

***Mobile Learning Materi Teks Editorial/Opini Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya***

**Nadia Ega Lestari**

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[nadia.17010024075@mhs.unesa.ac.id](mailto:nadia.17010024075@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Fajar Arianto, M.Pd.**

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[fajararianto@unesa.ac.id](mailto:fajararianto@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan *Mobile Learning* Materi Teks Editorial/Opini pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah Model DDD-E. Prosedur model pengembangan DDD-E ini terdapat 4 tahap yaitu *Decide* (Menentukan), *Design* (Merancang), *Develop* (Pengembangan), and *Evaluate* (Evaluasi). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui masalah dan angket berupa instrumen validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media. Skala pengukuran yang digunakan pada angket adalah skala Guttman. Hasil uji validasi kelayakan *mobile learning* yaitu validasi materi, validasi media, dan validasi bahan penyerta di kategorikan "Sangat Baik" oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil data yang di peroleh, dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* layak digunakan untuk proses pembelajaran materi teks editorial/opini pada mata pelajaran bahasa indonesia yang diterapkan kepada siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya.

**Kata kunci :** *Pengembangan, Mobile Learning, Teks Editorial.*

**Abstract**

The purpose of this study was to determine the feasibility of Mobile Learning Editorial Text Material / Opinion in Indonesian Language Subjects for Class XII Students of SMA Negeri 19 Surabaya. The development model used in this study is the DDD-E Model. The procedure for the DDD-E development model consists of 4 stages, namely Decide, Design, Develop, and Evaluate. Collecting data in this study using the interview method as a preliminary study to identify problems and a questionnaire in the form of validation instruments for material experts and media experts to determine the feasibility of the media. The measurement scale used in the questionnaire is the Guttman scale. The results of the feasibility validation test, *mobile learning* namely material validation, media validation, and accompanying material validation were categorized as "Very Good" by material experts and media experts. Based on the results of the data obtained, it can be concluded that mobile learning is suitable for the learning process of editorial / opinion text material on Indonesian subjects which is applied to class XII students of SMA Negeri 19 Surabaya.

**Keywords :** *Development, Mobile Learning, Editorial Text.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk wujud kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan (Trianto, 2010). Perkembangan pada dunia pendidikan berjalan mengikuti perkembangan kebudayaan dan teknologi. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, ini mengakibatkan teknologi bukan hanya dapat dimanfaatkan di bidang industri saja, tetapi juga dimanfaatkan di bidang pendidikan. Prawiradilaga (2012) menyatakan bahwa dunia pendidikan dan pelatihan terserang dampak industri teknologi digital dan internet. Dampak ini dikatakan positif karena bisa membawa berbagai pihak seperti, pendidik, pengajar, pengelola organisasi kependidikan, dan siswa untuk menyesuaikan dengan inovasi dan era global. Proses belajar menggunakan teknologi memberikan kesempatan pada setiap individu untuk berkembang. Sehingga merubah batas fisik seperti gedung, lokasi belajar, kehadiran guru bukan menjadi hal mutlak pada proses pembelajaran. Ini memperlihatkan pentingnya teknologi terhadap pendidikan. Kemajuan dan kemapanan teknologi digital yang diimplementasikan pada dunia pendidikan menjadikan adanya kemudahan dan kecepatan akses belajar, tidak ketinggalan sistem penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih cepat, mudah, menarik dan terjangkau.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu ilmu yang memiliki peranan penting pada kehidupan manusia, ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia dengan baik dan benar itu penting bagi kita. Dalman (2012) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Teks editorial adalah salah satu wujud dari keterampilan menulis. Rivers (2004) menyatakan bahwa teks editorial adalah cara yang dilakukan oleh seseorang dalam menyajikan fakta dan opini untuk menafsirkan beritaberita penting dan bertujuan untuk memengaruhi pendapat umum berdasarkan sudut pandang suatu media. Pembelajaran teks editorial mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

Segala hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada proses

pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Kristanto, 2016:4). Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga menciptakan berbagai media yang beragam. Salah satunya teknologi digital yang bisa mendukung proses pembelajaran, yaitu *Mobile Learning*.

