

## **PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN TENTANG KATA DALAM BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**Laurensia Tanumulya**

Teknik Informatika Program Multimedia / Fakultas Teknik

laurensia.tanumulya@gmail.com

**Abstrak** - Bahasa Indonesia merupakan bahasa pokok yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Indonesia sejak masih anak-anak hingga lanjut usia. Hampir setiap tahun terjadi pergantian kurikulum yang mengakibatkan pergantian buku paket sehingga mengalami perubahan beberapa materi terutama tentang kata. Pada kurikulum yang lama (KTSP 2006 atau bahkan sebelumnya) materi tentang kata diajarkan secara detail. Sedangkan pada Kurikulum 2013 materi tersebut hanya diajarkan secara garis besar. Materi tentang kata tersebut merupakan suatu esensi dasar yang penting dan perlu dipahami oleh para siswa Sekolah Dasar. Teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini meliputi materi tentang kata serta teori warna untuk anak-anak. Analisis dilakukan dengan cara wawancara terhadap beberapa guru Sekolah Dasar untuk menentukan materi yang akan disajikan dalam aplikasi. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh kebutuhan sistem yang dapat digunakan sebagai panduan pembuatan aplikasi. Desain yang dibuat meliputi desain materi, proses, warna, tipografi, karakter, serta tampilan *user interface*. Tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan keseluruhan desain yang telah dibuat tersebut dalam bentuk sebuah aplikasi. Di dalam tahap ini dilakukan penyusunan segala elemen implementasi desain dan pemrograman terhadap aplikasi. Setelah tahap implementasi ini selesai, dilakukan uji coba untuk memastikan bahwa aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan dan bebas dari error. Tahapan yang paling akhir adalah dapat diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia ini dapat memenuhi tujuan yaitu sebagai penunjang pemahaman tentang kata dalam Bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** *aplikasi, pembelajaran, kata, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang terpenting bagi manusia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa pokok yang digunakan oleh masyarakat Indonesia. Bahasa Indonesia ini digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat sejak masih anak-anak hingga lanjut usia. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada seorang guru Sekolah Dasar. Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa hampir setiap tahun terjadi pergantian kurikulum yang juga mengakibatkan pergantian buku paket yang digunakan sebagai panduan proses belajar mengajar. Adanya pergantian buku paket tersebut berakibat pada perubahan beberapa materi, terutama tentang pembelajaran kata. Pada buku lama (kurikulum lama yaitu KTSP 2006) diajarkan secara detail, kini pada Kurikulum 2013 diajarkan tidak terlalu detail. Hal ini tentunya membuat pengetahuan para siswa Sekolah Dasar berkurang, pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar merupakan dasar pengetahuan yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi bahasa pengantar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pembelajaran tentang kata itu sendiri merupakan dasar dalam pembuatan sebuah kalimat, salah satu manfaat dari kalimat adalah untuk berkomunikasi. Maka dari itu diperlukan adanya aplikasi pembelajaran yang mengkhususkan tentang struktur dasar kata dalam Bahasa Indonesia. Dengan adanya pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia ini, diharapkan dapat menunjang pemahaman tentang kata dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan ini memiliki 6 tahap sebagai berikut.

1. Persiapan

Mengumpulkan informasi yang mendukung pembuatan aplikasi pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar.

2. Analisis

Melakukan analisis ke beberapa guru di Sekolah Dasar untuk mencari informasi dan memahami kesulitan yang dialami murid-murid serta kebutuhan yang diperlukan.

### 3. Desain

Melakukan perancangan desain kebutuhan sistem yang tepat. Agar aplikasi pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar.

### 4. Implementasi

Mengimplementasikan hasil desain dengan menggabungkan elemen-elemen multimedia dengan pemrograman yang diperlukan dalam proses pembuatan aplikasi pembelajaran ini.

### 5. Uji Coba dan Evaluasi

Melakukan uji coba terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan kepada guru, orang tua, dan siswa. Serta melakukan evaluasi terhadap aplikasi untuk memperoleh tanggapan dari *user*.

### 6. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini akan dilakukan penyusunan laporan Tugas Akhir mulai dari tahap analisis hingga tahap evaluasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Aplikasi pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia ini secara keseluruhan dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Terdapat animasi dan suara *dubbing* yang menjelaskan materi sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, burung hantu menjadi karakter dalam aplikasi ini karena burung hantu merupakan simbol dunia pendidikan.

Halaman menu utama ini merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan dapat dilihat pada Gambar 1. Terdapat animasi singkat pada bagian judul aplikasi dan tombol navigasi. Jalannya animasi judul aplikasi diiringi dengan suara *dubbing* judul aplikasi. Secara keseluruhan, pada halaman menu utama ini diiringi dengan suara *background* musik.

