

# **Media Mobile Learning Bermuatan Kearifan Lokal Dalam Menulis Cerita Pendek Kelas IX SMA**

**Adhetia Sukma Fitriani<sup>1</sup>, Haryadi<sup>2</sup>, Rahayu Pristiwati<sup>3</sup>**

**E-mail:** adhetiasukma@students.unnes.ac.id, haryadihar67@mail.unnes.ac.id

pristi@mail.unnes.ac.id

**Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana**

**Universitas Negeri Semarang**

## **ABSTRAK**

*Sumber belajar menjadi salah komponen pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil evaluasi peserta didik. Keadaan lapangan menunjukkan rendahnya hasil evaluasi peserta didik. Hal itu disebabkan kurangnya sumber belajar, serta kebutuhan waktu peserta didik untuk memahami materi. Kurangnya sumber belajar mengakibatkan hasil evaluasi belajar dari peserta didik memiliki tingkat kesamaan, keragaman sehingga menghilangkan esensi serta kekreatifitasan dalam kompetensi menulis. Kurangnya waktu dalam memahami materi juga merupakan salah satu masalah umum yang kerap dihadapi. Perkembangan teknologi harus dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk membantu menyelesaikan permasalahan, khususnya dalam keterampilan menyajikan teks cerita pendek, diantaranya adalah mobile learning. Pokok masalah yang dibahas pada paper ini adalah mendeskripsikan karakteristik sumber belajar menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal berbasis mobile learning, mendeskripsikan penyusunan prinsip-prinsip penyusunan mobile learning yang meliputi aspek teknis, aspek isi dan juga aspek desain. Hal ini dilakukan untuk menentukan sumber belajar dalam membantu permasalahan dalam bidang pendidikan, khususnya menyajikan teks cerita pendek dengan muatan kearifan lokal yang selaras dengan perkembangan teknologi industri 4.0. dan karakter abad 21. Oleh karenanya sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman serta dengan menyeimbangkan nilai-nilai leluhur*

**KATA KUNCI:** *Sumber Belajar, Menyajikan Teks Cerita Pendek, Mobile Learning, Kearifan Lokal*

## **A. PENDAHULUAN**

Menulis karya sastra cerita pendek adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik pada jenjang SMA kelas XI pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran kurikulum 2013, pendidik hanya berfungsi sebagai fasilitator yang memberi fasilitas kepada peserta didik untuk belajar dalam kepentingan proses belajar, motivator, pembimbing, pengarah, pendorong dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal.

Menulis adalah salah satu aspek keterampilan Bahasa yang memiliki proses panjang dan sulit (Sibarani:2015). Kesulitan tersebut membuat kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks cerpen masih rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi peserta didik yang rendah. Hasil evaluasi yang menunjukkan tingkat kebahasaan dan topik yang sama antara peserta didik menghilangkan esensi kekreatifitasan dalam menyajikan teks sastra berupa cerpen. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyajikan teks cerpen terutama ketika pertama kali peserta didik akan mulai menulis. Alih-alih kesulitan yang dihadapinya, akhirnya berpacu pada bahan yang pernah dibaca dengan referensi yang terbatas. Sehingga konsep dalam menulis cerpen menjadi hilang. Hal ini juga didasarkan kurangnya referensi bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum. Bahan ajar yang terbatas, tidak mengikuti zaman serta tuntutan kurikulum, menjadi salah satu permasalahan yang harus dibenahi sehingga permasalahan yang kerap muncul dapat diminimalisir.

Di era teknologi seperti ini, banyak kalangan dari semua jenjang pendidikan telah menggunakan gawai pintar. Hal ini harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal menulis. Pendidik harus mampu memahami karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan serta mengetahui perkembangan zaman. Hal ini selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh Asrullah, dkk (2019) Pengajar profesional harusnya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang senantiasa dikembangkan dengan memanfaatkan sumber daya teknologi yang tersedia seperti komputer agar dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat diterima oleh peserta didik. Penggunaan mobile learning ini memiliki banyak kelebihan, hal ini disampaikan oleh Tamimuddin dalam Efita Sari (2018) beberapa kelebihan m-Learning dibandingkan nengan pembelajaran lain adalah 1) Dapat digunakan dimana-pun pada waktu kapanpun 2) Kebanyakan device bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga PC desktop 3) Ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC desktop.

