



My HD Media Pembelajaran Pada Masa Pandemic Covid-19 Berbasis *Mobile Learning*

Yosi Nur Kholisho¹, Imma Jannati Khairunnisa², Ahmad Fathoni³

^{1, 2, 3}Prodi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

¹email: yosink.peninfo@gmail.com

Abstrak

Penerapan pembelajaran dengan daring maupun luring tentunya membutuhkan inovasi yang lebih sehingga pembelajaran dapat terserap lebih maksimal, salah satunya yaitu penerapan teknologi sebagai media pembelajaran. Peran teknologi saat ini dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar. Temuan yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu merasa bosan dengan proses pembelajaran dan dengan waktu pembelajaran luring yang dikurangi sedangkan siswa tidak memiliki buku pegangan untuk belajar di rumah sehingga pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan perancangan media pembelajaran pada pokok pembahasan *My Hope and Dream* mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas XI berbasis *mobile learning*. Tujuan yang akan dicapai yaitu My HD, mencari kelayakannya dan mencari respon pengguna terhadap produk My HD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), untuk menciptakan produk, dan menguji kelayakan serta respon pengguna terhadap produk yang dihasilkan. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi aplikasi masuk pada katagori **Sangat Layak** untuk digunakan dengan rata-rata prosentase 85%. Berdasarkan ahli media masuk pada katagori Sangat Layak untuk digunkan dengan rata-rata prosentase 89%. Respon pengguna yang didapatkan dari hasil pengambilan data menggunakan angket dengan nilai prosentase rata-rata adalah 83 % katagori Sangat Tinggi.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Mobile Learning*, Pandemi.

Abstract

The application of online and offline learning certainly requires more innovation to absorb more optimally, one of which is the application of technology as a learning medium. The role of technology today in learning has a considerable influence. Based on the results of interviews with students, it was revealed that students felt bored with the learning process and with reduced offline learning

Diserahkan: 8 Januari 2022. Disetujui: 13 Januari 2022. Dipublikasikan: 13 Januari 2022.

Kutipan: "

time while students did not have handbooks for studying at home, so that the implementation of learning was less than optimal. Based on these problems, the design of learning media was carried out on My Hope and Dream's English subject for class XI students based on mobile learning. This research aims to develop My HD learning media, find out its feasibility, and look for user responses to My HD products. The method used in this research is Research and Development (R&D). This method is used to produce products and test the feasibility and user response to the resulting product. The data collection instrument used a questionnaire. Based on the results of the expert evaluation of the application material, it is in the Very Appropriate category for use with an average percentage of 85%. Based on media experts, it is in the Very Appropriate category for use with an average percentage of 89%. User responses were obtained from the data collection results using a questionnaire with an average percentage value of 83% in the Very High category.

Keywords: *Learning Media, Mobile Learning, Pandemic.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa pandemi *Corona virus Disease* 2019 (covid-19) menjadi pembahasan terus-menerus. Kebijakan yang terus berubah seiring dengan munculnya varian-varian virus menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang kondusif. Aturan terbaru surat keputusan Bersama (SKB) 4 menteri yaitu Menteri Pendidikan, Kebudayaan dan Teknologi, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri; Nomor Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 tahun 2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi menyatakan diterapkannya pembelajaran tatap muka terbatas mengikuti ketentuan level pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat dengan: 1) menerapkan protokol kesehatan; 2) pembelajaran jarak jauh.

Penerapan pembelajaran saat ini bukan hanya menjadi tanggung jawab guru tetapi juga menjadi tanggung jawab orang tua di rumah (Kholisho, & Marfuatun, 2018). Pembelajaran dengan penerapan tatap muka/luar jaringan (luring) dan dalam jaringan (daring) tidaklah mudah, tentunya timbul permasalahan. Ketentuan yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka/luring dimasa pandemi covid-19 perlu mempersiapkan beberapa hal: 1) sekolah tentunya wajib berkoordinasi bersama pemerintah daerah dalam hal ini melalui dinas pendidikan; 2) wajib melakukan rapid test bagi seluruh yang berkegiatan yaitu guru, pegawai sekolah, bahkan jika dibutuhkan siswa, untuk memastikan minimnya kemungkinan penularan virus; 3) kesiapan sekolah akan fasilitas baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas; 4) menyesuaikan proses pembelajaran dengan ketentuan yang ada (Adawiyah, Amin, Ibrahim, & Hartatik, 2021).

