitivitas, pendidik juga harus mampu lebih berkreaitivitas sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik merasa menikmati dan mudah memahami pembelajaran. Untuk menunjang pembelajaran sekolah mengupayakan menambah seluruh fasilitas, seperti: sarana, prasarana, dan tenaga pendidik. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar untuk komunikasi.

Pembelajaran Bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Hal ini relevan dengan kurikulum 2013 bahwa kompetensi belajar Bahasa diarahkan ke dalam empat sub-aspek, yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan menulis.<sup>24</sup>

Kurikulum 2013 telah ditetapkan secara serentak dan bertahap diimplementasikan di sekolah dari tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat menengah sejak tahun 2013-2014. Penerapan kurikulum 2013, tentu saja didasarkan pada analisis tentang penyempurnaan kurikulum tingkat satuan pelajar (KTSP). Kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif, inovatif, dan

---

<sup>24</sup>Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta : Garudawacana, 2016), h, 5.

kreatif sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan mudah. Perkembangan peserta didik bergantung potensi dalam diri masing-masing peserta didik. Untuk itu, peserta didik harus belajar dengan sungguh-sungguh agar pembelajaran dapat sesuai kompetensi dasar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>25</sup>

Pembelajaran Bahasa Indonesia perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu dari yang mudah ke yang sukar, dari hal-hal yang dekat ke hal-hal yang jauh, dari yang sederhana ke hal yang rumit, dari hal yang diketahui ke hal yang belum diketahui, dan dari hal yang konkret ke hal yang abstrak. Bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui Bahasa, manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Oleh karena itu belajar Bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013), Edisi Pertama*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2015), h,1.

<sup>26</sup>Slamet., *Pembelajaran Sastra dan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*, (Surakarta : UNS Press, 2017), h, 68.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran bahasa Indonesia mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hasil dari pembelajaran yaitu kegiatan yang mengutamakan potensi dalam diri masing-masing peserta didik. Kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif, inovatif, dan kreatif sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan mudah. Oleh karena itu, Pembelajaran Bahasa tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa tetapi untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan memperluas wawasan.

#### **H. Fungsi, Tujuan, dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Belajar Bahasa adalah proses penguasaan bahasa, baik pada Bahasa pertama (disebut juga B1, Bahasa Ibu, *Mother Tongue*) maupun bahasa kedua (disebut juga B2, Bahasa Target atau BT, Bahasa Sasaran atau BS). Proses penguasaan Bahasa yang dimaksud meliputi penguasaan secara alamiah (*acquisition*), maupun secara formal (*learning*). Kedua proses tersebut, baik proses *acquisition* maupun *learning* perlu mempertimbangkan aspek psikologis dari pembelajarannya. Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati Bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman peserta didik sekolah dasar.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Esti Ismawati, dkk., *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, (Yogyakarta : Ombak, 2017), h, 5.

Fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SD adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan Bahasa sesuai dengan fungsi Bahasa itu, terutama sebagai alat komunikasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan di sekolah menengah maupun untuk menyerap ilmu yang dipelajari lewat bahasa itu. Selain itu pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menikmati dan menghargai sastra Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diperhatikan pelestarian dan pengembangan nilai-nilai luhur bangsa, serta pembinaan rasa persatuan nasional.<sup>28</sup>

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam dijabarkan menjadi beberapa tujuan. Tujuan bagi peserta didik adalah untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Adapun tujuan bagi pendidik adalah untuk mengembangkan potensi Bahasa peserta didik, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya. Tujuan bagi orang tua peserta didik adalah agar mereka dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program pembelajaran. Tujuan bagi sekolah adalah agar sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia. Sedangkan tujuan bagi daerah adalah agar daerah dapat

---

<sup>28</sup>*Ibid*, h, 13.

menentukan sendiri bahan dan sumber belajar kebahasaan dengan kondisi kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan sosial.<sup>29</sup>

Menurut Kurniawan mengemukakan bahwa, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :<sup>30</sup>

- a. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan nara sumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
- b. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

---

<sup>29</sup>*Ibid.*,h, 15.

