

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA
BERBASIS ANDROID POKOK PEMBAHASAN LEGENDA DESA-DESA DI MADURA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII SMP NEGERI
SE-KABUPATEN BANGKALAN**

Ahmad Jami'ul Amil¹, Arief Setyawan², Prita Dellia³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Trunojoyo Madura

³Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura

E-mail: ahmadamil@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan konsep pengembangan *Borg and Gall* dengan mengadopsi tujuh langkah dari konsep tersebut yaitu pada tahapan revisi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan Media pembelajaran berbasis android pokok bahasan desa-desa di Madura. Media ini mengangkat tokoh Jokotole sebagai tokoh sentral untuk mengungkap legenda desa-desa berdasarkan pada perjalanan Jokotole. Pengangkatan tokoh Jokotole karena cenderung bisa diterima oleh seluruh lapisan masyarakat Madura dari Kabupaten Bangkalan sampai Kabupaten Sumenep. Media android dikonsept dengan memudahkan siswa dalam belajar terutama membaca. Rangkaian penelitian meliputi kajian tekstual, pembuatan konsep *story board*, *prototype* media, validasi ahli media, validasi ahli materi, revisi, dan uji coba media pembelajaran (melihat dari unsur kemudahan, kemenarikan, uji kemampuan membaca siswa), penarikan simpulan, dan rekomendasi bagi penyedia hibah penelitian, dan sekolah sebagai objek penelitian.

Kata kunci: pengembangan, media android, legenda, Jokotole, membaca.

Abstract

This research is a development study using the Borg and Gall development concept by adopting the seven steps of the concept at the revision stage. The formulation of the problem in this research is how the development of Android-based learning media is the subject of villages in Madura. This media raised Jokotole as a central figure to uncover the legends of villages based on Jokotole's journey. The appointment of the Jokotole figure was because it tended to be accepted by all levels of Madura society from Bangkalan to Sumenep. Android media conceptualized by allowing students to learn, especially reading. The series of studies include textual studies, conceptualization of story boards, media prototypes, validation of media experts, validation of material experts, revisions, and testing of learning media (looking at the elements of ease, attractiveness, student reading ability test), drawing conclusions, and recommendations for providers research grants, and schools as research objects.

Keywords: development, android media, legend, Jokotole, reading.

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget pada anak-anak memang sudah tidak dapat dihindarkan lagi. Kondisi dilematik jika melarang anak menggunakan gadget di zaman yang serba teknologi saat ini. Hal tersebut karena dapat berpengaruh pada keterlambatan penguasaan anak (*gaptek*: gagap teknologi) terhadap teknologi yang tentu dibutuhkannya dalam berkomunikasi dan berinteraksi saat mereka dewasa. Sebagai orang tua ataupun pendidik, hal yang lebih efektif dan bisa dilakukan adalah dengan membatasi serta mengarahkannya ke arah yang positif dan dapat menunjang proses belajar

anak. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan gadget tersebut sebagai media pembelajaran keterampilan membaca.

Maryunita (2017) pernah meneliti mengenai manfaat aplikasi *Google Japanese Input* serta aplikasi pendukung lainnya, dalam upaya meningkatkan kemampuan keterampilan membaca peserta didik dan memahami isi teks bahasa Jepang. Dengan memanfaatkan teknologi terkini yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka akan dapat kembali meningkatkan minat peserta didik untuk belajar bahasa Jepang dan menumbuhkan budaya literasi. Senada dengan hal tersebut, Busran dan Fitriyah (2015) juga

pernah meneliti mengenai aplikasi belajar membaca pada anak prasekolah berbasis *smartphone android* yang mendapati hasil bahwa *software* aplikasi dapat digunakan sebagai alat bantu ajar dalam bentuk *game* edukasi berbasis *smartphone android* dengan teknologi *mobile learning*.

Berdasarkan fakta-fakta dari pesatnya perkembangan teknologi *smartphone* berbasis android, kebermaanfaatan, serta dampak positifnya terhadap proses belajar anak, penulis bermaksud melakukan penelitian pengembangan media agar *smartphone android* tersebut berdaya guna optimal bagi pembelajaran membaca pada anak-anak. Adapun lingkup bahan bacaan yang digunakan fokus pada sumber legenda-legenda daerah, khususnya di wilayah Bangkalan, Madura. Hal ini dimaksudkan agar lebih menarik minat anak sekaligus secara tidak langsung mengenalkannya pada sejarah, aneka ragam cerita rakyat, serta kebudayaan-kebudayaan di daerahnya.

