

# PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS ANDROID

Oleh  
NIA ROHAYATI  
Universitas Galuh Ciamis  
[r\\_nia86@yahoo.com](mailto:r_nia86@yahoo.com)

## ABSTRAK

*Semakin banyak pengguna perangkat bergerak seperti smartphone, maupun tablet di Indonesia, membuka peluang berkembangnya aplikasi bergerak (mobile application). Dalam penelitian ini, akan dibahas aplikasi belajar menggunakan perangkat bergerak (mobile learning) dengan materi menulis karya sastra untuk mahasiswa. Dilengkapi dengan animasi dan komponen multimedia seperti suara dan gambar yang menarik. Aplikasi dibangun untuk perangkat yang menggunakan sistem operasi Android. Aplikasi sudah diujicoba pada 20 mahasiswa FKIP Unigal, dimana 90% mahasiswa menyatakan animasi pada aplikasi ini menarik dan konten materi membantu pemahaman siswa tentang menulis sastra. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut research and development (R&D). Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Yang dimaksud dengan produk dalam konteks ini adalah membuat dan merancang instrument tes, pengukuran dan evaluasi dalam basis android untuk menulis karya sastra.***Kata kunci:** *paragraf deskriptif, keefektifan kalimat*

**Kata Kunci** : Android, Pembelajaran, Model, Karakter, dan Cerpen

## PENDAHULUAN

Kenyataannya adalah semakin lama, semakin banyak siswa yang tidak tertarik mempelajari cara menulis sastra. Oleh karena itu pelajarannya perlu dikemas penyampaiannya sehingga menarik untuk dipelajari. Dengan demikian upaya untuk mengembangkan cara menulis yang baik dan benar.

Penggunaan teknologi, khususnya teknologi perangkat bergerak dalam membantu belajar siswa bukanlah hal yang baru. Problem pembelajaran sangat beragam mulai dari pelajaran yang sulit seperti matematika dan fisika, hingga Namun belajar mata kuliah tertentu. Rentang pengguna perangkat juga sangat luas, mulai dari kelompok bermain hingga mahasiswa. Oleh karena itu diperlukan analisis yang tepat agar aplikasi berjalan efektif.

Kegemaran membaca karya-karya sastra yang banyak di temukan di koran, majalah dan buku-buku. Kita kenali dan nikmati alur cerita, lalu kita bayangkan kembali. Kita kenali, nikmati dan apresiasi diksi dalam puisi, lalu kita olah dalam

benak. Setelah dirasa cukup akrab dengan bentuk cerita dan puisi, bisakah kita membuat cerita pendek dengan tema yang sama? Bisakah kita punya alur cerita yang berbeda dan punya pemilihan kata yang lain?

Kita bisa mulai dengan menulis cerita-cerita dan cerita pendek, tentang pengalaman, perasaan dan pendapat kita terhadap sesuatu. Misalnya kita terpesona pada matahari tenggelam, keheningan malam dan keindahan seseorang. Setelah itu, kita berdialog dengan diri sendiri, apa yang menarik dari yang kita lihat? Apa yang kita rasakan ketika menyaksikan dan mengingatnya? Apa menurut kita tentang itu? Kemudian kita buat sebuah puisi dengan pemilihan bahasa yang segar, unik, tidak klise (jarang dipakai), padat dan reflektif. Atau kita buat cerita dengan alur sederhana yang sederhana tentang pengalaman keseharian kita.

Penelitian ini memiliki tujuan khusus sebagai berikut membuat pengembangan model pembelajaran menulis karya sastra (cerpen) menggunakan teknologi informasi berbasis android

sebagai suplemen perkuliahan. Membuat program E-learning mata kuliah menulis karya sastra untuk jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Galuh, sehingga proses perkuliahan berjalan efektif dan efisien. Memberikan rekomendasi kepada Dosen, Mahasiswa, dan stakeholder dosen bahasa supaya mampu menggunakan aplikasi android dengan isi materi menulis karya sastra (cerpen).

