

## **APLIKASI UNLALIA BATIK TROSO BERMUATAN EMPAT KETERAMPILAN BERBAHASA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DI ERA DISRUPSI**

Novi Auliana Putri<sup>1</sup>, Muhammad Noor Ahsin<sup>2</sup>, Luthfa Nugraheni<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muria Kudus  
201834019@std.umk.ac.id

### **Abstrak**

Salah satu teknologi pembelajaran yang berperan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran dalam jaringan (daring). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pengetahuan pada siswa yang belajar di kelompok belajar dan untuk mengetahui empat aspek keterampilan berbahasa pada siswa di kelompok belajar Lentera Pertiwi yang berlokasi di Undaan Kudus. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang mengambil teori dari Sukmadinata. Objek pada penelitian ini adalah dua puluh siswa yang berasal dari beberapa desa di kota Kudus. Berdasarkan hasil penelitian diketahui, bahwa kondisi masyarakat di kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus khususnya pada kelompok belajar Lentera Pertiwi pendidikannya belum maksimal atau pemanfaatan dari teknologi pendidikan masih relatif rendah. Kelompok Belajar di Undaan juga belum mengikuti perkembangan teknologi dengan cara memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya di era disrupsi. Siswa hanya diberi materi melalui buku bacaan dan belum ada media pembelajaran yang menarik yang bersifat visual untuk menarik minat belajar para siswa. Dari hasil analisis kebutuhan yang telah didapat, para siswa membutuhkan sebuah terobosan baru berupa aplikasi pembelajaran yang dapat memberikan edukasi kepada mereka khususnya pada empat aspek keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan membaca) yang dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan tanpa batas.

**Kata kunci:** Aplikasi, Media Pembelajaran, Budaya, Keterampilan Berbahasa

### **Abstract**

One of the learning technologies that play a role in the world of education is online learning. This study aims to determine the condition of knowledge in students who study in study groups and to find out four aspects of language skills in students at the Lentera Pertiwi study group located in Undaan Kudus. The research method used is Research and Development which takes the theory from Sukmadinata. The object of this research is twenty students who come from several villages in Kudus city. Based on the results of the study, it is known that the condition of the community in the Undaan subdistrict, Kudus city, especially in the Lentera Pertiwi study group, has not been optimally educated or utilization of educational technology is still relatively low. Study Groups at Undaan also have not kept up with technological developments by utilizing technology as a learning medium, especially in the era of distribution. Students are only given material through reading books and there is no interesting visual media to attract

students interest in learning. From the results of the needs analysis that has been obtained, the students need a new breakthrough in the form of learning applications which can provide education to them, especially in the four aspects of language skills (listening, speaking, writing, and reading) which can be accessed anytime, anywhere, and without limit.

**Keywords:** Applications, Learning Media, Culture, Language Skills

## PENDAHULUAN

Kondisi dari tempat belajar Lentera Pertiwi yang berlokasi di kecamatan Undaan Kudus masih relatif rendah, khususnya pada segi perlengkapan media pembelajaran yang sudah ada. Media pembelajaran yang sudah ada hanya sebatas gambar dan buku pelajaran saja, belum ada media digital atau teknologi pendukung lainnya. Padahal di daerah Undaan Kudus para siswa khususnya yang masih di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) cenderung menyukai permainan *game* yang ada di gawai. Ketika mereka bermain *game*, mereka sering lupa dengan tugas yang telah diberikan Bapak atau Ibu guru di sekolah dan cenderung menunda-nunda dalam mengerjakannya. Para orang tua siswa sudah menitipkan mereka di kelompok belajar karena kesibukan orang tua dalam bekerja dan pendidikan orang tua yang hanya lulusan SMP.

Hal tersebut jika tidak diimbangi dengan media pembelajaran yang tepat dalam bidang pendidikan akan menjadikan generasi penerus bangsa malas dalam mengikuti perkembangan zaman, khususnya di era disrupsi. Senada dengan hal itu, analisis kebutuhan para siswa khususnya di kelompok belajar Lentera Pertiwi membutuhkan aplikasi edukasi berbasis android yang dapat dijadikan salah satu cara alternatif untuk meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa di era disrupsi.