Pengembangan media didasarkan dengan menilik data yang terdapat dalam artikel berita techno.okezon.com yang menyatakan bahwa “Rilis resmi APJII yang diterima Okezone, Rabu (22/5/2019) *pengguna internet terbanyak ada pada usia 15 hingga 19 tahun. Sementara itu, pengguna terbanyak kedua berada pada umur 20 hingga 24 tahun. Anak-anak berumur 5 hingga 9 tahun pun juga menggunakan internet, bahkan mencapai 25,2 persen dari keseluruhan sampel yang berada pada umur tersebut* . Persentase yang dilakukan pada 171, 17 pengguna internet ini, tentu harus di manfaatkan oleh pengajar untuk mampu inovatif dalam pemberian materi dengan pemanfaatan teknologi yang dimiliki dan dikuasai oleh siswa. Pengembangan mobile learning juga banyak terbukti berhasil dalam peningkatan hasil

evaluasi dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan pada salah satu penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim, Nurwahyuningsih, & Isharwati (2018) Penelitian yang dilakukan oleh Nurwahyuningsih dan Ishawarti menghasilkan keefektifan produk yang dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar mencapai angka rerata skor pretest 65,46 dan posttest sebesar 79,53.

Selain itu, di era globalisasi yang berdampak pada majunya teknologi tentu juga memberikan dampak negatif. Banyaknya desas-desus tindakan amoral para remaja dalam proses pembelajaran seakan menjadi suatu kelumrahan atau kewajaran. Dari hasil refleksi banyaknya tindakan amoral yang kerap terjadi di lingkungan sekolah, diperlukan aplikasi yang mampu menguatkan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan pola berfikir dalam proses sosial spiritual. Pemberian dan penguatan pendidikan karakter sangat diperlukan dalam proses pembelajaran,

Kehadiran aplikasi *mobile learning* menyajikan teks cerpen pembelajaran mengkonstruksi cerpen diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks cerpen serta menumbuhkan karakter mandiri, kreatif, kerja keras, tanggung jawab serta sarana penanaman karakter pada siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.

## **B. KAJIAN TEORETIS**

### ***Pembelajaran Menulis***

Pembelajaran adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan dan evaluasi. (Sain:2014), pendapat ahli lain yakni menurut Aprida, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar” (Aprida:2017). Sedangkan pendapat ahli lain menyebutkan, bahwa

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran” (Jufri:2016).

Secara implisit dalam pengertian ini terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk membelajarkan atau transfer informasi secara sistematis dengan komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai kurikulum.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan berbahasa dan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Ditemukan beberapa pengertian menurut para ahli. Pertama, dikemukakan oleh Kurniawan dan Sutardi (2012:12) bahwa “menulis adalah mengungkapkan ide gagasan dalam pikiran dan rasa melalui Bahasa”. Kedua, dikemukakan Rustono dkk (2014:2), keterampilan menulis merupakan syarat untuk berkecimpung dalam berbagai macam bidang atau kegiatan”. Ketiga, menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 3), “keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain”. Dalman (2016:3) juga berpendapat bahwa menulis merupakan suatu kegiatan berkomunikasi dalam bentuk penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Selaras dengan pendapat tersebut, (Lado, 1957) menyatakan bahwa, *“To write is to put down the graphic symbols that represent a language one understand, so that other can read graphic representation”*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa produktif menuangkan ide, gagasan dalam pikiran menggunakan Bahasa tulis sebagai alatnya untuk dikomunikasikan kepada orang lain secara tidak langsung.