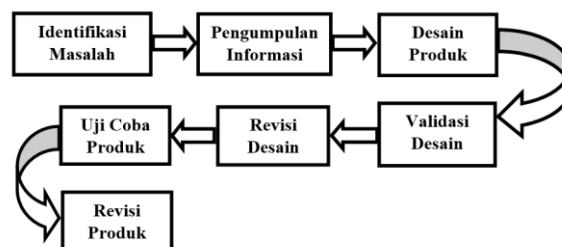
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D). Sugiyono (2014: 297) menjelaskan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Borg and Gall (dalam Hasyim, 2016: 87) menyatakan bahwa ada sepuluh langkah pelaksanaan teknik penelitian dan pengembangan, Langkah-langkah R & D yang diajukan Borg and Gall disederhanakan menjadi 7 tahapan. Menurut Emzir dalam bukunya modifikasi Sugiyono (2014: 75) menjelaskan bahwa penelitian tesis maupun disertasi sebaiknya dibatasi hingga pada tahap penelitian skala dikarenakan apabila dilakukan sampai pada tahap ke sepuluh akan membutuhkan biaya dan waktu yang sangat lama.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Model pengembangan Borg and Gall terdiri dari sepuluh langkah yang dibatasi hingga langkah ke tujuh oleh peneliti yaitu tahap revisi. Model pengembangan Borg and Gall dipilih

karena dapat digunakan untuk mengembangkan lembar kerja siswa yang akan dikembangkan. Pengembangan ini dilakukan menggunakan pengembangan Borg and Gall dengan modifikasi Sugiyono dalam Emzir (2008: 275).



Gambar 3.1 Desain Model Pengembangan *Borg and Gall* (Emzir, 2008: 275)

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran android legenda desa-desa Madura untuk pembelajaran membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbentuk aplikasi android diharapkan dapat memotivasi minat membaca siswa pada materi cerita rakyat. Legenda desa-desa dikemas melalui cerita-cerita media android dalam bentuk aplikasi. Sehingga wawasan siswa semakin luas, tidak terpaku pada materi yang diajarkan.

HASIL PENELITIAN

1. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca dengan tujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan transfer pendidikan karakter disertai dengan perawatan, pemahaman cerita rakyat dan legenda. Desain yang digunakan adalah *Borg and gall* ada tujuh tahapan penelitian yaitu, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, uji coba produk, revisi desain, validasi desain, dan revisi produk. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut bisa digunakan pada handphone android dan komputer, sedangkan pengembangannya pada kemenarikan dan konten kemudahan pengoperasionalan media pembelajaran berbasis android.

2. Media Jokotole Acareta

Media Jokotole Acareta disusun berpedoman pada cerita Jokotole, media pembelajaran disusun berdasarkan aplikasi unity

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS ANDROID
POKOK PEMBAHASAN LEGENDA DESA-DESA DI MADURA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS VII SMP NEGERI SE-KABUPATEN BANGKALAN**

dan media Jokotole bisa dipasangkan pada media android dan PC (laptop). Dalam penyusunan media aplikasi android memiliki beberapa tahapan yaitu, konsep (*story board*), penyusunan menggunakan aplikasi unity, validasi media pembelajaran (meliputi tampilan, kemudahan, dan desain), validasi materi (certa rakyat jokotole yang ada di dalam aplikasi), revisi, dan uji coba ke sekolah.

3. Validasi Media dan materi pembelajaran

Validasi media pembelajaran didalamnya adalah komponen teknologi dan desain pesan, suara musik, kemudahan instalasi, dan warna gambar yang harus diperbaiki. Media pembelajaran yang disusun sudah menjadi sebuah aplikasi yang utuh sebelum divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah ahli media memberi masukan selanjutnya memvalidasi materi. Validasi materi terkait konten materi cerita rakyat mulai dari Bangkalan, Socah sampai dengan Ujung Piring Bangkalan. Hasil validasi materi ditemukan bahwa ada ketidaksinkronan perjalanan jokotole dalam media pembelajaran yaitu setelah Jokotole berjalan melewati desa jambu jokotole langsung ke Sampang dan ke Sumenep. Sementara di dalam media pembelajaran dari Jambu ke bancaran dan langsung ke Ujung Piring. Dari validasi materi tersebut peneliti kembalikan konsep awal bahwa media pembelajaran ini dikonsepsi sesuai perjalanan cerita Jokotole di Bangkalan. Hasil validasi dari ahli materi akan dijadikan rekomendasi penelitian yang akan datang dengan tujuan keluasan dan jangkauan cerita rakyat Jokotole.