Penelitian ini merupakan bagian dari pengembangan model pembelajaran E-Learning teori dan praktek menulis karya sastra berbasis android, sehingga hasil penelitian memiliki manfaat bagi Dosen dan mahasiswa. Selain itu, secara operasional hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

(1) Untuk Dosen memudahkan dalam memberikan tahapan materi pembelajaran / perkuliahan, sehingga materi yang akan diajarkan dapat dipelajari sebelum waktu perkuliahan.

(2) Untuk Mahasiswa memudahkan dalam mempelajari materi perkuliahan karena dapat mempelajari bahan ajar yang dikirim oleh Dosen melalui aplikasi androidnya, sehingga pada saat tatap muka tinggal mengaplikasikannya.

(3) Program ini dapat dipelajari secara mobile system artinya dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi pra perkuliahan atau pasca perkuliahan, sehingga keterbatasan waktu dapat diatasi.

Menulis merupakan salah satu cara menuangkan ide serta gagasan yang ada didalam pikiran seseorang. Namun saat ini banyak sekali orang yang masih beranggapan bahwa menulis merupakan sesuatu yang dianggap sepele dan membosankan. Faktanya, masih banyak orang mengalami kesulitan didalam menulis sebuah karya sastra. Baik dari segi tulisannya, pemilihan kata, dan penempatan tanda baca.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan rasa cinta seseorang terhadap sebuah tulisan karya sastra adalah dengan membiasakan diri untuk membaca dan menulis, setelah itu barulah merubah mindset didalam hati dan pikiran bahwa

menulis sebuah karya sastra itu sesuatu yang indah, mudah, mengasikan, dan tentunya bermanfaat bagi kehidupan.

Kemudian hal yang tidak kalah pentingnya untuk menanamkan rasa kecintaan terhadap menulis karya sastra adalah mempublikasikannya. Untuk pelajar dan mahasiswa dapat mempublikasikannya melalui mading ( majalah dinding ) ataupun majalah sekolah atau bisa juga mengirim hasil tulisan karya sastra ke media cetak untuk diterbitkan. Tentunya ada rasa kebanggaan tersendiri didalam hati apabila tulisan karya sastra dibaca oleh banyak orang.pokonya menulis sebuah karya sastra itu sesuatu yang menantang dan mengasikan. Dengan rajin menulis sebuah karya sastra apapun itu tentunya penulis akan menjadi orang yang berpengalaman luas dan instan expert.

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran. Media pembelajaran kini dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain yang dapat digunakan untuk menampilkan media tersebut. Pembuatan media pembelajaran juga lebih mudah. Berbagai software telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dukungan software inilah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik dan dapat dengan mudah diproduksi.

Media pembelajaran harus dapat digunakan secara masal, mudah diperbanyak dan digunakan di berbagai tempat (Arsyad, 2016). Media pembelajaran yang berupa multimedia dengan mudah dibuat salinan. Untuk menggunakan multimedia diperlukan perangkat yang mendukung media tersebut. Komputer adalah alat yang dapat digunakan untuk memperbanyak maupun untuk menggunakan media. Mahasiswa kesulitan menggunakan media pembelajaran.

Keterbatasan alat menjadi kendala dalam mengakses media pembelajaran. Komputer pribadi seperti laptop dirasa masih mahal bagi kalangan menengah ke bawah. Fasilitas yang diberikan oleh sekolah juga tidak dapat di gunakan setiap saat karena jumlahnya terbatas.

Adanya perangkat yang murah dapat memudahkan siswa mengakses mediapembelajaran. Dengan perangkat murah ini siswa dari kalangan menengah kebawah dapat membeli perangkat tersebut. Telepon genggam mempunyai potensi yang luar biasa untuk membantu proses pembelajaran. Di masa mendatang smartphone dapat memecahkan masalah akses terhadap sumber-sumber belajar. Smartphone merupakan perangkat yang lebih murah di bandingkan PC Smartphone merupakan perangkat yang lebih murah di bandingkan PC (personal computer). Harga smartphone di pasaran hanya sekitar sepertiga dari harga PC seperti laptop. Smartphone saat ini juga mempunyai kemampuan yang relatif sebanding dengan PC. Membuat media pembelajaran yang berbasis perangkat mobile mempunyai beberapa keunggulan. Mobile learning mempunyai keunggulan antaralain biaya yang lebih murah, mendukung konten multimedia, dapat digunakan diberbagai tempat, mengurangi biaya pelatihan. Perangkat mobile juga lebih ringandari pada buku atau laptop. Namun mobile learning juga mempunyai beberapa tantangan seperti daya tahan baterai, ukuran layar, keterbatasan dukungan format dan keterbatasan memori.