Quinn (2000) menyatakan bahwa, pengertian *mobile learning* adalah pembelajaran melalui perangkat seluler atau *mobile*. Terbatasnya waktu guru untuk bertatap muka secara langsung dengan siswa di dalam kelas dapat dibantu dengan penerapan *mobile learning*. Penerapan *Mobile Learning* dapat menjadikan pembelajaran praktis yang memungkinkan siswa untuk belajar dimana dan kapan saja. Dengan begitu siswa bisa dengan mudah mengakses materi pelajaran di luar jam sekolah.

Selaras dengan pemaparan Lim dan Churchill (2016) menyatakan bahwa ketika dirancang dengan tepat untuk konteksnya, *mobile learning* yang berguna pada bidang pendidikan untuk pembelajaran dapat secara efektif disampaikan melalui teknologi *mobile* kepada siswa kapan saja, di dalam dan di luar ruang kelas. Konsep pembelajaran dengan *mobile learning* memberikan banyak manfaat, bagi guru ataupun siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar yang menjadikan siswa berhasil memahami materi yang diberikan (Setyadi dan Qohar, 2017:1). Aplikasi *mobile learning* yang dihasilkan tidak hanya berupa teks saja, tetapi juga diberikan unsur berupa audio, video, gambar dan bahkan animasi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Permasalahan yang terjadi pada siswa Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Editorial/Opini berdasarkan hasil studi pendahuluan, yaitu minimnya minat membaca pada siswa, yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi teks editorial/opini, sehingga siswa tidak dapat membuat teks editorial/opini.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti memiliki solusi yaitu mengembangkan aplikasi *mobile learning*. *Mobile Learning* merupakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya, yaitu kurangnya motivasi belajar, ini dapat dilihat pada permasalahan siswa yang masih minim minat dalam membaca, sehingga membuat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kurang

maksimal. Zaman sekarang ini, banyak siswa yang menggunakan smartphone sebatas untuk SMS, telepon, memutar lagu/video, games dan mengakses social media. *Mobile learning* dapat menjadikan smartphone yang mulanya hanya dimanfaatkan untuk SMS, telepon dan internet, sekarang dapat menjadi alat belajar lengkap yang berisi materi pelajaran (Yuniati,2011). Bahkan smartphone saat ini banyak mengembangkan berbagai aplikasi menarik yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Sutopo (2012) menyatakan bahwa keunggulan penerapan *mobile learning*, diantaranya adalah : (1) *Convenience* yaitu siswa dapat menggunakannya dimana dan kapan saja (2) *Collaboration* yaitu pembelajaran dapat dilakukan secara real time.(3) *Portability* yaitu media mudah diatur dan dihubungkan. (4) *Compatibility* yaitu pembelajaran dapat digunakan pada perangkat mobile, seperti smartphone. (5) *Interesting* yaitu pembelajaran dapat dikombinasikan, tidak hanya berupa teks, tetapi juga audio,video, gambar, bahkan games. Lima keunggulan *mobile learning* tersebut cocok dengan karakteristik siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Maka, dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* merupakan salah satu pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah yang ada pada siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Editorial/Opini. Melalui *mobile learning* diharapkan dapat menarik minat siswa dalam membaca dan belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks editorial/opini.

Berdasarkan pendahuluan yang dikemukakan di atas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ *Mobile Learning* Materi Teks Editorial/Opini pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya ”.