Terdapat tiga tombol utama pada halaman ini. Dimulai dengan tombol mulai belajar, ketika tombol ini ditekan maka tampil halaman pilih materi belajar. Selanjutnya tombol mulai berlatih, ketika tombol ini ditekan maka tampil halaman latihan. Tombol keluar berfungsi untuk menutup aplikasi.



Gambar 1 Tampilan Halaman Menu Utama

Halaman pilih materi belajar ini berisikan sebelas tombol yang dapat diakses oleh *user* seperti pada Gambar 2. Tombol dengan gambar rumah merupakan tombol menu utama. Ketika tombol tersebut ditekan, maka menuju kembali ke halaman menu utama. Tombol petunjuk berwarna kuning, ketika tombol tersebut ditekan maka menampilkan petunjuk-petunjuk fungsi tombol yang tampil selama penggunaan aplikasi.

Dilanjutkan dengan tombol-tombol materi. Tombol-tombol materi yang tampil adalah tombol materi kata benda, kata kerja, kata sifat, prefiks, sufiks, infiks, konfiks, dan pemenggalan kata. Ketika masing-masing tombol tersebut ditekan, maka langsung menuju ke halaman masing-masing materi yang terkait. Tombol yang terakhir adalah tombol keluar yang terletak di pojok kanan atas layar dan berfungsi untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 2 Tampilan Halaman Pilih Materi Belajar

Halaman materi berisikan penjelasan materi topik yang bersangkutan. Penjelasan materi menggunakan suara dubbing yang menjelaskan materi dan

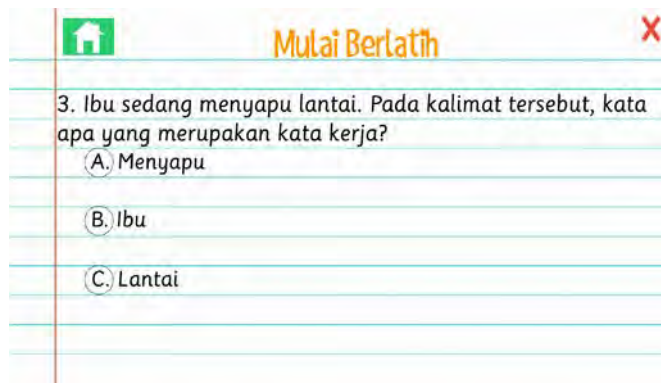
disesuaikan dengan jalannya animasi. Penjelasan materi terdiri dari beberapa halaman. Oleh karena itu disediakan tombol-tombol navigasi untuk dapat mengakses ke halaman lain dapat dilihat pada Gambar 3.

Tombol navigasi yang terdapat pada halaman ini adalah tombol mulai berlatih, materi berikutnya, *next*, *previous*, dan menu utama. Jika tombol mulai berlatih ditekan, maka menuju ke halaman mulai berlatih. Tombol materi berikutnya menuju ke halaman materi kata kerja. Tombol *next* ditampilkan dengan simbol tanda panah ke kanan. Tombol ini berfungsi untuk melanjutkan ke penjelasan materi pada halaman selanjutnya dalam materi yang sama. Tombol *previous* ditampilkan dengan simbol tanda panah ke kiri. Tombol ini berfungsi untuk kembali ke penjelasan materi pada halaman sebelumnya dalam materi yang sama. Jika tombol menu utama ditekan, langsung dikembalikan ke halaman menu utama.



Gambar 3 Tampilan Halaman Materi

Halaman soal latihan ini berisikan soal-soal latihan yang harus dijawab oleh user seperti pada Gambar 4. Soal disajikan dengan beberapa pilihan jawaban. Ketika user menekan pilihan jawaban, maka dilanjutkan ke soal yang berikutnya. Pilihan jawaban yang benar memberikan tambahan nilai. Sedangkan pilihan jawaban yang salah tidak menambahkan nilai. Soal latihan muncul secara *random* setiap kali soal latihan diakses. Terdapat tombol menu utama untuk dapat kembali ke halaman menu utama.