Pendidikan penting bagi setiap bangsa. Hal ini dikarenakan, pendidikan berperan dalam pembangunan dan proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Keberlangsungan dan kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan, oleh sebabnya sebagai generasi penerus bangsa harus siap sedia dengan segala perkembangan teknologi termasuk di era disrupsi. Sudah seharusnya para generasi muda dibekali dengan beragam keterampilan sejak dini.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (2011: 1180), keterampilan adalah kepandaian dalam menyelesaikan sebuah tugas atau tanggung jawab dengan tepat dan benar. Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu: keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan yang saling berkaitan erat dengan cara beraneka ragam.

Pada zaman yang serba canggih ini, perkembangan ilmu pengetahuan teknologi membuat proses pembelajaran dan media pembelajaran dikemas menarik dan memudahkan agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan cepat dan tepat serta tidak menyulitkan mereka dalam penggunaan teknologi. Apa lagi jika di era disrupsi inovasi baru dan perubahan-perubahan besar akan terjadi dan mempengaruhi segala system yang sudah ada di suatu wilayah atau Negara tertentu. Maka dari itu, menciptakan proses pembelajaran

yang menarik dan menyenangkan dapat dilakukan seorang pendidik dengan memanfaatkan ilmu teknologi dari sekarang.

Adapun bahan ajar menurut bentuknya dapat berupa bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, dan bahan ajar pandang dengar. Sedangkan bahan ajar menurut cara kerjanya terdiri dari: bahan ajar tidak diproyeksikan, bahan ajar diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar media komputer. Sehingga diharapkan peserta didik dapat melek teknologi dan mudah dalam mengakses berbagai materi yang akan dipelajari baik di jenjang formal maupun non formal.

Melihat permasalahan di lapangan, masih banyak peserta didik yang belum menguasai empat aspek keterampilan berbahasa. Mereka juga kurang cerdas dalam memanfaatkan fasilitas dari orang tua yaitu gawai dengan baik dan cermat. Peserta didik cenderung malas belajar dan lebih senang bermain *game*. Hal ini dapat menjadikan keterampilan berbahasa dan kemampuan literasi peserta didik semakin merosot dan relatif rendah.

Melihat permasalahan di atas, peneliti memiliki salah satu cara alternatif untuk meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa bagi kelompok belajar Lentera Pertiwi dengan menciptakan aplikasi edukasi yaitu Unlalia (Unit Belajar Literasi Anak) Batik Troso, yang di dalamnya didesain unik serta menarik dengan memanfaatkan budaya yang ada di Indonesia yaitu batik Troso khas kota Jepara. Pada aplikasi Unlalia Batik Troso memuat materi dan praktik untuk meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa pada peserta didik. Sehingga dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri atau kelompok di mana saja, kapan saja, tanpa batas, praktis, dan tidak mengeluarkan biaya banyak.

## **KAJIAN TEORI**

### **A. Pengertian Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran adalah dua kegiatan atau konsep yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sekitar. Sedangkan, pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada siswa. Senada dengan hal itu, pembelajaran dapat dimaknai sebagai interaksi antara siswa dan pendidik yang dilengkapi dengan media pembelajaran atau sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Belajar merupakan yang dilakukan satu atau dua orang bahkan lebih untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Bahkan melalui belajar dapat meningkatkan kemampuan atau potensi dalam diri seseorang Gegne (Pribadi, 2009: 21). Sedangkan menurut Sadiman, dkk., (1982: 21) adalah suatu proses yang kompleks dan dialami setiap manusia yang hidup di dunia ini sejak dini sampai ke liang lahat nanti.

Senada dengan hal itu, pengertian pembelajar menurut Gegne (Pribadi, 2009:9) adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran juga dijelaskan pada UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi para siswa dan sumber belajar (media pembelajaran) pada suatu lingkungan belajar. Dari pendapat para ahli dapat diartikan bahwa pembelajaran

adalah suatu proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya suatu kegiatan belajar pada diri seseorang atau kelompok tertentu.

## **B. Pengertian dan Jenis-jenis Keterampilan Berbahasa**

Setiap orang memiliki keterampilan yang merupakan kebanggaan atau talenta tersendiri yang diberikan oleh sang pencipta. Setiap para ahli memiliki pengertian tersendiri tentang keterampilan. Berikut pengertian keterampilan menurut para ahli: Menurut Gordon keterampilan merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Pada pengertian keterampilan yang telah dipaparkan oleh Gordon lebih merujuk pada aktivitas psikomotor.