Ketidaksiapan untuk memenuhi seluruh syarat yang diberlakukan pemerintah membuat penerapan pembelajaran luring tidak merata. Munculnya permasalahan seperti ketidakdisiplinan seluruh anggota sekolah untuk taat menggunakan masker dan menjaga jarak menjadi permasalahan yang sering terlihat. Akan tetapi penerapan pembelajaran dengan menggunakan daring pun menimbulkan permasalahan yang lebih besar baik itu terkait dengan faktor ekonomi, faktor sosial, faktor Kesehatan, maupun kepribadian (Baety & Munandar, 2021) (Kholisho & Marfuatun, 2020).

Penerapan pembelajaran dengan daring maupun luring tentunya membutuhkan inovasi yang lebih sehingga pembelajaran dapat terserap lebih maksimal, salah satunya yaitu penerapan teknologi sebagai media pembelajaran. Peran teknologi saat ini di dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar (Ningsih & Erdisna, 2021) (Khotimah, 2021). Akan tetapi pada kenyataannya jarang guru yang berinovasi membuat sebuah media pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021). Berdasarkan surat keputusan bersama Pemerintah Kabupaten Lombok Timur melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran Nomor 003/2146/DIKBUD.I/2021 tentang pembelajaran tatap muka tahun 2021-2022, pembelajaran tatap muka dilakukan bagi jenjang SMP maksimal 3x60 menit, sedangkan untuk jenjang SD dan TK/PAUD minimal 3x35 menit dan tidak lebih dari 3 jam serta tidak diperkenankan ada jam istirahat atau bermain di luar kelas. Sejalan dengan hal tersebut permasalahan pembelajaran terjadi khususnya pada sekolah Madrasah Aliyah Birrul Walidain NW Rensing pada mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi pelajaran yang di anggap cukup sulit dipahami oleh siswa. Media yang dipergunakan oleh guru adalah buku paket pegangan guru, dan siswa hanya mencatat apa yang disampaikan oleh guru; khususnya pada pokok pembahasan *My Hope and Dream*. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa terungkap bahwa siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran dan dengan waktu pembelajaran luring yang dikurangi sedangkan siswa tidak memiliki buku pegangan untuk belajar di rumah sehingga pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan perancangan media pembelajaran pada pokok pembahasan *My Hope and Dream* mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas XI berbasis *mobile learning*. Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang sebisa mungkin dapat dikuasai dengan baik oleh siswa. *Mobile learning* yang dimaksudkan adalah proses pembelajaran dengan bantuan perangkat teknologi *mobile*, pembelajaran

ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Sasmito, Yusrotin & Shaherani, 2021) (Nasution, Siddik, & Manurung, 2021). Penggunaan teknologi *seluler* berupa *mobile learning* sebagai sumber belajar merupakan inovasi media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dan guru dalam dunia pendidikan (Motlik, 2008) (Hasanah, Doriza, & Rahmadhani, 2021). Salah satu *seluler* yang dapat menerapkan *mobile learning* yaitu android (Wulaningsih, Rusdi, & Erawati, 2021).

Penerapan media pembelajaran dengan *mobile learning* yaitu dengan android, disebabkan oleh hampir seluruh siswa memiliki perangkat *android* dan siswa yang tidak memiliki perangkat *android* menyatakan akan meminjam perangkat milik orang tua atau saudara, sehingga siswa dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja. Sebagai penciri dari produk ini diberi nama My HD yang artinya *My Hope and Dream*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran My HD, mencari kelayakannya, dan mencari respon pengguna terhadap produk My HD.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji kelayakan serta respon pengguna terhadap produk yang dihasilkan. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Sebelum angket digunakan dilakukan pengujian dengan menggunakan rumus tabulasi silang. Uji analisis data kelayakan produk digunakan rumus kelayakan (Arikunto, 2009: 35), (Ernawati, 2017).