Gambar 4 Tampilan Halaman Soal Latihan

Proses validasi ini dilakukan kepada orang tua siswa, guru sekolah, guru les, serta siswa SD. Untuk memperoleh hasil validasi ini dilakukan dengan cara pembagian kuesioner dan wawancara. Penjelasan proses validasi dijelaskan sebagai berikut:

Proses validasi terhadap orang tua siswa dilakukan dengan cara membagikan kuesioner. Terdapat 15 orang tua siswa yang menjadi responden. Namun sebelumnya, orang tua siswa mencoba menggunakan aplikasi ini terlebih dahulu. Setelah selesai mencoba menggunakan aplikasi ini, orang tua siswa menjawab kuesioner yang berisikan beberapa pertanyaan seputar aplikasi pembelajaran ini. Daftar pertanyaan serta hasil jawaban kuesioner dari orang tua siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Kuesioner Orang Tua Siswa

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Apakah aplikasi ini mudah untuk dijalankan?			4,7% (1 orang)	95,3% (14 orang)
2.	Apakah penyampaian materi dalam aplikasi ini mudah untuk dipahami?			19% (3 orang)	81% (12 orang)

Lanjutan Tabel 1 Hasil Kuesioner Orang Tua Siswa

3.	Apakah aplikasi ini dapat berfungsi sebagai penunjang pemahaman tentang jenis kata dalam Bahasa Indonesia?			19% (3 orang)	81% (12 orang)
4.	Apakah dengan adanya animasi dan suara yang terdapat di setiap penjelasan materi dapat membantu untuk menunjang dalam pemahaman materi?			4,7% (1 orang)	95,3% (14 orang)

Proses validasi juga dilakukan terhadap guru sekolah yang sebelumnya telah diwawancarai untuk mengidentifikasi masalah. Terdapat satu guru SD yang dapat diwawancarai. Selain melakukan proses validasi terhadap guru sekolah, proses validasi dilakukan pula kepada satu guru les siswa SD. Setelah aplikasi selesai dibuat, guru-guru tersebut diwawancarai setelah mencoba menggunakan aplikasi ini. Daftar pertanyaan wawancara ada pada Tabel 2.

Tabel 2 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apakah aplikasi ini mudah untuk dijalankan?
2.	Apakah penyampaian materi dalam aplikasi ini mudah untuk dipahami?
3.	Apakah aplikasi ini dapat berfungsi sebagai penunjang pemahaman tentang jenis kata dalam Bahasa Indonesia?
4.	Apakah dengan adanya animasi dan suara yang terdapat di setiap penjelasan materi dapat membantu untuk menunjang dalam pemahaman materi?
5.	Apakah materi tentang jenis kata ini sudah sesuai dengan kebutuhan?
6.	Apakah soal latihan yang terdapat pada aplikasi sudah dapat menguji pemahaman siswa terhadap materi dengan baik?
7.	Apakah ada saran terhadap aplikasi ini?

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru SD dan guru les, guru-guru tersebut memberikan tanggapan yang positif terhadap aplikasi pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia ini. Menurut guru-guru tersebut aplikasi ini mudah untuk dijalankan, serta penyampaian materi mudah untuk dipahami apalagi dengan adanya animasi serta suara sebagai narasi yang menjelaskan materi yang bersangkutan sehingga sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan sistem.

Secara keseluruhan, per bagian materi dalam aplikasi ini terorganisir dengan jelas. Sehingga user dapat memilih materi sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai penunjang proses pemahaman terhadap materi tentang jenis kata dalam Bahasa Indonesia. Tanggapan guru-guru mengenai soal latihan sudah cukup menguji pemahaman siswa. Saran untuk pengembangan aplikasi ini adalah dapat diakses menggunakan *smartphone*.

Validasi terhadap siswa dilakukan dengan dua tahap. Pada tahap yang pertama ini para siswa belum menggunakan aplikasi pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia. Para siswa diberikan soal latihan seputar materi secara tertulis. Sebanyak 19 siswa menjawab soal latihan tersebut tanpa mempelajari atau menggunakan aplikasi terlebih dahulu.

Akumulasi penilaian tidak paham, kurang paham, dan paham diperoleh dari hasil jawaban siswa pada soal latihan tersebut. Pada soal latihan, diberikan dua soal yang berbeda dalam materi yang sama. Jika siswa berhasil menjawab kedua soal dalam materi yang sama dengan benar, maka dinilai paham terhadap materi tersebut. Namun, jika siswa hanya berhasil menjawab satu soal dalam materi yang sama dengan benar, maka dinilai kurang paham terhadap materi tersebut. Apabila siswa tidak dapat menjawab kedua soal tersebut dengan benar, maka dinilai tidak paham. Berikut ini adalah hasil latihan para siswa sebelum menggunakan aplikasi pada Tabel 3.