#### ***Menyajikan Teks Cerita Pendek Secara Tulis***

Menulis karya sastra cerita pendek adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik pada jenjang SMA kelas XI pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini selaras dengan silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK keluaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal lingkup materi yang saling berhubungan dan saling mendukung pengembangan kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa (mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis) peserta didik Kompetensi sikap secara terpadu dikembangkan melalui kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa. Ketiga hal lingkup materi tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia); sastra (pemahaman, apresiasi, tanggapan, analisis, dan penciptaan karya sastra); dan literasi (perluasan kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis).” Berdasarkan hal tersebut, penguasaan keterampilan menulis harus dimiliki oleh siswa jenjang SMA Penguasaan penciptaan karya sastra pada siswa menjadi substansi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Substansi penciptaan karya sastra yang terdapat dalam silabus tersebut termuat dalam salah satu kompetensi dasar pada KD 3.9 dan 4.9 pada jenjang SMA kelas XI. 3.9 menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan

4.9 mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

Terkait dengan hakikat cerpen, ditemukan beberapa pendapat ahli terkait dengan definisi cerpen, diantaranya yakni: Sumardjo dalam Hidayati (2009:91) berpendapat bahwa, cerita pendek menurut wujud fisiknya adalah cerita yang pendek, tapi tentang panjang dan pendeknya orang bisa berdebat. Singkatnya di sini mungkin berarti bahwa cerita telah dibaca selama sekitar 10 menit atau sekitar setengah jam. Sebuah cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk atau cerita 30.000 kata. Menurut Sumardjo dan Hidayati, pada hakikatnya cerpen adalah cerpen yang dapat dibaca dalam sekali duduk. Artinya, pembaca cerpen tidak perlu berpindah dari satu tempat ke tempat lain untuk menyelesaikan bacaannya. Itu karena cerita pendeknya sangat pendek. Senada dengan hal tersebut, Nurgiyantoro (2010:10) menyatakan bahwa, cerpen sesuai dengan namanya adalah cerita yang pendek. Akan tetapi, beberapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada urutannya, tak ada satu kesepakatan diantara para pengarang dan para ahli". Meski sama-sama pendek, panjang cerita pendeknya berbeda-beda. Ada cerita pendek yang bahkan bisa sangat pendek, sekitar 500 kata, dan ada cerita pendek yang cukup panjang (medium), dan ada cerita panjang, puluhan kata (atau bahkan cerita pendek). Berapa ribu kata), karya sastra yang disebut novella lebih pendek dari novel, tetapi lebih panjang dari cerita pendek, jadi di tengah keduanya. Cerpen yang panjang yang terdiri dari puluhan ribu kata tersebut, barangkali dapat disebut juga sebagai novelet.

Selaras dengan Nurgiyantoro, Sumardjo dan Saini (1997:37) menyatakan bahwa cerpen adalah cerita atau narasi (bukan analisis argumentatif) yang fiktif (tidak benar-benar terjadi tetapi bisa terjadi dimana saja dan kapan saja) serta relatif pendek. Berbeda dari Nurgiyantoro, Sumardjo dan Saini (1997:37) mengemukakan pengertian cerpen dengan memiliki perbedaan pada ceritanya yang pendek atau relatif pendek, Pranoto (2007:13) berpendapat, bahwa cerpen adalah cerita yang ditulis pendek, tetapi serba pendeknya bukanlah panjang atau pendek itu relatif, karena itu lalu dibuat patokan yang sudah umum berlaku". Sebagai patokan atau pedoman umum, cerpen terdiri dari 2.000 kata samapi 10.000 kata Berdasarkan beberapa pendapat menurut para ahli terkait definisi cerpen, dapat disimpulkan bahwa menyajikan cerpen secara tulis adalah kegiatan mengungkapkan pikiran ide yang tertuang dalam bentuk tulisan yang memiliki keindahan.