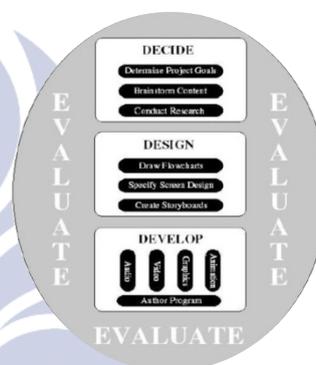
## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan DDD-E. Ivers dan Baron (2002) menyatakan bahwa, model ini dikhususkan untuk mengembangkan multimedia. Hal tersebut sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Model ini menggunakan langkah - langkah yang sederhana dan prosedural

untuk menghasilkan media. Terdapat empat tahapan yaitu *Decide, Design, Develop, dan Evaluate*.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan Model Pengembangan DDD-E karena sesuai dengan kebutuhan dan karena model ini berorientasi pada pengembangan produk. Tahapan yang ada juga sederhana namun sistematis dan terdapat evaluasi pada tiap tahapan. Dengan menggunakan Model DDD-E ini peneliti berharap dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan menciptakan produk atau media yang layak dan efektif diterapkan pada proses pembelajaran dan menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah pembelajaran yang ada.

### a. Prosedur Model Pengembangan DDD-E



Gambar 1. Model Pengembangan DDD-E (Ivers dan Baron, 2002:22)

Langkah-langkah model pengembangan DDD-E pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

#### 1. *Decide* (Menentukan)

Pada tahap ini dilakukan penentuan materi dan tujuan pembelajaran media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini juga menentukan permasalahan yang ada pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya dalam materi teks editorial mata pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan studi pendahuluan melalui Guru Bahasa Indonesia Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya sehingga dapat diketahui media apa yang dapat menjadi solusi mengatasi masalah tersebut. Di tahap ini dilakukan pengujian kepada ahli materi.

#### 2. *Design* (Merancang)

Pada tahap ini melakukan perancangan struktur produk atau program media pembelajaran yang ingin dikembangkan secara detail, yaitu membuat outline materi, membuat *flowchart*, mendesain tampilan, dan membuat

storyboard. Di tahap ini dilakukan pengujian kepada ahli media.

### 3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini mencakup penggabungan elemen menjadi bagian-bagian yang terintegrasi, yaitu meliputi produksi komponen media seperti teks, animasi, gambar, dan audio. Di tahap ini dilakukan juga pengujian kepada ahli materi dan ahli media. Pada saat proses pengembangan terdapat tahapan yang terjadi meliputi tahap uji coba, revisi, dan perbaikan produk.

### 4. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini diterapkan pada setiap 3 tahap sebelumnya. Jadi, pada model DDD-E evaluasi dilakukan pada setiap tahap bukan di akhir tahap saja. Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh para ahli berupa angket agar mengetahui media yang dikembangkan apakah sudah layak atau belum untuk digunakan pada proses pembelajaran siswa Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya.

## b. Subjek Uji Coba

Rusijono dan Mustaji (2008) menyatakan bahwa dalam melakukan uji coba dan dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk perlu menyatukan data yang bisa digunakan untuk landasan dalam memilih efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk yang akan dikembangkan. Uji coba dilaksanakan guna mendapat data lengkap yang diperlukan untuk memperbaiki produk. Subjek uji coba pada penelitian ini ada 2, yaitu : ahli materi dan ahli media.