Tabel 1. Uji Tabulasi Kelayakan instrument

		Ahli 2	
		Kurang Relevan (1-2)	Sangat Relevan (3-4)
Ahli 1	Kurang Relevan (1-2)	A	B
	Sangat Relevan (3-4)	C	D

Retnawati (2016: 32-33):

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan :

V_i = Validasi Instrumen

A = Kedua Ahli Tidak Setuju

B = Ahli 1 Tidak Setuju, Ahli 2 Setuju

C = Ahli 1 Setuju, Ahli 2 Tidak Setuju

$$\text{Presentase kelayakan}(\%) = \frac{\text{Sekor yang diperoleh}}{\text{Sekor yang diharapkan}} 100\%$$

Keterangan:

Sekor yang didapat = skor keseluruhan jawaban responden

Sekor yang diharapkan = skor maksimal perbutir x jumlah peranyaan x jumlah responden

Tabel 2. Kategori Pencapaian Kelayakan Produk

No	Persentase Pencapaian	Klasifikas Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang Cukup
5	0% - 20%	Sangat Kurang

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis situasi dan masalah

Berdasarkan observasi kelas, terdapat beberapa hal yang ditemukan, antara lain:

1. Jumlah siswa dalam kelas adalah 15 orang
2. Beberapa siswa kebanyakan siswa laki-laki tidak terlalu aktif bahkan merasa pembelajaran luring yang di sampaikan guru membosankan
3. Media pembelajaran menggunakan hanya buku pegangan guru

B. Develop

Produk awal merupakan hasil pengembangan/pembuatan media pembelajaran My HD sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19 berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI Madrasah Aliyah Birrul Walidain NW Rensing. Media ini merupakan hasil dari pengembangan tahap awal yang kemudian akan diuji coba. Berikut gambaran hasil pengembangan produk awal:



Gambar 1. Tampilan Awal My HD



Gambar 2. Tampilan Utama My HD

Pada produk My HD ditampilkan beberapa menu yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran, baik digunakan di rumah secara mandiri maupun digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Terdapat menu: Materi (berisi tentang materi *Hope*, *Congraulation*, dan *Wish*), menu video (berisi contoh penggunaan kata atau kalimat *hope*, *congraulation*, dan *wish*), menu evaluasi (berisi contoh soal), dan menu kosakata (berisi contoh-contoh rangkuman kosakata beserta dengan artinya).

C. Implementasi

1. Tahap uji kelayakan instrument

Tabel 3. Tabel Tabulasi Silang Validitas Isi Ahli Materi

Tabulasi Silang 2x2		Ahli 2	
		Kurang Relevan Skor (1-2)	Kurang Relevan Skor (3-4)
Ahli 1	Kurang Relevan Skor (1-2)	A (0)	B (3)
	Kurang Relevan Skor (3-4)	C (0)	D (7)

Hasil perhitungan yang diperoleh adalah **0,73** dengan kriteria **sangat tinggi**.

Tabel 4. Tabel Tabulasi Silang validitas isi Ahli Media

Tabulasi Silang 2x2		Ahli 2	
		Kurang Relevan Skor (1-2)	Kurang Relevan Skor (3-4)
Ahli 1	Kurang Relevan Skor (1-2)	A (0)	B (1)
	Kurang Relevan Skor (3-4)	C (0)	D (14)

Hasil perhitungan yang diperoleh adalah 0,9 dengan kriteria **sangat tinggi**.

Tabel 5. Tabel Tabulasi Silang Validitas Isi Respon Pengguna

Tabulasi Silang 2x2		Ahli 2	
		Kurang Relevan Skor (1-2)	Kurang Relevan Skor (3-4)
Ahli 1	Kurang Relevan Skor (1-2)	A (0)	B (3)
	Kurang Relevan Skor (3-4)	C (0)	D (12)

Hasil perhitungan yang diperoleh adalah **0,8** dengan kriteria **sangat tinggi**.