Senada dengan hal itu Robbins mendefinisikan tentang keterampilan dibagi menjadi empat kategori yaitu :

1. Keahlian Dasar

Keahlian dasar yang sudah pasti dimiliki oleh setiap orang seperti keahlian dalam membaca, berhitung, menulis, dan mendengarkan.

2. Keahlian Secara Teknis.

Keahlian ini dapat diperoleh oleh seseorang dengan pembelajaran pada bidang teknik seperti mengoperasikan komputer atau alat digital lainnya.

3. Keahlian Secara Perorangan.

Keahlian yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim atau kelompok.

4. Pemecahan Masalah

Keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logikanya.

Dari penjelasan para ahli yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan pada diri seseorang harus diasah melalui berbagai kegiatan atau pembelajaran lain. Jika kemampuan dasar digabung dengan pelatihan, bimbingan, dan pembelajaran secara mendalam dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan bernilai bagi diri sendiri dan orang lain. Begitu pula dengan empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap orang sejak usia dini, hal ini diharapkan para generasi selanjutnya dapat menjadi generasi hebat khususnya di era disrupsi.

Adapun empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis menurut (Nida, 1957: 19; Harris, 1977: 9; Tarigan, 1981:1) sebagai berikut:

1. Keterampilan menyimak adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Maka dari itu, mendengarkan di sini tidak hanya sebatas mendengarkan bunyi-bunyi bahasa saja melainkan juga memahaminya. Keterampilan menyimak adalah kegiatan paling awal yang dilakukan oleh manusia ketika dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Menyimak secara interaktif terjadi pada percakapan secara langsung atau bisa saja percakapan melalui gawai dan sejenisnya. Sedangkan mendengarkan secara noninteraktif yaitu kita tidak dapat meminta penjelasan kepada pembicara, tidak dapat mengulang apa yang diucapkan dan tidak dapat meminta kepada pembicara agar memperlambat ucapan dalam tuturannya.

2. Keterampilan berbicara adalah kegiatan komunikasi lisan dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada pendengar melalui bahasa lisan. Menurut Mulyati, berbicara adalah keterampilan dalam menyampaikan informasi kepada orang lain dengan media bahasa lisan. Keterampilan berbicara ini merupakan keterampilan yang bersifat produktif. Sehubungan dengan keterampilan atau kemampuan berbicara ada tiga jenis situasi berbicara yaitu : interaktif, semi interaktif, dan non interaktif.
3. Keterampilan membaca menurut Somadayo membaca sebagai suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terdapat dalam bahasa tulis. Sedangkan menurut tarigan membaca sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.
4. Keterampilan menulis adalah keterampilan yang bersifat produktif dan menggunakan tulisan. Menulis bukan hanya sekedar menyalin kata-kata atau kalimat-kalimat melainkan mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam struktur tulisan yang teratur dan tepat. Secara singkat dapat dikemukakan bahwa:
  - Tulisan dibuat untuk dibaca.
  - Tulisan didasarkan pada pengalaman.
  - Tulisan ditingkatkan melalui tulisan terpimpin.
  - Pada tulisan, makna dapat menggantikan bentuk.
  - Kegiatan-kegiatan bahasa lisan hendaklah mendahului kegiatan menulis. (Logan [et al], 1972: 297).

### **C. Pengertian dan Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran**

Selain empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dimiliki para peserta didik, seorang pendidik juga harus memiliki kemampuan dalam bidang teknologi di era disrupsi yang bisa saja terjadi kapan saja melihat kemampuan dan perkembangan zaman yang makin luar biasa terlebih pada teknologi. Maka dari itu sudah seharusnya media pembelajaran yang disebarluaskan bagi peserta didik memanfaatkan ilmu teknologi dan mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yang telah dijelaskan tersebut.

Teknologi dapat diartikan sebagai sesuatu yang telah menyatu dengan kehidupan manusia, karena teknologi dapat memudahkan pekerjaan manusia diberbagai bidang baik pendidikan, ekonomi, sosial, dan lain sebagainya. Senada dengan hal itu, menurut Iskandar Alisyabana (2020) teknologi adalah cara melakukan sesuatu dalam memenuhi kebutuhan manusia melalui bantuan alat dan kecerdasan manusia sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau dapat membuat lebih ampuh anggota tubuh, panca indra dan pengetahuan manusia.