### ***Mobile Learning***

*Mobile learning* (m-learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Dengan mobile learning, pengguna dapat mengakses

konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Hal ini selaras dengan permasalahan pembelajaran yang kerap muncul karena terkendala ruang dan waktu. Pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu. Hardhono dan Darmayanti (2002); Simamora (2002); Brown (2001); Haryono dan Alatas (2000) juga mengatakan bahwa e-Learning itu merupakan konsep belajar jarak jauh dengan menggunakan teknologi telekomunikasi dan informasi". Dalam konsep pembelajaran ini, pembelajaran mobile membawa manfaat bahan ajar yang mudah diakses dengan visualisasi materi yang menarik. Beberapa kemampuan penting yang harus dimiliki perangkat pembelajaran mobile learning adalah kemampuan untuk terhubung ke perangkat lain terutama komputer, kemampuan menyajikan informasi pembelajaran, dan kemampuan berkomunikasi antara guru dan siswa. Atas dasar itu, mobile learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

### ***Kearifan Lokal***

Kearifan lokal adalah nilai yang hidup dan dianggap sebagai semacam budaya, dan mereka yang memilikinya menganggapnya wajar dan terhormat. Nilai kearifan lokal merupakan salah satu nilai yang dapat dipilih sebagai muatan pembelajaran di sekolah. Kearifan lokal telah melahirkan nilai-nilai yang relatif sama dengan tanggung jawab, kerjasama, dan toleransi. Nilai kearifan lokal melahirkan nilai budaya, sehingga perlu dipelajari kearifan lokal (Winda: 2019) Menurut hal yang disampaikan Winda, dapat secara umum semua daerah memiliki nilai khas kearifan. Isi nilai-nilai kearifan lokal sejalan dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Kepedulian sosial dan etika lingkungan merupakan salah satu nilai kearifan lokal yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran (Wayan: 2018).

Memahami nilai peduli sosial dan etika lingkungan tidak hanya dapat mengimbangi hak dan kewajiban terhadap sesama manusia maupun terhadap lingkungan, tetapi dapat membatasi tingkah laku dan berupaya mendalikan berbagai kegiatan yang menyakiti sesama maupun merusak lingkungan.

### **C. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode Deskriptif Kualitatif dengan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (1984), yakni; (1) Reduksi Data : Pada Tahapan reduksi data, peneliti mengumpulkan data yang dikemudian direduksi atau memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan hal-hal yang ingin diteliti terkait penggunaan media mobile learning dalam pembelajaran menulis cerpen; (2) Penyajian Data; data yang disajikan oleh penulis nantinya akan berbentuk tabel bagaimana media mobile learning yang

memenuhi prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang dipaparkan oleh ahli; serta (3) penarikan/verifikasi kesimpulan; dalam tahap ini penulis menyimpulkan media bagaimana penggunaan media mobile learning berdasarkan hasil reduksi serta kajian data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Aplikasi Mobile Learning Menyajikan Teks Cerita Pendek Bermuatan Kearifan Lokal***

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan memudahkan, tentu harus dimanfaatkan juga dalam ranah pendidikan. Permasalahan yang kerap terjadi dalam lingkup pembelajaran tak terkecuali dalam pembelajaran menulis, juga harus diatasi dengan alternatif penyelesaian yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik materi, peserta didik yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Diperlukan adanya keinovatifan untuk menyelesaikan permasalahan, sehingga hasil evaluasi belajar peserta didik akan meningkat. Berdasarkan keadaan lapangan, didapatkan data bahwa banyaknya kalangan pelajar yang telah mengenakan gawai pintar. Mereka sangat antusias ketika ditanya dengan ranah yang mereka senangi. Hal ini harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal menulis. Terutama dalam menyajikan teks cerpen. Pendidik harus mampu memahami karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan serta harus mampu mengetahui perkembangan zaman. Hal ini selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh Asrullah, dkk (2019) *Pengajar profesional harusnya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang senantiasa dikembangkan dengan memanfaatkan sumber daya teknologi yang tersedia seperti komputer agar dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat diterima oleh peserta didik*. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju banyak alternatif media yang dapat digunakan pendidik dalam membantu siswanya belajar, salah satu teknologi yang sedang banyak digandrungi masyarakat adalah mobile learning menggunakan smartphone Menurut Dalman dalam Aripin (2019) mengatakan bahwa aplikasi mobile learning adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran harus dilaksanakan di mana pun dan kapan pun. Pengembangan aplikasi mobile ini juga merupakan salah satu bentuk tantangan bagi pendidik dalam pengimplementasian era revolusi industri 4.0 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menyajikan teks cerpen. Perkembangan teknologi tentu harus memberikan hal positif bagi pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan yang baik akan memberi kemudahan dalam proses pembelajaran. Di zaman seperti sekarang, banyak orang yang lebih menyukai hal praktis tidak terkecuali para peserta didik yang sedang mengenyam pendidikan dari berbagai jenjang. Pertimbangan dipilihnya aplikasi karena hampir semua kalangan