2. Uji Kelayakan produk

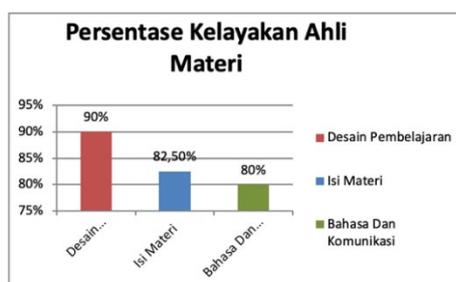
- Kelayakan ahli materi

Tabel 6. Data Validasi Ahli Materi

No	Validator	Aspek yang Dinilai			Total
		Desain pembelajaran	Isi materi	Bahasa Dan komunikasi	
1	Ahli Materi 1	20	18	8	46
2	Ahli Materi 2	16	15	8	39

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Desain Pembelajaran	90%	Sangat Layak
2	Isi Materi	82%	Sangat Layak
3	Bahasa Dan Komunikasi	80%	Layak
	Persentase rerata	85%	Sangat Layak



Gambar 3 grafik Data Prosentase Kelayakan Ahli Materi

Hasil pengujian My HD oleh ahli materi mencakup tiga aspek yaitu aspek desain pembelajaran, aspek isi materi, dan aspek bahasa dan komunikasi. Pada ketiga aspek tersebut diperoleh nilai prosentase kelayakan dari total rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian dari aspek desain pembelajaran didapatkan hasil kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak karena materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Sedangkan untuk aspek isi materi didapatkan hasil kelayakan sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya pada aspek bahasa dan komunikasi didapatkan hasil 80% dengan kategori layak dari aspek desain pembelajaran.

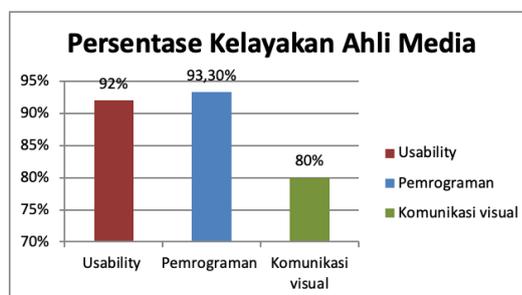
- Kelayakan ahli media

Tabel 8. Data Validasi Ahli Media

No	Validator	Aspek yang Dinilai			Total
		<i>Usability</i>	Pemrograman	Komunikasi Visual	
1	Ahli Media 1	22	28	16	66
2	Ahli Media 2	24	28	16	68

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	<i>Usability</i>	92%	Sangat Layak
2	Pemrograman	93%	Sangat Layak
3	Komunikasi visual	80%	Layak
	Persentase rerata	89%	Sangat Layak



Gambar 4. Grafik Batang Data Prosentase Kelayakan Ahli Media

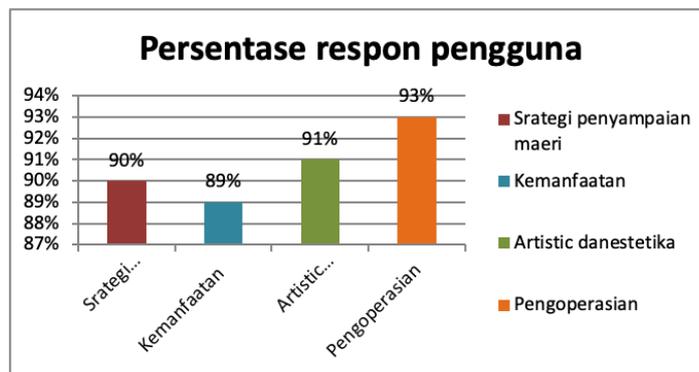
Hasil pengujian My HD oleh ahli media mencakup tiga aspek yaitu aspek *usability*, pemrograman, dan komunikasi visual. Pada ketiga aspek tersebut didapatkan nilai prosentase kelayakan dari total rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian dari aspek *usability* didapatkan hasil kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak karena mudah dalam penggunaan dan pengoperasian, ketepatan penempatan tombol dan kesesuaian fungsi tombol. Sedangkan untuk aspek pemrograman didapatkan hasil kelayakan sebesar 93% dengan kategori sangat layak dari kelancaran media pembelajaran saat digunakan, kejelasan navigasi pada media pembelajaran, kemenarikan media pembelajaran, serta kesesuaian warna dengan *background*. Pada aspek komunikasi visual media didapatkan hasil kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak dari tampilan media

pembelajaran secara keseluruhan, kejelasan video pada media, keterbacaan teks dan tata letak teks sudah sesuai.