<sup>30</sup> Heru Kurniawan, *Pembelajaran kreatif Bahasa Indonesia*,. Op.,Cit., h, 82.

- c. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kesusahajaan, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- d. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memerhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia diatas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki peranan penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

### **I. Strategi Mengajar Bahasa Indonesia**

Strategi dapat diartikan sebagai upaya untuk mensiasati agar tujuan suatu kegiatan dapat tercapai. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia berisi segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyusun rencana pembelajaran bahasa Indonesia secara cermat yang mengacu pada tujuan pembelajaran. Agar



pembelajaran berbahasa memperoleh hasil yang baik, strategi pembelajaran yang digunakan guru harus memenuhi kriteria berikut:<sup>31</sup>

- a. Relevan dengan tujuan pembelajaran.
- b. Menantang dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- c. Mengembangkan kreativitas peserta didik secara individual ataupun kelompok.
- d. Memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran.
- e. Mengarahkan aktivitas belajar peserta didik kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- f. Mudah diterapkan dan tidak menuntut disediakannya peralatan yang rumit.
- g. Menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

Menurut Rubin di dalam Hamdani, ada beberapa jenis strategi yang digunakan oleh peserta didik yang memberikan kontribusi langsung maupun tidak langsung untuk belajar Bahasa:<sup>32</sup>

- a. *Cognitive Learning Strategies* (Strategi Belajar Kognitif)

Strategi ini merujuk pada langkah-langkah atau operasi yang digunakan dalam pembelajaran atau pemecahan masalah yang memerlukan analisis langsung, transformasi, atau sintesis bahan pembelajaran. Diidentifikasi 6 strategi utama belajar kognitif memberikan kontribusi langsung untuk belajar Bahasa:

- 1) Klarifikasi/ verifikasi
- 2) Penalaran Induktif/ menebak
- 3) Penalaran deduktif

---

<sup>31</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2013), h, 211.

<sup>32</sup> *Ibid.*, h, 212.

4) Praktek

5) Menghafal

6) Monitoring

b. *Metacognitive Learning Strategies* (Strategi Belajar Metakognitif)

Strategi ini digunakan untuk mengawasi, mengatur atau Bahasa diri langsung belajar. Dalam strategi ini melibatkan berbagai proses perencanaan, prioritas, menetapkan tujuan, dan manajemen diri.

c. *Communication Strategies* (Strategi Komunikasi)

Mereka tidak langsung berhubungan dengan Bahasa belajar karena fokus mereka adalah pada proses yang berpartisipasi dalam percakapan dan mendapatkan arti seluruh atau mengklarifikasi apa yang dimaksudkan pembicara. Komunikasi strategi yang digunakan oleh pembicara ketika menghadapi kesulitan karena kenyataan bahwa komunikasi mereka berakhir berlari lebih cepat dari komunikasi mereka berarti atau ketika dihadapkan dengan kesalahpahaman oleh pembicara.

d. *Social Strategies* (Strategi Sosial)

Strategi sosial adalah mereka terlibat dalam kegiatan pembelajar yang mampu mereka kesempatan untuk menjadi terkena dan praktek pengetahuan mereka.

## **J. Pembelajaran Berbasis Android**

Android adalah adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.

Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.<sup>33</sup>

Menurut Zahid, android adalah platform software sekaligus sistem operasi yang berbasis kernel Linux. Pertama kali platform ini dikembangkan oleh Android Inc. yang didirikan oleh Andy Rubin. Awalnya perusahaan ini mengembangkan sistem operasi untuk kamera digital, sebelum menyadari bahwa pangsa pasar kamera digital tidak terlalu besar, dan akhirnya mengalihkan sistem operasinya untuk ponsel pintar. Saat ini Android dikembangkan oleh Google dan Open Handset Alliance dengan Android Open Source Project (AOSP) Mengingat mayoritas remaja saat ini sudah mengenal dan -bahkan- menggunakan OS Android dalam kehidupannya sehari-hari, tentu tidaklah sulit bagi seorang guru atau dosen untuk mengarahkan peserta didik untuk menggunakan ponsel pintar berbasis Android dalam pembelajaran. Penggunaan gawai pintar Android dalam pembelajaran dapat digunakan dalam penyampaian informasi, baik yang bersifat *synchronous* maupun *asynchronous*.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup>Murtiwiyati, dkk, *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*, Jurnal STMIK STI & K, Volume 12 No. 2, 2013, h, 3.

<sup>34</sup>Muhammad Zuhair Zahid, *Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan*, Jurnal Unnes, 2018, h, 910.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai strategi yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *Electronic Learning (E-Learning)* sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Istilah *mobile learning* pula dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak. *Mobile Learning (M-Learning)* adalah pengembangan dari E-Learning. Istilah *mobile learning* mengacu kepada perangkat IT genggam dan bergerak dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya.

*Mobile learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses *e-learning* berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu. Konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu.

Android menurut Satyaputra dan Aritonang di dalam Muslimin adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Referensi lain ditemukan bahwa Arif Akbarul Huda di dalam Muslimin berpendapat mengenai Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Muslimin, *Loc., Cit.* h, 36.

Sistem operasi Android ini bersifat *open source* sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi Android karena alasan *open source* tersebut. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam *Play Store* bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

#### **K. Aplikasi Si Bambi**

Aplikasi Si Bambi (Aplikasi Belajar Asyik Menyenangkan Bahasa Indonesia), merupakan aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan *platform* Android. Aplikasi ini merupakan sejenis *Electronic Book* (*E-book*) atau buku saku digital yang berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik Kelas 5 Sekolah Dasar. Buku saku bisa diartikan sebagai buku yang ukurannya kecil, ringan, mudah dibawa kemana saja, dan bisa dibaca kapan saja.

Keberadaan *E-Book* mulai dirasakan penting karena tidak hanya mengurangi kebutuhan akan ruang penyimpanan, tetapi juga tidak membutuhkan ongkos untuk perbaikan fisik buku, mempermudah dan menurunkan ongkos tukar-menukar koleksi, dan sangat cocok untuk sistem belajar jarak jauh.<sup>36</sup>

#### **L. Penelitian Terdahulu**

Dalam melakukan penelitian ini, penulis berpedoman pada penelitian yang relevan dengan bersumber pada penelitian terdahulu, yaitu diantaranya :

---

<sup>36</sup>Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S., *Problematika Teknologi Pendidikan*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014), h, 16.

1. Luqman Arumanadi dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Pocket Book of Physics (PBOP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI untuk Platform Android”. Hasil dari penelitian disebutkan bahwa pada alpha-testing menurut Ahli Media, aplikasi tersebut sangat layak dalam aspek rekayasa perangkat lunak (90,67%) dan sangat layak dalam aspek komunikasi visual (91,43%). Menurut ahli materi aplikasi tersebut sangat layak dalam aspek kebenaran konsep (80%), layak dalam aspek kedalaman materi (72,5%) dan layak dalam keterlaksanaan (76,9%). Pada betatesting menurut 30 responded siswa, aplikasi tersebut layak dalam aspek perangkat lunak (77,6%), layak dalam aspek komunikasi visual (79,6%), dan layak dalam aspek pembelajaran (76%). Ketuntasan siswa setelah menggunakan PBoP sebesar 82,6% dengan kriteria sangat baik. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi PBoP berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mempelajari materi energi, usaha, dan daya pada mata pelajaran fisika.<sup>37</sup>
2. Resti Yektyastuti dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Mobile Game Brainchemist Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Laju Reaksi dan Keseimbangan Kimia” Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan skor rata-rata kualitas kelayakan media pembelajaran kimia materi laju reaksi dan keseimbangan kimia sebesar 110,6 dan berada dalam rentang skor  $x > 105$  sehingga termasuk dalam kriteria kualitas

