



Jurnal Teknik Informatika

Mahakarya (JTIM)

JTIM, Vol. 06, No. (1), Juni (2023) Hal. 1-7 ISSN:2776-849X

MEMBANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK TERPADU TAKWA BELITANG MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO

Bagas Trio Saputra¹, Wisnu Murti², Dian Sri Agustina³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia

^{1,2,3}Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : bagastriosaputra920@gmail.com¹, Wisnujogja@gmail.com², dian.sriagustina@gmail.com³

Abstrak

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu buku media pembelajaran digital atau elektronik yang memudahkan siswa saat belajar dirumah ataupun disekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) memudahkan siswa saat belajar (2) untuk merancang dan membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK Terpadu Takwa Belitang yang dapat memudahkan dalam proses belajar. Subjek penelitian ini adalah membangun aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia, dalam teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : *interview*, *observasi*, *kepastakaan*. Adapun alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu *unit laptop Acer* dan satu *unit handphone oppo a9 2020*, *software* yang digunakan adalah *Android Studio 4.1.1* dan *Corel Draw 12* dengan perancangan yang dibuat yaitu *Profil Guru*, *Program Semester*, *Silabus*, *Program Tahunan*, *Mulai pelajaran Kelas X*, dan *Evaluasi Kelas X*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesian Kelas X SMK Terpadu Takwa Belitang menggunakan *Android Studio 4.1.1*.

Kata kunci : *Corel Draw 12*, *Android Studio 4.1.1*, *Software*

BUILDING INDONESIAN LEARNING MEDIA APPLICATION FOR CLASS X AT SMK TERPADU TAKWA BELITANG USING ANDROID STUDIO

Abstract

The Indonesian Language Learning Application is a digital or electronic learning media book that makes it easier for students to study at home or at school.

This study aims to (1) make it easier for students when studying (2) to design and create an Indonesian language learning application for Class X SMK Terpadu Takwa Belitang that can facilitate the learning process. The subject of this research is to build Indonesian language learning applications, in the data collection techniques in this study, namely: interviews, observations, literature. The tools used in this research are one Acer laptop unit and one Oppo A9 2020 mobile phone unit, the software used is Android Studio 4.1.1 and Corel Draw 12 with a design made namely Teacher Profile, Semester Program, Syllabus, Annual Program, Start Class X lessons, and Class X Evaluation.

This research resulted in an application for Indonesian Class X Learning at SMK Terpadu Takwa Belitang using Android Studio 4.1.1.

Keywords: Corel Draw 12, Android Studio 4.1.1, Software

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang komputer saat ini semakin pesat melahirkan perangkat - perangkat baru yang mampu untuk menjawab kebutuhan seluruh individu. Komputer merupakan salah satu yang berperan sangat penting dalam membawa kemajuan di Indonesia. Oleh sebab itu penyampaian informasi bukan kendala lagi, menjadi lebih mudah, pekerjaan disekolah menjadi lebih ringan dan bisa cepat di selesaikan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang kita gunakan di komputer ataupun gadget kita.

Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak baik itu pada komputer ataupun gadget, peran dari aplikasi berfungsi untuk menjalankan suatu sistem atau pihak pertama untuk melancarkan kinerja dari komputer atau gadget itu sendiri yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan pribadi ataupun khalayak banyak. Seperti jual beli, hiburan, pembelajaran, serta kebutuhan lainnya.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi.

SMK Terpadu Takwa Belintang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di Belintang dan dimana sistem pembelajarannya belum praktis atau masih menggunakan buku, sehingga siswa hanya bisa belajar ketika sedang membawa buku.

Berdasarkan uraian diatas maka dibuat aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Terpadu Takwa Belintang menggunakan Android Studio. Agar mempermudah siswa dalam melaksanakan proses belajar dan siswa tidak hanya belajar disekolah ataupun dirumah melainkan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Dan juga aplikasi ini bisa membantu proses belajar mengajar di era pandemi seperti ini, dimana proses belajar mengajar melalui daring (dalam jaringan).

2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini batasan ruang lingkup masalah pada pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Terpadu Takwa Belintang berbasis Android yaitu :

- a. Aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia dibuat menggunakan Android Studio.
- b. Aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia ini dibuat

hanya untuk kelas X di SMK Terpadu Takwa Belintang.

- c. Aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia ini digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar.

3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Terpadu Takwa Belintang menggunakan Android Studio?
- b. Bagaimana cara menjalankan aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Terpadu Takwa Belintang di Android?