- Respon Pengguna

Tabel 10. Hasil Respon Siswa

No	Aspek	Pesentase	Kategori
1	Srategi penyampaian materi	90%	Sanat Tinggi
2	Kemanfaatan	89%	Sangat Tinggi
3	Artistic danestetika	91%	Sangat Tinggi
4	Pengoperasian	93%	Sangat Tinggi
	Persentase rerata	91%	Sangat Tinggi



Gambar 5. Grafik Batang Prosentase respon pengguna

Aplikasi My HD sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris berdasarkan hasil uji respon pengguna diperoleh prosentase sebesar 83% dengan kategori sangat tinggi. Diperoleh dari media ini sangat mudah dipahami dan pengguna pun merasa aplikasi sangat mudah dijalankan, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi aplikasi masuk pada katagori sangat layak untuk digunakan dengan rata-rata prosentase 85%. Berdasarkan ahli media masuk pada katagori sangat layak untuk digunakan dengan rata-rata prosentase 89%. Respon pengguna yang didapatkan dari hasil pengambilan data menggunakan angket dengan nilai prosentase rata-rata adalah 83 % katagori sangat tinggi.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, PT Rhineka Cipta.
- Adawiyah, R., Amin, S. M., Ibrahim, M., dan Hartatik, S. 2021. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik Melalui E-LKPD dengan Bantuan Aplikasi Google Meet. *Jurnal Basicedu*. Vol 5, No.5, 3393-3398.
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. 2021. Analisis efektifitas pembelajaran daring dalam menghadapi wabah pandemi covid-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 3, No. 3, 880-989.
- Cahyani, Inne dan M. Givi Efgivia. 2021. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di Kelas IX SMP Negeri 1 Ciampea Kabupaten Bogor. *Educate: Jurnal teknologi Pendidikan*. Vol 6, No.1.
- Efgivia, M. Givi. 2019. Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor. *Educate: Jurnal teknologi Pendidikan*. Vol 4, No.2.
- Ernawati, I. 2017. Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. Vol 2, No. 2, 204-210.
- Hasanah, U., Doriza, S., dan Rahmadhani, R. 2021. The implication of Android-based mobile learning on housekeeping subject. *In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. IOP Publishing. Vol. 1098, No. 2, p. 022100.
- Kholisho, Y. N., & Marfuatun, M. 2018. Implementasi Kurikulum 2013 Pada SMK di Kabupaten Lombok Timur. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*. Vol 2, No. 2, 120-127.
- Kholisho, Y. N., & Marfuatun, M. 2020. Daya Serap Pelaksanaan Mata Kuliah Kependidikan di Tengah Pandemi Covid-19. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*. Vol 4, No. 1, 131-140.
- Khotimah, S. K. S. H. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 3, No. 4, 2149-2158.
- Nasution, A., Siddik, M., dan Manurung, N. 2021. Efektivitas Mobile Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Journal Of Science and Social Research*. Vol 4, No. 1, 1-5.
- Ningsih, S. R., & Erdisna, E. 2021. Implementasi e-Learning sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *JOISIE (Journal of Information Systems and Informatics Engineering)*. Vol 5, No. 1, 20-28.

- Motlik, S. 2008. Mobile learning in developing nations. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*. Vol 9, No. 2.
- Retno, H. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian* (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Psikometrian). Yogyakarta, Parama Publishing
- Sasmito, D. A., Yusrotin, A., dan Shaherani, N. 2021. Implementasi Mobile Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Online Akibat Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 1 Singosari. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*. Vol 3, No.1, 1-14.
- Sunami, M. A., dan Aslam, A. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 5, No. 4, 1940-1945.
- Wulaningsih, R. D., Rusdi, R., dan Erawati, D. 2021. Development Of Android-Based Mobile Learning Modules on The Immune System for Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 9 Jakarta. *In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. IOP Publishing. Vol 1098, No. 5, p. 052056.