Keunggulan mobile learning dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan dari PC. Keunggulan dari perangkat mobile antara lain mudah dibawa, dapat terhubung ke jaringan kapan saja dan di mana saja, lebih fleksibel dalam mengakses sumber belajar, kedekatan komunikasi, siswa dapat terlibat dan aktif (Woodill, 2015) Kemudahan dan harga yang murah menjadi keunggulan utama. Kemudahan dalam membuat aplikasi edukatif juga telah mendapat dukungan dari beberapa pihak. Beberapa toko aplikasi telah menyediakan ruang khusus bagi pengembang aplikasi edukatif untuk menawarkan aplikasi milik mereka. Penggunaan mobile learning di sekolah masih sedikit. Laporan tahunan UNESCO disebutkan penggunaan telepon genggam di sekolah masih dianggap tabu. Di sekolah penggunaan telepon genggam masih dilarang sehingga apabila ada siswa

yang menggunakan telepon genggam akan disita (Chimbelu, 2014).

Membawa teknologi baru ke dalam kelas dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Kemudahan mengakses media tersebut juga dapat membuat siswa lebih sering membuka kembali materi yang disampaikan di luar jam pelajaran. Teknologi mobile sedang berkembang pesat ditandai dengan munculnya beberapa sistem operasi mobile seperti BB OS, Windows, iOS dan juga Android. Pengembangan aplikasi android didukung oleh Google. Google sendiri menyediakan software untuk mengembangkan aplikasi yaitu SDK (Software Development Kit) Android. SDK android ini mendukung pengembangan android yang menggunakan software Eclipse maupun ADT. Google juga menyediakan tutorial lengkap untuk membuat aplikasi android.

Salah satu OS mobile yang paling populer adalah android. Android menguasai pasar sebesar 76.3%, iOS 13.2%, windows Home 3.7%, BB OS 2.9%, Linux 0.8, symbian 0.2% dan lainnya 0.0%, survei tersebut diambil pada kuartal ketiga tahun 2013 (IDC, 2014). Dari data tersebut dapat dilihat kalau sistem operasi android mempunyai jumlah pengguna yang paling besar. Android juga merupakan sistem operasi open source sehingga relatif lebih mudah untuk mengembangkan aplikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemudahan pengembangan software menggunakan android merupakan keunggulan sistem operasi android. Media pembelajaran yang akan dibuat merupakan sebuah aplikasi android yang akan menampilkan materi pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan android nantinya akan lebih mudah dalam mengembangkan aplikasi. Media pembelajaran berupa aplikasi android dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kemudahan dalam

menggunakan dan dapat digunakan di berbagai tempat membuat siswa lebih sering mengakses materi. Dengan semakin sering siswa mengulangi materi yang disampaikan maka siswa akan semakin paham dengan materi yang telah disampaikan.

Ally (2015) menjelaskan mobile learning adalah pembelajaran melalui teknologi mobile wireless yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat mengatur sendiri kapan dia mau belajar dan dari mana saja sumber belajar yang ia inginkan. Sehingga anusia mempunyai hak untuk mengakses materi pelajaran dan informasi untuk meningkatkan kualitas hidup mereka terlepas dari mana mereka tinggal, status mereka dan budaya mereka.

Darmawan (2016) menjelaskan mobile learning adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. Mobile learning didasari alasan bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Mempunyai cakupan yang luas karena menggunakan jaringan selular komersial. Dapat diintegrasikan dengan berbagai sistem e-learning, sistem akademik dan sistem layanan pesan instan. Mobile learning kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan dosen yang berdiri di depan kelas (Woodill, 2015).