4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk menghasilkan sebuah karya berupa aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat bermanfaat bagi penulis, siswa-siswi, serta guru SMK Terpadu Takwa Belintang.
- b. Memudahkan guru SMK Terpadu Takwa Belintang dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa-siswi melalui aplikasi tersebut.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian yaitu:

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan sebuah karya yang bermanfaat.
 - 2) Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.
 - 3) Mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pemrograman android.
- b. Bagi Perguruan Tinggi Manfaat penelitian yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi Universitas Mahakarya Asia antara lain :
 - 1) Sebagai bahan evaluasi kampus Universitas Mahakarya Asia untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama berlangsungnya kuliah.
 - 2) Membina hubungan baik dengan SMK Terpadu Takwa Belintang.
 - 3) Mengetahui sejauh mana kualitas mahasiswa Universitas Mahakarya Asia
- c. Bagi Sekolah SMK Terpadu Takwa Belintang
 - 1) Meningkatkan cara kerja guru dalam

menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar melalui aplikasi tersebut.

- 2) Menjalani kerja sama yang baik antara SMK Terpadu Takwa Belitang dengan Perguruan Tinggi Universitas Mahakarya Asia Baturaja.
- 3) Meningkatkan mutu pendidikan di SMK Terpadu Takwa Belitang

KAJIAN TEORI

1. Sejarah SMK Terpadu Takwa Belitang

SMK Terpadu Takwa Belitang berdiri tanggal 23 Juni 1997. Kegiatan pembelajaran dimulai tanggal 21 Juli 1997. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini berdiri dibawah naungan Yayasan AT-Taqwa Gumawang. SMK Terpadu Takwa Belitang menyelenggarakan program yang wajib dilaksanakan oleh seluruh siswa yang telah disahkan oleh dinas pendidikan dan memiliki lima jurusan atau bidang keahlian siswa yaitu: Multimedia, Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Tata Niaga dan TBSM (Teknik Bisnis Sepeda Motor).

Visi, Misi dan Motto SMK Terpadu Takwa Belitang, yaitu :

a. Visi

Menjadi SMK yang unggul dengan pelayanan prima, reputasi pendidikan berstandar Nasional.

b. Misi

Memberikan Pelayanan pendidikan yang utuh dan menyeluruh, profesionalisme, islami serta terciptanya kerjasama dengan dunia bisnis.

c. Motto

Unggul dalam mutu santun dalam perilaku.

SMK Terpadu Takwa Belitang ini dalam Kegiatan Belajar Mengajar terdiri dari 32 ruangan, dengan rincian sebagai berikut :

- a. Kelas X = 11 Ruangan
- b. Kelas XI = 10 Ruangan
- c. Kelas XII = 11 Ruangan

2. Aplikasi

Menurut Rachmad Hakim S (2018:31), Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (game), dan sebagainya. Sedangkan menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (2014:2), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut,

aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

3. Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 317), secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi peserta didik.

Menurut Hartati (2013) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara
- b. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
- c. Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- d. Siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
- e. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Dari pendapat diatas pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan agar siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

4. Android Studio

Menurut Seng Hansun (2018:27), android studio merupakan IDE (Integratet Development Environment) resmi yang disarankan oleh google dalam pembangunan aplikasi android berdasarkan intellij IDEA. Intellij IDEA sendiri adalah Java Integratet Development Environment (IDE) yang dikembangkan oleh jetbrains.

5. Corel Draw 12

CorelDRAW merupakan suatu program aplikasi desain grafis yang dirasa paling mudah bagi para desainer grafis. Program ini dibangun untuk mengimbangi permintaan para profesionalgrafis yang bekerja pada bagian periklanan, atau pemahat.

CorelDRAW menawarkan tool- tool yang dibutuhkan untuk menciptakan ilustrasi grafis dan tata ruang yang profesional. CorelDRAW meningkatkan fasilitas menggambar yang lengkap dengan properti yang lebih interaktif untuk membuat dan memproses gambar.

6. Bahasa Pemrograman Java

Menurut (Dr. Eng. R.H. Sianipar, 2013) “Java adalah nama sebuah bahasa pemrograman yang sangat terkenal. Sebagai bahasa pemrograman, Java dapat digunakan untuk menulis program. Sebagaimana diketahui, program adalah kumpulan instruksi yang ditujukan untuk komputer. Melalui program, komputer dapat diatur agar melaksanakan tugas tertentu sesuai yang ditentukan oleh pemrogram (orang yang membuat program). Word adalah contoh aplikasi yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman.