1. Ahli Materi yaitu orang yang ahli dan menaeklukan materi yang berbentuk textbook pada media yang akan dikembangkan. Materi yang digunakan adalah Teks Editorial/Opini. Ahli materi pada penelitian ini adalah Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 19 Surabaya.
2. Ahli Media yaitu orang yang ahli dan menaeklukkan desain dan teknis pada bidang *mobile learning*. Ahli media akan membantu dan memudahkan dalam evaluasi kelayakan media yang akan dikembangkan. Ahli media pada penelitian ini adalah Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah aplikasi *mobile learning* materi teks editorial/opini pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya. Melalui uji validasi materi dan media berupa angket yang diberi kepada ahli materi, dan ahli media menggunakan pengukuran skala Guttman. Maka, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile learning* materi teks editorial/opini pada mata pelajaran bahasa indonesia termasuk pada presentase kriteria penilaian “ Sangat Baik ”, ini artinya *mobile learning* “ Layak “ diterapkan untuk siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya pada materi Teks Editorial/Opini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Aplikasi *mobile learning* berisikan materi teks editorial mata pelajaran bahasa indonesia untuk siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya. Sub materi yang dibahas pada *mobile learning* ini ada 3 yaitu : Pengertian Teks Editorial, Struktur Teks Editorial dan Kaidah Kebahasaaan Teks Editorial. *Mobile Learning* diproduksi menggunakan *software Ms Powerpoint, I-spring, dan Web2apk* kemudian dikemas ke dalam bentuk *.apk (Application Package File)* yang dapat diakses pada perangkat berbasis Android. Aplikasi dikembangkan menggunakan format *Drills and Practice* yaitu berisi materi yang akan diajarkan lalu diberikan latihan soal untuk mengevaluasi apakah siswa tersebut paham akan materi yang diajarkan atau tidak. Pada aplikasi *mobile learning* terdapat unsur teks, gambar, animasi dan audio yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Komposisi warna yang digunakan pada tampilan aplikasi juga menggunakan warna yang menarik, yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa semangat dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Kemudian, untuk mendukung aplikasi *mobile learning* dibutuhkan Bahan Penyerta, yang berfungsi sebagai panduan dan penjabaran aplikasi yang akan membantu guru dan siswa dalam pengoperasian media. Bahan penyerta dikemas berbentuk buku berukuran A5, yang berisi : cover depan dan belakang, identifikasi program media, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) media, petunjuk penggunaan dan perawatan media, *icon* dan fungsi pada media, dan profil pengembang media.

## b. Pembahasan

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga menciptakan berbagai media yang beragam. Salah satunya teknologi digital yang bisa mendukung proses pembelajaran, yaitu aplikasi *Mobile Learning*. Ally (2009) menyatakan bahwa *mobile learning* adalah pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi nirkabel yang mengizinkan siswa untuk membuka informasi dan materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Terbatasnya waktu guru untuk bertatap muka secara langsung dengan siswa di dalam kelas dapat dibantu dengan penerapan *mobile learning*. Penerapan perangkat ini dalam pembelajaran telah meringankan hambatan geografis yang ada di antara siswa serta menyediakan lingkungan belajar yang kolaboratif di antara berbagai kelompok siswa (Ozdamli dan Cavus 2011). *Mobile learning* dapat menjadikan smartphone yang mulanya hanya dimanfaatkan untuk SMS, telepon dan internet, sekarang dapat menjadi alat belajar lengkap yang berisi materi pelajaran. Dengan begitu siswa bisa dengan mudah mengakses materi pelajaran di luar jam sekolah.

Ini selaras dengan pernyataan Quinn (2000) bahwa *mobile learning* adalah perpaduan antara mobile komputer dan *e-learning* yaitu sumber daya yang dapat diakses di mana pun anda berada, kemampuan penelusuran yang kuat, banyaknya interaksi, mendukung pembelajaran lebih efektif, dan penilaian berbasis kinerja dan tidak tergantung pada lokasi dalam ruang atau waktu. *Mobile learning* dianggap sebagai pembelajaran platform dengan menggunakan perangkat portabel (seluler) seperti ponsel, smartphone, palmtop, tablet, dan pemutar multimedia portabel.

Penelitian oleh Seppala dan Alamaki (2003) menyimpulkan bahwa karakteristik inti dari *mobile learning* adalah memungkinkan peserta didik berada di tempat yang tepat pada waktu yang tepat, yaitu di mana mereka dapat mengalami kegembiraan belajar yang otentik. Salah satu fitur *mobile learning* adalah kesempatan untuk melepaskan diri dari pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas, dan pindah ke lokasi lain sambil berkomunikasi melalui jaringan informasi. Ciri khas lain dari *mobile learning* adalah memungkinkan peserta didik memasuki jaringan informasi pada saat yang tepat ketika diperlukan dengan menggunakan *smartphone* dan akses internet. Pembelajaran seluler dapat dianggap sebagai bentuk ekstrim dari pembelajaran fleksibel. *Mobile Learning* mengintegrasikan studi yang dilakukan di sekolah, di

rumah, maupun di luar sekolah ke dalam satu lingkungan belajar bersama yang fleksibel.