menggunakan gawai pintar untuk beraktivitas, baik untuk melakukan pekerjaan, keperluan pendidikan ataupun sebagai sarana hiburan. Pendidik harus mampu memahami karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan. Karena hal ini akan berdampak pada hasil evaluasi belajar peserta didik. Hal tersebut juga selaras dengan pendapat yang di sampaikan oleh (Anggi:2018) “Pengembangan bahan ajar tentu harus didasarkan pada permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada jenjang sekolah yang melingkupi materi pelajaran serta memerlukan media atau sarana belajar yang tidak sekedar membantu. Lebih dari itu, dengan media diharapkan memberikan nilai tambah dalam proses belajar siswa”. Pernyataan tersebut juga mendorong di lakukannya pengembangan media mobile learning pada proses pembelajaran menyajikan teks cerpen kelas XI SMA. Penggunaan mobile learning ini memiliki banyak kelebihan, hal ini disampaikan oleh Tamimuddin dalam Efita Sari (2018) beberapa kelebihan m-Learning dibandingkan nengan pembelajaran lain adalah 1) Dapat digunakann dimana-pun ada waktu kapanpn 2) Kebanyakan devce bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga PC desktop 3) Ukurn perangkat yang kcil dan ringan daripada PC desktop 4) Mendukung pembelajaran jarak jauh 5) Pembelajaran berpusat pada peserta didik 6) Dpat meningkatkan interaksi antara siswa dan pengajar 7) Diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena m-larning memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan mobile learning pada meyajikan teks cerpen kelas XI juga didasarkan pada beberapa penelitian relevan penggunaan mobile learning yang menunjukan perkembangan dalam hasil evaluasi belajar, sehingga harapannya dengan hal ini juga dapat membantu menyelesaikan permasalahan belajar menyajikan teks cerita pendek, diantaranya Kalissa dan Pichard (2017) *A Systematic Review on Mobile Learning in Higher Education: The African Perspective*; (2) Penelitian relevan juga dilakukan oleh Ibrahim, Nurwahyuningsih, & Isharwati (2018); *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP*. Zulkarnais, Prasetyawan, & Sucipto (2018) *Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android*; (4) Abdul&Arif, Aden (2019). *Mobile Learning Model Games “Antibody vs Antigen” Menggunakan RPG Maker MV pada materi Sistem Imun*.

Pengembangan aplikasi mobile learning sebagai tambahan sumber belajar bagi peserta didik juga tentu harus didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan sumber belajar. prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran (Syahid, 2003). Lebih lanjut, Syahid menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar ini bukan hanya didasarkan atas kepentingan pengembang, melainkan merupakan alternatif pemecahan masalah pembelajaran.