Kelebihan bahasa pemrograman Java yaitu :

- a. Membuat Aplikasi yang Fleksibel
- b. Memiliki Library yang Lengkap
- c. Berorientasi pada Objek
- d. Mirip dengan Bahasa C++
- e. Menulis Coding Lebih Sederhana
- f. Mendukung Metode Asli

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMK Terpadu Takwa Belitang.

B. Metode pengumpulan data

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penyusun menggunakan beberapa metode penelitian untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan,

metode – metode yang digunakan adalah :

1. Metode Interview

Metode Interview adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini yaitu Kepala Sekolah dan Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Terpadu Takwa Belitang

2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber – sumber yang diperoleh dari buku – buku dan situs internet yang berhubungan dengan program yang akan dibuat.

3. Metode Observasi

Metode Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung mengenai hal – hal yang berkaitan dengan masalah yang penyusun ambil dalam penelitian.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2022 sampai dengan selesai, dan berlokasi di SMK Terpadu Takwa Belitang. Jl. Marga Pemuka Bangsa Raja Kec. Belitang Kab. Ogan Komering Ulu Timur Sumatra Selatan Kode Pos 32382.

D. Alat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini memerlukan beberapa peralatan, yang terbagi dalam dua bagian, yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Perangkat-perangkat yang digunakan yaitu Satu unit laptop Toshiba dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Hardware

- a. Laptop Acer One 14 Z476 Intel ® Core™ i3-6006U CPU @ 2.00 Ghz (2 Cores 4 Threads)
- b. RAM 1X4096 MB (4gb DDR3 Pc3L 12800) Slot mem 2
- c. Hardisk 1 TB HDD + 1 slot ssd M.2(Size 22mm x 42mm, 22mm x 60mm, 22mm x 80mm)

2. Software

- a. Sistem Operasi Windows 10 Pro 64-bit.
- b. Perangkat Lunak Android Studio 4.1.1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian yang sudah dilakukan, maka dihasilkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa indonesia di SMK Terpadu Takwa Belitang yang dibuat menggunakan android studio dan dapat di dowload di play store. Aplikasi ini menampilkan buku

pelajaran bahasa indonesia di SMK Terpadu Takwa Belintang, Berikut adalah hasil tampilan dari aplikasi pembelajaran bahasa indonesia di SMK Terpadu Takwa Belintang:



Gambar 1. Tampilan Loading



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan lanjutan setelah Splash Screen dan tampilan pada menu utama terdapat berbagai macam Sub Menu.



Gambar 3. Tampilan menuprogram tahunan

Tampilan main Program tahunan Merupakan Tampilan lanjutan setelah Mengklik main Program Tahunan. Pada tampilan ini di dalamnya berisi Program pembelajaran bahasa indonesia selama satu tahun.



Gambar 4. Tampilan menu program semester

Tampilan main Program Semester Merupakan Tampilan lanjutan setelah Mengklik main Program Semester. Pada tampilan ini di dalamnya berisi Program pembelajaran bahasa indonesia persemester.



Gambar 5. Tampilan menu Silabus

Tampilan main Silabus.Merupakan Tampilan lanjutan setelah Mengklik main Silabus. Pada tampilan ini di dalamnya berisi materi yang akan disampaikan kepada siswa/i pada kelas X selama satu semester.



Gambar 6. Tampilan menu belajar

Tampilan main menu pembelajaran Merupakan Tampilan lanjutan setelah Mengklik main Pembelajaran. Pada tampilan ini di dalamnya terdapat berbagai macam sub menu pembelajaran.



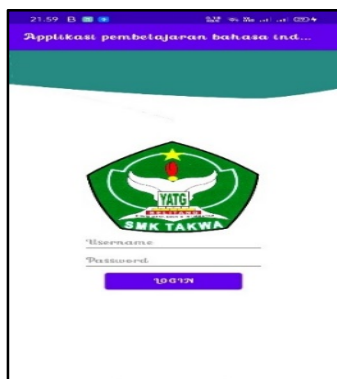
Gambar 7. Tampilan menu Bab I

Tampilan main Bab I Merupakan Tampilan lanjutan setelah Mengklik main Bab I di sub menu pembelajaran. Pada tampilan ini di dalamnya terdapat pembelajaran Bab I.