Penelitian oleh Seppala dan Alamaki (2003) juga membuktikan bahwa *mobile learning* dapat menciptakan solusi pengajaran yang fleksibel, yang akan memungkinkan akses ke informasi menggunakan perangkat yang berbeda, dan mendukung pembelajaran dalam berbagai situasi.

Shepherd (2001) menyatakan bahwa *mobile learning* bukan hanya elektronik, tetapi lebih spesifiknya seluler. Purnamawati (2017) menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi aplikasi *mobile learning*, yaitu Suplemen (Tambahan), Komplemen (Pelengkap), dan Substitusi (Pengganti). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan *mobile learning* sebagai komplemen (pelengkap) dan substitusi (pengganti). Aplikasi *mobile learning* menjadi pelengkap pada saat pembelajaran dikelas, aplikasi *mobile learning* menjadi sumber belajar pelengkap yang menguatkan materi yang belum dipahami, siswa dapat mengulang-ulang materi dan latihan soal sampai siswa tersebut paham dengan materi yang diberikan. Sedangkan aplikasi *mobile learning* menjadi pengganti pada saat diluar proses pembelajaran, misalnya apabila guru berhalangan hadir, siswa masih dapat belajar dengan menerapkan aplikasi *mobile learning*, dimana, dan kapan saja. Ini menjadikan tidak terbuangnya jam pelajaran dan tetap tercapainya tujuan pembelajaran.

Anderson (2011) menyatakan bahwa menggunakan berbagai metode pembelajaran dengan tingkat persentase daya ingat siswa, menunjukkan bahwa semakin ke dasar kerucut Dale maka semakin besar materi yang bisa diingat oleh siswa. Siswa bisa mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang didengar dan dilihat, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan secara bersamaan. Semakin banyak alat indra yang digunakan dengan media pembelajaran, maka akan menjadikan penyampaian materi lebih mudah dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulisworo, Ishafit dan Firdausy (2016) memaparkan bahwa penggunaan *smartphone* atau *android* sebagai alat pembelajaran mobile di sekolah telah menjadi kontroversi di kalangan guru. Di satu sisi, sebagian guru tidak setuju karena akan mengganggu proses pembelajaran di kelas. Di sisi lain, sebagian guru melihat banyak potensi yang perlu dimanfaatkan dalam pembelajaran. Namun, para pendidik saat ini menyadari bahwa teknologi mobile telah

memberikan peluang baru bagi tersedianya bentuk pembelajaran yang baru dan berbeda, diantaranya Hubungan Guru, Peserta Didik dan Objek Pembelajaran. Mengingat perkembangan teknologi saat ini dan hasil penelitian terbaru tentang motivasi belajar, apresiasi terhadap media pembelajaran yang difasilitasi dan sumber belajar bervariasi. Belajar jauh lebih mudah dan beragam. Penggunaan perangkat mobile terbukti dapat mendorong motivasi siswa dan mendukung kegiatan belajarnya sendiri. Ketidamampuan guru dan siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar akan membuat interaksi pembelajaran menjadi tidak efektif. Saat ini, penekanan teknologi *mobile learning* di sekolah adalah memastikan digunakan secara efektif agar menciptakan peluang baru untuk belajar dan untuk meningkatkan prestasi siswa.