Peserta didik bukan hanya berinteraksi dengan pendidik, melainkan juga dapat berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

***Prinsip Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Menyajikan Teks Cerita Pendek Bermuatan Kearifan Lokal***

Pengembangan aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menyajikan teks cerita pendek kelas XI tentu harus dikembangkan dengan prinsip-prinsip pengembangan sumber belajar mobile learning. Prinsip-prinsip tersebut dikemukakan oleh Setiawati, Kartika&Purwanto (2017) meliputi aspek desain, aspek isi, dan aspek teknis

**Tabel 1**  
**Prinsip Pengembangan Mobile Learning**

No	Kriteria Prinsip Pengembangan	Deskripsi
1	Aspek Teknis	<p>Aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal dikembangkan dengan mempertimbangkan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Keamanan Aplikasi yang akan digunakan oleh peserta didik harus terjamin keamanannya dan tidak mengganggu aplikais yang lain.</li> <li>2) Kemenarikan dan tampilan warna dalam aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal.</li> <li>3) Ukuran file yang tidak terlalu besar dalam perangkat gawai Ukuran aplikasi juga jarus dipertimbangkan dalam proses pengembangan aplikasi, sesuai dengan standar ukuran pada umumnya 20 mb-100 mb.</li> <li>4) Proses instalasi aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal.</li> <li>5) Kejelasan petunjuk bantuan, tombol dan menu navigasi aplikasi mobile learning.</li> <li>6) Link yang terkoneksi</li> </ol>

No	Kriteria Prinsip Pengembangan	Deskripsi
		<p>Link yang terdapat dalam aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal harus menyambungkan beberapa konsep materi cerpen yang saling terhubung.</p> <p>7) Kecepatan jalannya aplikasi Aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal yang akan digunakan sebagai materi ajar tidak menyebabkan gawai mengalami <i>hang</i> (berhenti).</p> <p>8) Kemudahan berbagi aplikasi Aplikasi yang akan digunakan oleh peserta didik tentu harus memberikan kemudahan dalam proses berbagi.</p> <p>9) Kesesuaian proporsi gambar yang ditampilkan, penanganan terhadap penilaian latihan soal dan uji kompetensi cepat dan tepat.</p>
2	Aspek Isi	<p>Aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal dikembangkan dengan memenuhi prinsip kelengkapan, kesesuaian, kecukupan.</p> <p>1) Prinsip kelengkapan. Aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal mampu melengkapi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>2) Prinsip kesesuaian dalam aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal, diaplikasikan dengan materi yang selaras dengan tuntutan kompetensi dasar yakni Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.</p> <p>3) Prinsip kecukupan. Materi yang diberikan harus memadai untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran</p>

No	Kriteria Prinsip Pengembangan	Deskripsi
		yang telah ditentukan, artinya materi yang tersaji dalam harus membantu peserta didik mencapai KD dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
3	Aspek Desain	<p>Desain dalam aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal juga mempertimbangkan kemenarikan, kejelasan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Prinsip kemenarikan diaplikasikan dalam mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal harus memancing perhatian, membangkitkan motivasi belajar, aplikasi mobile learning, memuat ilustrasi yang menarik yang membangkitkan peserta didik untuk belajar melalui aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal, warna gambar yang bervariasi adanya keterkaitan dengan pelajaran yang lain, dan terhindar dari konsep yang samar-samar.</li> <li>2) Prinsip kejelasan dalam aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal di aplikasikan dengan kebahasaan, serta grafika dalam aplikasi.</li> <li>3) Prinsip komunikatif dalam aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal diaplikasikan dengan: Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, penggunaan bahasa yang dapat meningkatkan daya nalar dan daya cipta siswa, penggunaan struktur kalimat yang sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa dan tingkat perkembangan siswa, penggunaan paragraf, materi dan ilustrasi.</li> </ol>