Gambar 8. Tampilan menu evaluasi

Tampilan main menu evaluasi Merupakan Tampilan lanjutan setelah Mengklik main evaluasi kelas X. Pada tampilan ini di dalamnya terdapat dua sub menu evaluasi.



Gambar 9. Tampilan menu login

Tampilan main mulai UTS kelas X dan UAS Merupakan Tampilan lanjutan setelah Mengklik main evaluasi kelas X. Pada tampilan ini di dalamnya terdapat menu login dan soal latihan pelajaran bahasa indonesia kelas X.



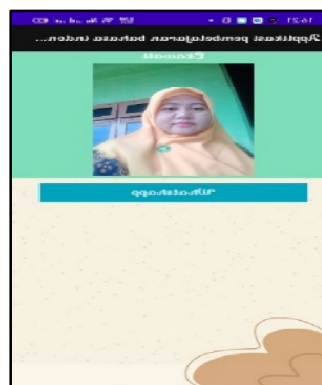
Gambar 10. Tampilan menu soal UTS

Tampilan menu soal Merupakan Tampilan lanjutan setelah Memasukan username dan password di menu login. Pada tampilan ini di dalamnya terdapat beberapa soal latihan UTS kelas X.



Gambar 11. Tampilan menu soal UAS

Tampilan menu soal Merupakan Tampilan lanjutan setelah Memasukan username dan password di menu login. Pada tampilan ini di dalamnya terdapat beberapa soal latihan UAS kelas X.



Gambar 12. Tampilan menu kontak guru

Tampilan menu Kontak guru Merupakan Tampilan lanjutan setelah mengklik menu Kontak guru. Pada tampilan ini di dalamnya terdapat Kontak Whatsapp guru bahasa indonesia kelas X.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan yaitu membuat aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMK Terpadu Takwa Belitang menggunakan android studio, dapat di simpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam melakukan penelitian pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode wawancara langsung kepada guru Bahasa Indonesia dan Wakil Kepala Sekolah SMK Terpadu Takwa Belitang.
2. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMK Terpadu Takwa Belitang ini dibuat dengan menggunakan software Android Studio Versi 4.1.1.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Terpadu Takwa Belitang berisi informasi tentang menu kontak guru yang berisi tentang kontak guru bahasa indonesia kelas X, menu program semester yang berisi tentang program pengajaran yang harus dicapai selama satu semester, menu Silabus yang berisikan tentang rincian pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa/i kelas X dalam satu tahun kedepan, menu program tahunan yang di dalamnya berisi rencana penetapan alokasi waktu satu tahun untuk mencapai tujuan (SK dan KD) yang telah ditetapkan, menu mulai belajar yang berisikan tentang pelajaran Bahasa Indonesia kelas X dari bab I sampai bab X, dan yang terakhir menu evaluasi didalam nya terdapat soal - soal latihan pilihan ganda untuk siswa/i kelas X.

B. Saran

Setelah melakukan pembuatan aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia ini sampai dengan selesai, adapun saran yang ingin penulis sampaikan diantaranya sebagai berikut :

1. Informasi-informasi pada aplikasi masih cukup sederhana diharapkan kedepannya dapat dikembangkan agar lebih baik lagi
2. Desain pada Aplikasi Pembelajaran ini masih sangat sederhana, untuk itu perlu ditingkatkan lagi dalam membuat desain tampilannya agar terlihat lebih menarik.
3. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Terpadu Takwa Belitang ini belum menggunakan database dan untuk proses *update* masih dilakukan secara ofiline. Oleh karena itu diharapkan kedepannya aplikasi ini dapat di *update* menggunakan database.
4. Pembuatan aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Terpadu Takwa Belitang, bisa digunakan oleh versi android yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Muhammad. 2020. *Membangun E-Book SMK Yadika Baturaja Berbasis Android*

<https://www.smkterpadutakwabelitang.sch.id/> (Diakses pada tanggal 23 Februari 2022)

MADCOMS. 2016. *Panduan Belajar CorelDRAW X7*. Penerbit Andi. Yogyakarta

Maiyana Efmi. 2018. *Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa*. Jurnal Sains Dan Informatika. AMIK Boekittinggi

R.H. Eng. 2013. *Java Teori, Algoritma, dan Aplikasi*. Penerbit Andi. Yogyakarta

Trimahardika Bagus 2020:31. *Perancangan Sistem Informasi Managment Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu*

Umaha Baturaja. 2022. *Buku Panduan Penulisan Laporan Tugas Akhir*