4. Kemampuan Membaca siswa

Mengukur kehandalan media dan mengukur kemampuan membaca siswa SMP Negeri se-Kabupaten Bangkalan, peneliti mengambil dua sampel sekolah yaitu di SMP Negeri 2 Bangkalan dan SMP Negeri 1 Socah Bangkalan dengan mengambil sampel 15 orang siswa di kelas VII semester ganjil tahun 2019-2020 pada materi cerita rakyat pada pertemuan ke-empat pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 4.1 Kemampuan membaca siswa SMPN 1 Socah Bangkalan

NO	NAMA	(KPM)	A	B
1	Achmad Aditya F	120	30	50
2	Moh Fajar Hamdan	120	10	40
3	Moh Amir Firdaus	120	40	60
4	Bram Shohibul Hizier	120	40	20

5	Deni	120	20	30
6	Ach Faizal	120	40	20
7	Moh Roffar Effendi	60	40	40
8	Moh. Umar Faruq A	120	20	50
9	Zainul Rohman	120	20	30
10	Syahru Muharrom	180	20	20
11	Intan Maulidia	120	30	60
12	Siti Ayuningsih	120	20	70
13	Rasmiyatul Hasanah	60	30	30
14	Mega Yulianti Putri	60	20	40
15	Moh Nisen	120	20	20
16	Misbahus Surur	120	30	50
17	Misbehul Munir	60	10	20
18	Moh Arif	120	10	20
19	Moh Aldi Aminallah	120	10	20
20	Robi Afdol	120	40	60
21	Horul Anwar	120	20	40
22	Siti Halimatus sakdiyah	120	40	70
23	Rizky Putri Auliyak	120	40	70
24	Wulandari	120	50	50
25	Nur'aini	120	10	40
26	Torikotul Ilmiyah	120	40	10
27	Dea Shafira	120	30	50
28	Siti Jemaliya	120	30	50
29	Luluk Il Makmunah	120	30	50
30	Dimas Abdi Wahono	180	30	0
31	M. Fredi Kurniawan	120	10	10
32	Moh Komaruddin	180	10	0
RATA-RATA		118.2	26.3	37.2

Hasil perhitungan kecepatan membaca siswa disimpulkan bahwa rata-rata kecepatan membaca mereka adalah 118 KPM dan pengerjaan soal dengan rata-rata 16,3 untuk paket soal A dan 37,2 untuk paket soal B. Dari data tersebut kemampuan membaca pemahaman mereka mengalami peningkatan di paket soal B. Secara keseluruhan media pembelajaran Jokotole Acareta dapat diterapkan dengan baik dan digunakan siswa dengan mudah.

5. Rekomendasi

Rekomendasi dari penelitian ini adalah;

- Media pembelajaran aplikasi android sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tingkat dasar di SMP se-Kabupaten Bangkalan;
- Perlu pengembangan lanjutan terhadap media pembelajaran berbasis android karena masih pada seputar cerita Jokotole wilayah Kabupaten Bangkalan;
- Media pembelajaran bisa diaplikasikan di dalam PC (laptop) dan *handphone* android;
- Perkembangan penelitian ke arah lebih baik jika semua sekolah di wilayah Bangkalan membuka diri untuk pengembangan kemampuan membaca siswanya melalui media pembelajaran tersebut;

e. Pengembangan media pembelajaran Jokotole Acareta bisa lebih handal dengan menggunakan *database* sehingga hasil penilaian kemampuan membaca dapat terekam melalui sistem *database*.

SIMPULAN

Legenda desa-desa di Madura berjumlah puluhan mulai dari Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep. Dari puluhan legenda desa-desa tersebut memiliki hal positif terkait dengan kepahlawanan, pendidikan, religius, dan kepatuhan pada orang tua. Dari hal tersebut maka peran pembelajaran menjadi signifikan sehingga dari legenda desa-desa yang fokus pokok bahasannya mengenai jokotole dijadikan sumber dan pijakan muatan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android. Model media yang dikembangkan adalah legenda desa-desa dari perjalanan tokoh jokotole sampai akhir dari perjuangannya. Model media tersebut dikembangkan berdasarkan konten materi dan pemahaman terhadap cerita melalui membaca dari media android tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Firdan. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programming*. Depok: Biraynara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Busran dan Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (*Game*) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan). *Jurnal Teknoif*, 3(1), 62-70.
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Fatmawati, Ira & Ikwan, Wakhid Khoiril. (2012). *Kemampuan Dasar Keilmuan Bahasa Indonesia*. Bangkalan: UTM Press.

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pusaka Setia.
- Hilmiyatun dan Satrya, D. (2015). Dewi Rengganis (Kajian Antropologi Sastra Levi-Strauss). *Jurnal Educatio*, 10(2), 449-462.
- John D. Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran dalam proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Kristanto, M. (2014). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 59-64.
- Maryunita, Ramaniar. (2017). Pemanfaatan Aplikasi *Google Japanese Input* Dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jepang. *Japanedu: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(1), 20-28.
- Prasetyono, Tri. (2010). *Cerita Rakyat Jawa Timur dan Madura 1*. Jakarta: CV Sinar Cemerlang Abadi.
- Priyanta, F. (2011). *Pemrograman Android untuk Pemula*. Jakarta: Cerdas Pustaka.
- Safaat. (2012). *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis android*, Bandung: Penerbit Informatika
- Slamet, St. Y. (2009). *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press.
- Sugiyono dalam Emzir. (2008). *Penelitian Pengembangan R & D*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja.
- Sutopo, B. dan Mustofa, A. (2015). *Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Pacitan*. Surakarta: Oase Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.