---

<sup>37</sup>Luqman Arumanadi, *Pengembangan Aplikasi Pocket Book of Physics (PBOP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI untuk Platform Android*, Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.

sangat baik (SB) dengan persentase keidealan produk 88,49%. Berdasarkan penelitian ini, mobil game *brainchemist* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kimia SMA pada materi laju reaksi dan kesetimbangan kimia.<sup>38</sup>

3. Rohmi Julia Purbasari dengan judul “Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X” Hasil penelitian disebutkan bahwa hasil uji kelayakan diperoleh 96,43% untuk ahli media, 89,28 % untuk ahli materi, 81,52% untuk praktisi lapangan, dan 83,49% untuk sasaran pengguna. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi dimensi tiga.<sup>39</sup>

#### **M. Kerangka Berfikir**

Proses pembelajaran akan efektif apabila siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan. Begitu pula sebaliknya, proses pembelajaran tidak akan efektif apabila prosesnya terlalu dipaksakan dan akan membuat peserta didik tidak nyaman. Pendidik harus dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar hasil yang diperoleh dari proses tersebut optimal. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis android, khususnya pada pembelajaran

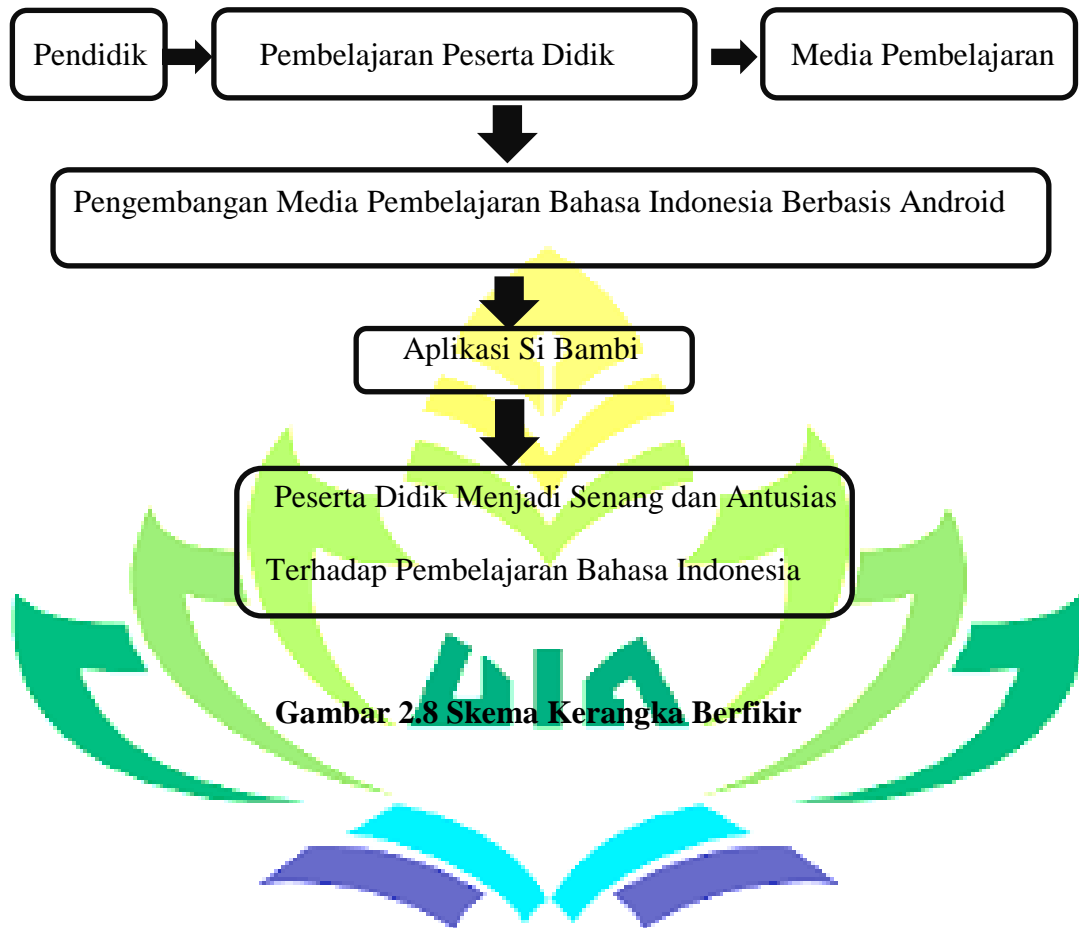
---

<sup>38</sup>Resti Yektyastuti, *Pengembangan Mobile Game Brainchemist Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Laju Reaksi dan Kesetimbangan Kimia*, Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

<sup>39</sup>Rohmi Julia Purbasari, *Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X*, Jurnal Universitas Muhammadiyah, 2013.



bahasa Indonesia pada aplikasi RuangGuru, memungkinkan terciptanya suasana belajar yang tidak terikat waktu dan tempat. Siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui *mobile phone* sebagai sarana *mobile learning*.



**Gambar 2.8 Skema Kerangka Berfikir**

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir, dkk, *Desain Pembelajaran Inovatif, Dari Teori ke Praktek*, Depok : Kharisma Putra Utama, vol 76-78, 2017.
- Deni Hardiyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer*, Jurnal Ilmu Pendidikan, vol 102-115, 2015.
- Desih Ambarwati, dkk, *Pengembangan Lks Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Pendekatan Konstektual Materi Gaya dan Penerapannya*, Pendidikan Fisika Universitas Lampung, vol 88-89, 2015.