## SIMPULAN

Minimnya sumber belajar disekolah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 berdampak pada minimnya evaluasi hasil belajar peserta didik. Tidak terkecuali dalam pembelajaran menyajikan tes cerita pendek. Variasi teks yang di buat oleh peserta didik, salah satunya teks cerita pendek pada peserta didik SMA kelas XI. Menunjukkan tingkat kesamaan Bahasa, penyajian dan topik dalam menyajikan teks cerita pendek sehingga menghilangkan eseni dalam kreatifitas menulis. Kemajuan teknologi yang ditandai dengan tuntutan revolusi industri 4.0 dalam semua sektor, termasuk sektor pendidikan. Kemajuan teknologi harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Banyaknya pengguna gawai pintar dalam semua kalangan, termasuk kalangan peserta didik juga harus dipertimbangkan oleh pendidik. Diperlukan aplikasi yang mampu meminimalisir permasalahan pembelajaran, yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, materi, karakter peserta didik serta tuntutan zaman. Salah satunya adalah aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal. Dalam penyusunan aplikasi pembelajaran tersebut, juga disesuaikan dengan kriteria kelayakan pengembangan sumber belajar aplikasi, yang meliputi aspek teknis, aspek isi dan juga aspek desain.

## SARAN

Aplikasi mobile learning menyajikan teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal telah dilakukan oleh berbagai peneliti untuk mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran di kelas, serta secara general banyak hasil positif yang didapatkan dalam penggunaannya. Hal itu merupakan pertimbangan yang harus di pikirkan dalam pengembangan sumber belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman terkait gerakan secara meluas revolusi industri 4.0 tak terkecuali dalam ranah pendidikan. Sebagai tindak lanjut, adanya pengembangan teknologi dalam ranah pendidikan, juga harus diseimbangkan dengan muatan nilai keindonesiaan. Karena selain sebagai penanaman nilai sosial, spiritual, juga sebagai penguat jati diri dan identitas bangsa kepada peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul&Arif, Aden (2019). *Mobile Learning Model Games "Antibody vs Antigen" Menggunakan RPG Maker MV pada materi Sistem Imun*. Majalengka: Universitas Majalengka.
- Amrullah, (2019). *Perancangan Media Pembelajaran Seni Lukis Teknik Cat Air untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Tarawang Kabupaten Jeneponto*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Aripin (2018). *Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi*. Majalengka: Universitas Majalengka.
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Press
- Dharsana, Komang, dkk (2016). *Digitalisasi Cerita Rakyat Dalam Rangka Pelestarian Budaya Berbasis Aplikasi Mobile*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Eka dkk (2018). *Pengembangan Buku Pengayaan Keterampilan Menulis Permulaan yang Bermuatan Nilai Karakter pada Peserta Didik Kelas I SD*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Efita, Sari (2018). *Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Harum, Eka, P. Rustono. Bakti, Hari. (2014). *Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali dengan Bahasa Sendiri Melalui Media Film Dongeng Pada Peserta Didik Kelas VII B MTs Mu'Allimin Malebo Temanggung*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3, (1). Universitas Negeri Semarang. ISSN 2252-6722. (<http://scholar.google.co.id>)
- Ibrahim, Nurwahyuningsih & Isharwati (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017). *Bahasa Indonesia: Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kalissa, Pichard (2017). *A Systematic Review on Mobile Learning in Higher Education: The African Perspective*. Australia: University of Newcastle.
- Lado, R. (1957). *Linguistics Across Cultures: Applied Linguistics for Language Teachers*. Michiga: University of Michigan Press.
- Pane, A (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang sidimpuan: IAIN Padangsidimpuan
- Shufa, Naela KF. 2018. *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual*. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*,1(1),48-5
- Sibarani, O. B. (2015). *Penerapan Proses Kognitif dan Cognitive Blocking*. *Jurnal Bahasa*, 2(1), 132–142.
- Wayan, R dkk (2018). *Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbentuk Hnadout Beuatan Kearifan Lokal Bali untuk meningkatkan Nilai Peuli Sosial dan Etika Lingkungan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wanda, Nur (2019). *Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Local Situbondo Sebagai Upaya Penguatan Karekter pada Siswa*. Malang Universitas Negeri Malang.
- Zukarnais, dkk (2018). *Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android*. Lampung: Universitas Teknorat Indonesia.

Zulaeha, I. 2016. *Teori, Model, dan Implementasi Pembelajaran Menulis Kreatif*. Semarang: Unnes Press.