Penelitian oleh Jill Attewell (2005) memaparkan bahwa *mobile learning* itu unik karena memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi di mana saja, kapan saja. Ini juga dapat diterapkan untuk memperkaya, menghidupkan atau menambah variasi pada pelajaran atau kursus konvensional. Analisis bukti yang dikumpulkan selama penelitian Jill Attewell menunjukkan bahwa penerapan *mobile learning* dapat memberikan kontribusi positif dalam beberapa bidang berikut: 1) *Mobile learning* membantu pelajar untuk meningkatkan kemampuan literasi dan berhitung mereka dan untuk mengenali kemampuan mereka yang ada. 2) *Mobile learning* dapat digunakan untuk mendorong pengalaman belajar mandiri dan kolaboratif. 3) *Mobile learning* membantu peserta didik untuk mengidentifikasi area dimana mereka membutuhkan bantuan dan dukungan. 4) *Mobile learning* membantu menghilangkan beberapa formalitas dari pengalaman belajar dan melibatkan pelajar yang enggan. 5) *Mobile learning* membantu pelajar untuk tetap lebih fokus untuk waktu yang lebih lama. 6) *Mobile learning* membantu meningkatkan kepercayaan diri.

Perkembangan teknologi di era masa kini bisa dikatakan sudah menyebar diseluruh kalangan dan bidang, ini disebabkan oleh banyaknya inovasi yang sangat membantu di kehidupan sehari-hari. Salah satunya pada dunia pendidikan, perkembangan teknologi menjadikan pendidikan lebih maju dan berkembang sehingga menjadikan masyarakat lebih kreatif dan berpendidikan. Tetapi karena perkembangan teknologi tersebut juga menjadikan seringnya muncul permasalahan, yaitu bagaimana caranya agar kita bisa memanfaatkan teknologi yang

berkembang sebagai menunjang pendidikan di era saat ini, tetapi bukan berarti teknologi menggantikan posisi manusia seluruhnya. Pastinya tidak bisa disangkal bahwa media tidak bisa menggantikan posisi guru seluruhnya, tetapi sikap tidak peduli terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi bukanlah sikap yang tepat. Maka dari itu, baik guru maupun siswa perlu menciptakan inovasi media pembelajaran, yang harapannya melalui inovasi media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah teknologi *mobile* ini disebabkan aplikasi *mobile learning* dapat berfungsi menjadi media pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan belajar masing-masing siswa.

Lim dan Churchill (2016) menyatakan bahwa fitur teknis yang kuat dari *mobile learning* yang tersedia didukung dengan komputasi awan media sosial memungkinkan bentuk baru platform pembelajaran yang dapat melayani proses pembelajaran masa kini di berbagai konteks pendidikan. Tingkat penggunaan yang relatif mudah, dan harga *android* atau *smartphone* yang semakin terjangkau, dibanding komputer atau laptop merupakan penyebab pendorong semakin tingginya kesempatan penerapan *mobile learning* sebagai sebuah kebiasaan baru dalam proses pembelajaran, yang membentuk pemahaman pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. *Mobile Learning* diharapkan bisa menjadi inovasi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi, efektifitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Kelebihan Aplikasi *Mobile Learning* Materi Teks Editorial/Opini pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya, yaitu : 1) Aplikasi dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja. 2) Aplikasi dapat diakses dengan mode offline, sehingga siswa yang kesulitan sinyal internet tetap dapat mengikuti pelajaran dengan menggunakan *mobile learning* tersebut dan juga dapat menghemat pengeluaran biaya internet. 3) Pada aplikasi terdapat *quiz* yang dapat langsung diketahui hasil nilainya, sehingga siswa dapat mengetahui dimana kesalahan jawaban yang mereka isi dan dapat di ulang kembali sampai siswa tersebut paham untuk mendapatkan nilai yang diinginkan. 4) Aplikasi mudah untuk dioperasikan, dapat disalin ke *android* siswa melalui *flashdisk* ataupun di *download* melalui *link* google drive yang disediakan. 5) idak hanya terdapat unsur teks tetapi ada juga unsur

gambar, animasi dan audio, yang bertujuan agar menjadikan aplikasi lebih menarik sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi dengan visual yang menarik, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* layak diterapkan dan dapat menjadi sebagai solusi permasalahan yang ada di siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya pada materi teks editorial/opini pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berikut gambar hasil pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* materi Teks Editorial/Opini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya.