- Esti Ismawati, dkk., *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, Yogyakarta : Ombak , 2017.
- Farida Hasan Rahmaibu, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*, Jurnal Kreatif September 2016.
- Hamdani, M.A., *Strategi Belajar Mengajar*, CV. Bandung : Pustaka Setia, 2014.
- Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013), Edisi Pertama*, Prenada Media Group : Jakarta, 2015.
- Luh Putu Putrini Mahadewi, M.S., *Problematika Teknologi Pendidikan*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014.
- Luqman Arumanadi, *Pengembangan Aplikasi Pocket Book of Physics (PBOP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI untuk Platform Android*, Tadris, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, vol 65-71, 2014.

- Muhammad Zuhair Zahid, *Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan*, Jurnal Unnes, 2018.
- Murtiwiwati, dkk, *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*, Jurnal Internasional E-resources.perpusnas.go.id , Vol 12 No. 2, 2016.
- Muslimin, *Perlunya Inovasi Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya, Vol.1 No 1, 1-8, 2014.
- Nunu Mahnun, *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, Tadris, Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2014.
- Nur Asiah, *Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dasar*, Vol 4, No.1, 2017.
- Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta : Garudawacana, 2016.
- Nurul Hidayah, *Pendekatan Pembelajaran Bahasa Whole Language, Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dasar*, Vol 1, No.2, 2014.
- Nurul Hidayah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 4, No.1, 2017.
- Resti Yektyastuti, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*, Jurnal Internasional-Jurnal Online LIPI, vol 2 (1), 88-99, 2016.
- Rohmi Julia Purbasari, *Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X*, Jurnal Universitas Muhammadiyah, 2015.

Sodiq Anshori, *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya, vol 88-100, 2018.

Sohibun, dkk, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive*", Tadris, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2, no.2, 2017.

ST. Y. Slamet, *Pembelajaran Sastra dan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*, UNS Press : Surakarta, 2017.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta), 2018.

Zulfani Sesmiarni, *Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* ", Terampil, Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, Vol.2 No.2, 2014.