Darmawan (2016) menjelaskan perkembangan mobile learning dilatarbelakangi oleh penetrasi perangkat mobile yang sangat cepat. Jumlah perangkat mobile lebih banyak daripada PC. Perangkat mobile lebih mudah dioperasikan daripada PC. Perangkat mobile dapat digunakan sebagai media belajar. Sedangkan Attewell et al (2015) menjelaskan teknologi yang digunakan untuk mobile learning adalah teknologi genggam seperti personal digital assistants (PDAs), mobile phone, smartphone, MP3 and MP4 player, multimedia

player portabel yang lain, konsol game, ultramobile PC, mini notebook atau netbook, GPS dan lain-lain. Woodill (2010:36) menjelaskan smartphone berkembang saat telepon selular semakin kecil dan mempunyai lebih banyak fitur dan kegunaan.

Peralatan lain seperti tablet, netbook, set-top box bahkan mobil juga mengadopsi sistem operasi android (Steele & To, 2014). Saffat (2014) menjelaskan android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Pressman (2015) menjelaskan perangkat lunak komputer adalah produk yang dibuat oleh pembuat software profesional, dimana perangkat lunak dibangun dan kemudian mendapat dukungan dalam jangka waktu yang lama. Dalam pengembangan software harus memenuhi usability goal. Preece, Rogers & Sharp (2015) mengemukakan pembuatan software harus memenuhi 6 kriteria usability yaitu effectiveness, efficiency, safety, utility, learnability dan memorability.

Sadiman (2014) menjelaskan media adalah perantara atau pengantar pesandiirim ke penerima. Sedangkan Rohani (2017) menjelaskan pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah proses komunikasi. Proses komunikasi harus diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap dosen dan siswa. Melalui proses komunikasi inilah pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Dalam proses komunikasi dapat terjadi perbedaan persepsi sehingga perlu sarana untuk membantu proses komunikasi yang disebut media.

Untuk menghasilkan inovasi iptek dalam bidang olahraga khususnya pembelajaran teori dan praktek menulis karya sastra diperlukan kerja nyata dari hasil riset di perguruan tinggi. Keterbatasan waktu perkuliahan dapat diatasi dengan adanya proses pembelajaran sebelum perkuliahan dimulai. Merancang model materi perkuliahan berbasis aplikasi android adalah suatu desain yang memerlukan kerja nyata dari semua pihak yang terlibat didalamnya.

Materi yang disampaikan terdiri dari teori dan praktek yang memerlukan waktu yang lama, atau setara dengan 4 sampai 6 SKS. Mencari model mahasiswa yang dipandang mampu mempraktekan menulis karya sastra untuk dijadikan model peragaan. Peneliti merancang dan membuat model system pembelajaran teori dan praktek menulis karya sastra untuk direkam dalam bentuk master peraga. Peneliti memasukan master peraga dalam bentuk soft file dan direkam pada program android. Peneliti melakukan serangkaian uji coba dengan tahapan-tahapan metode pengembangan pembelajaran menulis karya sastra menggunakan program android pada mahasiswa. Peneliti melakukan uji coba skala lebih luas terhadap mahasiswa yang mengambil mata kuliah menulis karya sastra.

Pembuatan buku E-Learning "Model Pembelajaran Menulis karya sastra Berbasis Android. Sosialisasi kepada dosen. Pendampingan penggunaan system tutorial jurus dasar dan menulis karya sastra melalui aplikasi android. Kajian terhadap proses pembelajaran menulis karya sastra oleh dosen kepada para mahasiswanya. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian awal pembuatan model pembelajaran menulis karya sastra yang dapat digunakan oleh Dosen dan Mahasiswa FKIP Unigal.

## SIMPULAN

Penelitian ini dirancang untuk mengasah kemampuan mahasiswa dalam membuat karya sastra berupa cerpen. Penggunaan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini, harus digunakan untuk hal-hal yang bersifat edukatif. Target temuan hasil penelitian ini menghasilkan suatu model pembelajaran menulis karya sastra berbasis android. Dengan tumbuh dan berkembang perangkat alat komunikasi dengan harga terjangkau dapat menjadi peluang peningkatan kemampuan pengguna alat komunikasi tersebut dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran sehingga e-learning dapat tercapai. Proses pembelajaran menulis karya sastra dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi

informasi menggunakan android pada smartphone, sehingga efektif dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, et al. (2015). Glossary of educational Assessment Term. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Arikunto, Suharsimi dan Jabar. 2015. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Bembenutty, H. (2009, Spring). "The last word: An interview with Herbert W. Marsh: A leading voice on self-concept, teaching effectiveness, and a force in quantitative analysis (Part I)". *Journal of Advanced Academics*, Vol. 20, No. 3, pp. 536-544.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Calongesi, J.S. 2015. Merancang Tes untuk Menilai Prestasi Siswa. Bandung : ITB.
- Dai, D., & Rinn, A. (2008, September): "The Big-Fish-Little-Pond effect: What do we know and where do we go from here?" *Educational Psychology Review*, Vol. 20, No. 3, pp. 283-317.
- David Elkind & Freddy Sweet Ph.D. (2004). Pendidikan Karakter. Dikases pada tanggal 15 April 2016. Tersedia di [http://eprints.unsri.ac.id/26/1/Makalah\\_Seminar\\_Kearifan\\_Lokal.doc](http://eprints.unsri.ac.id/26/1/Makalah_Seminar_Kearifan_Lokal.doc).
- Djaali, 2014. Psikologi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ghufron, A. (2011). Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) di Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Handout. Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Egan, L. A., & Todorov, N. (2009, Februari): "Forgiveness as a coping strategy to allow school students to deal with the effects of being bullied: Theoretical and empirical discussion". *Journal of Social & Clinical Psychology*, Vol. 28, No. 2, pp. 198-222.
- Herfanda, A.Y. 2008. "Sastra sebagai Agen Perubahan Budaya" dalam Bahasa

- dan Budaya dalam Berbagai Perspektif, Aanwar Effendi, ed. Yogyakarta: FBS UNY dan Tiara Wacana.
- Kumano, Y. 2013. *Authentic Assessment and Portfolio Assessment-Its Theory and Practice*. Japan: Shizuoka University.
- Latif, Yudi. 2014. *Mata Air Keteladanan: Pancasila dalam Perbuatan*. Bandung: Penerbit Mizan.
- Lehmann, H. (2010). *The Systems Approach to Education. Special Presentation Conveyed in The International Seminar on Educational Innovation and Technology* Manila. Innotech Publications-Vol 20 No. 05.
- Lickona, T. 2004. *Character Matters*. New York: Touchstone. Meinbach, A.M., Rothlein, L., & Frederick.
- Liem, A. D., & Nie, Y. (2008, Oktober): "Values, achievement goals, and individual-oriented and social-oriented achievement motivations among Chinese and Indonesian secondary school students". *International Journal of Psychology*, Vol. 43, No. 5, pp. 898-903.
- Little, T., & Williams, A. G. (2005). Specificity of acceleration, maximum speed, and agility in professional soccer players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 19(1), 76-78.
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2007. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murdock, T. B., Beauchamp, A. S., Hinton, A. M. (2008, Desember): "Predictors of cheating and cheating attributions: Does classroom context influence cheating and blame for cheating?" *European Journal of Psychology of Education*, Vol. 23, No. 4, pp. 477-492.
- Nurkencana, Wayan dan Sumartana, 2012. *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Nuryatin, Agus. (2010). *Sastra sebagai Mata Pelajaran Vokasi dan Media Pendidikan Watak. Pidato Pengukuhan Guru Besar Tetap dalam Bidang Ilmu Sastra Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang*, Semarang, 6 Mei.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta, Remaja Rosdakarya.
- Sofan Amri. 2014. *Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Stiggins, R.J. (2014). *Student-Centered Classroom Assessment*. New York : Macmillan College Publishing Company.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata Sumadi, 2011. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali.
- Tarigan, Henri Guntur. 1985. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- T.Ramli (2003). *Panduan & Aplikasi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tayibnapi, F.Y. (2010). *Evaluasi Program*. Jakarta: Rineka Cipta
- UNESCO (2000) *Peringkat Indeks Pengembangan Manusia (Human Development Index)*.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1990. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Zainul & Nasution. (2011). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Zulkifli Matondang, 2015, *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*, *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*. Vol. 6 Nomor 1 Juni 2015.