Gambar 1. Tampilan Cover Depan



Gambar 2. Tampilan Pembukaan



Gambar 3. Tampilan Menu Media



Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan



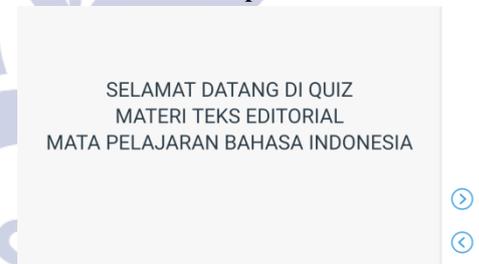
Gambar 5. Tampilan Capaian Kompetensi



Gambar 6. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 7. Tampilan Sub Materi



Gambar 8. Tampilan Quiz



Gambar 9. Tampilan Profil Pengembang

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan dan penjabaran yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa, media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu aplikasi *Mobile Learning* Materi Teks Editorial/Opini Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas

XII SMA Negeri 19 Surabaya. Media ini termasuk pada presentase kriteria penilaian “ Sangat Baik ” berdasarkan uji validasi ahli materi dan media, yang artinya media layak diterapkan untuk siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya pada materi Teks Editorial/Opini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Aplikasi *Mobile Learning* ini tentunya diharapkan bisa menjadi media yang lebih baik kedepannya, untuk itu dibutuhkan saran dari peneliti, yaitu sebagai berikut: 1) Aplikasi diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran materi teks editorial mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya, tetapi sebelum penggunaan media, guru dan siswa wajib membaca dan memahami bahan penyerta terlebih dahulu agar memudahkan penerapan aplikasi. 2) Aplikasi ini diharapkan melakukan pengkajian ulang jika ingin diterapkan oleh sekolah lain, seperti pada karakteristik peserta didik, guru, sarana prasarana sekolah, hingga kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut, ini di karenakan pengembangan *mobile learning* ini khusus ditujukan untuk siswa kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya. 3) Pengembang aplikasi *mobile learning* selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih menarik & inovatif, dan materi yang digunakan bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ally, Mohamed. 2009. *Mobile Learning Transforming the Delivery of Education and Training*. Canada: AU Press.
- Anderson, H.M. 2011. *Dale's Cone Experience*.
- Attewell, J. 2005. *Mobile Technologies And Learning*. London: Learning and Skills Development Agency.
- Dalman. 2012. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ivers, K S., Barron A E. 2002. *Multimedia Projects in Education Designing, Producing, and Assessing*. United States of America: Libraries Unlimited.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Lim., Churchill. 2016. *Mobile Learning, Interactive Learning Environments*. 24:2, 273-276.
- Ozdamli, F., Cavus, N. 2011. *Basic Elements And Characteristics Of Mobile Learning*. Procedia – Social and Behavioral Sciences. Elsevier. 28:937-942.
- Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purnamawati. 2017. *Modul Desain Multimedia Interaktif*. Kemristekdikti.
- Quinn, C. 2000. *M-Learning: Mobile, Wireless and In-Your-Pocket Learning*. Line Zine Magazine.
- Rivers, W L. 2004. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Kencana.
- Rusijono., Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Seppala, P., Alamaki, H. 2003. *Mobile Learning In Teacher Training*. Journal of Computer Assisted Learning. Blackwell Publishing. 19:330-335.
- Setyadi, D., Abd, Qohar. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret*. Kreano. 8(1): 1-7.
- Shepherd, C. 2001. *M is for Maybe. Tactix: Training And Communication Technology In Context*.
- Sutopo, A H. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sulisworo., Ishafit., dkk. 2016. *The Development of Mobile Learning Application using Jigsaw Technique*. 10:3, 11-16.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuniati, L. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Fisika Yang Menyenangkan*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika. 2(2):92-101.