Tabel 3 Hasil Latihan Sebelum Menggunakan Aplikasi

No.	Pemahaman Materi	Tidak Paham	Kurang Paham	Paham
1.	Kata benda		47% (9 siswa)	53% (10 siswa)
2.	Kata kerja		53% (10 siswa)	47% (9 siswa)
3.	Kata sifat	21% (4 siswa)	53% (10 siswa)	26% (5 siswa)
4.	Prefiks	16% (3 siswa)	68% (13 siswa)	16% (3siswa)
5.	Sufiks		58% (11 siswa)	42% (8 siswa)
6.	Infiks		63% (12 siswa)	37% (7 siswa)
7.	Konfiks	6% (1 siswa)	16% (3 siswa)	78% (15 siswa)
8.	Pemenggalan kata	11% (2 siswa)	58% (11 siswa)	31% (6 siswa)

Proses validasi terhadap siswa pada tahap yang kedua ini dengan cara menjawab soal latihan yang ada di dalam aplikasi. Sebelum para siswa menjawab soal latihan tersebut, siswa telah diberikan waktu kurang lebih selama 7 hari untuk mempelajari materi yang disajikan di dalam aplikasi. Proses pembelajaran materi yang ada di dalam aplikasi dilakukan secara perseorangan siswa dengan pantauan orang tua. Dalam sehari siswa mempelajari sebanyak satu hingga dua materi yang berbeda.

Jumlah siswa yang menjadi responden yaitu 19, sama dengan pada waktu sebelum menggunakan aplikasi. Hasil dari pemahaman materi para siswa setelah menggunakan aplikasi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Latihan Setelah Menggunakan Aplikasi

No.	Pemahaman Materi	Tidak Paham	Kurang Paham	Paham
1.	Kata benda		6% (1 siswa)	94% (18 siswa)
2.	Kata kerja			100% (19 siswa)
3.	Kata sifat		21% (4 siswa)	79% (15 siswa)
4.	Prefiks		31% (6 siswa)	69% (13 siswa)
5.	Sufiks		11% (2 siswa)	89% (17 siswa)
6.	Infiks		16% (3 siswa)	84% (16 siswa)
7.	Konfiks		11% (2 siswa)	89% (17 siswa)
8.	Pemenggalan kata		6% (1 siswa)	94% (18 siswa)

Dengan membandingkan hasil latihan pada Tabel 3 dengan Tabel 4, maka terjadi peningkatan terhadap pemahaman materi pada para siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi ini dapat menunjang pemahaman para siswa. Seiring dengan adanya proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah dapat juga menunjang pemahaman siswa terhadap materi tentang kata dalam Bahasa Indonesia ini.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Secara keseluruhan pembuatan aplikasi pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- Melalui Tugas Akhir ini, telah berhasil dibuat aplikasi pembelajaran yang berfungsi sebagai salah satu media penunjang pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar.

- Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada Bab 3.1.1, aplikasi pembelajaran ini lebih sesuai digunakan untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3, 4, 5, dan 6.
- Kebutuhan sistem tentang penggunaan sistem yang mudah untuk digunakan user yang telah dijabarkan pada Bab 3.3 telah berhasil dipenuhi dalam pembuatan aplikasi pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia ini. Hal ini diperkuat dengan hasil validasi yang telah dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pembagian kuesioner kepada orang tua siswa dan siswa serta wawancara kepada guru sekolah dan guru les.
- Materi pembelajaran disampaikan dengan menggunakan animasi dan suara *dubbing* yang disesuaikan dengan materi sehingga dapat membantu para siswa untuk lebih mudah memahami materi tentang kata dalam Bahasa Indonesia.

Terdapat beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi ini, diantaranya adalah:

- Aplikasi pembelajaran tentang kata dalam Bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar ini dapat diakses menggunakan *smartphone* yang berbasis *Android* sehingga *user* dapat mengakses aplikasi ini dimana saja.
- Dapat ditambahkan materi tentang jenis kata lainnya yang belum ada pada aplikasi ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Dr. Heinrich Frieling., 2013. *Functional Color and Design in Education*

*Environments* [Online]. Tersedia pada:

<http://continuingeducation.construction.com/article.php?L=222&C=1107&P=3>

[Diakses 20 Mei 2015].

Finoza, Lammudin, 2004, *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta Timur: Diksi Insan Mulia.

Paino, 2007, *Saya Pintar Bahasa Indonesia SAPINTAR*. Surabaya: Edutama Mulia.

S, Drs. Kuntarto & Kusumaningtyas, Dyah, 2012. *INTI SARI KATA BAHASA INDONESIA LENGKAP*. Surabaya: Palito Media.

Warsito, 2011. *Kumpulan SARIKATA BAHASA INDONESIA TERBARU DAN TERLENGKAP*. Surabaya: Mahir Sindo Utama.