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang dapat digunakan dengan menjalankan intruksi-intruksi dari pengguna atau user. Sedangkan menurut Yan Tirtobisono (1999:21) bahwa aplikasi adalah istilah yang digunakan untuk pengguna gawai atau komputer. Sedangkan menurut Tohari (2014:13) aplikasi dapat diartikan sebagai *software* yang memiliki fungsi atau manfaat dalam membantu berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu misalnya penerapan dan penggunaan. Salah satu teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan agar membuat para peserta didik lebih mudah dalam menangkap ilmu

yang diberikan oleh guru atau pendidik yaitu dengan cara guru membuat sebuah media pembelajaran seperti aplikasi edukasi yang memanfaatkan teknologi agar lebih inovatif dan kreatif. Sehingga para peserta didik dapat berpikir lebih kritis dan bertindak dengan lebih kreatif khususnya dalam peningkatan empat aspek keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh mereka.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Developmen*). Menurut Sukmadinata (2013:164) Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang sudah tersedia. Secara garis besar langkah penelitian yang diambil oleh peneliti menggunakan langkah yang telah dimodifikasi oleh Sukmadinata yaitu : 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Model, dan 3) Uji Model.

Pada penelitian dan pengembangan aplikasi Unlalia Batik Troso ini diambil sampel pada kelompok belajar Lentera Pertiwi yang mayoritas peserta didiknya dari SMP-sederajat kelas 9 yang berjumlah 20 siswa dan berlokasi di Undaan Kudus pada tanggal 29 Juli 2021 s.d. 30 Agustus 2021.

Penelitian ini diawali dengan melihat kondisi di kecamatan Undaan Kudus. Kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan bahan ajar melalui media pembelajaran yang tidak ketinggalan zaman, kreatif, dan inovatif. Khususnya bahan ajar dengan empat aspek keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan membaca), Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yaitu analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas, melalui pengiriman ke beberapa siswa agar tetap bisa belajar kapan saja, di mana saja, dan tanpa batas dengan berbagai fitur yang menarik yang ada pada aplikasi Unlalia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

### **A. Kondisi Masyarakat di Undaan Kudus**

Masih banyak peserta didik di Undaan Kudus yang belum menguasai empat aspek keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan membaca). Hal ini dikarenakan para peserta didik hanya belajar ketika di sekolah formal saja. Ketika sekolah beralih online atau dalam jaringan justru mereka sibuk bermain *game* dan lupa akan kewajibannya menjadi seorang siswa.

Meskipun mereka belajar di suatu lembaga non formal seperti bimbingan belajar atau kelompok belajar dan lembaga non formal lainnya untuk menunjang kemampuan literasi para peserta didik. Tetap saja, mereka masih merasa malu, tidak berani berbicara atau berpendapat, dan sibuk bermain *game* sendiri. Selain itu orang tua mereka banyak yang sibuk bekerja dan jarang memantau anak dalam belajar atau menemani mereka dalam mengerjakan tugas. Akibatnya peserta didik tidak terpantau dengan baik dan kemampuan atau keterampilan berbahasa mereka masih relatif rendah.

Senada dengan hal itu, di kelompok belajar Lentera Pertiwi juga belum memiliki media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran anak. Adapun media pembelajaran yang sudah ada hanyalah buku tulis, papan tulis, dan beberapa gambar saja. Hal ini tentu harus ditindaklanjuti dengan serius, apa lagi

ketika di era disrupsi semua yang serba canggih dan teknologi. Maka menjadi seorang pendidik juga harus memiliki terobosan yang luar biasa untuk mensukseskan anak dalam memahami materi yang diberikan.

## **B. Analisis Kebutuhan Kelompok Belajar Lentera Pertiwi**

Dari 20 peserta didik yang ada di kelompok belajar Lentera Pertiwi hanya ada 3 peserta didik yang menguasai salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu pada keterampilan menulis saja. Maka dari itu, sudah semestinya mereka mendapatkan dukungan lebih dan fasilitas yang menunjang serta memahamkan untuk meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa dan kemampuan literasi lainnya.

Maka dari itu, melalui pembuatan aplikasi edukasi yang diberi nama Unlalia (Unit Belajar Literasi Anak) yang memanfaatkan keindahan salah satu warisan budaya Indonesia yaitu batik torso dari kota ukir Jepara para peserta didik dapat berlatih, memahami, dan belajar dengan lebih menyenangkan. Pada aplikasi ini disediakan tampilan yang menarik mulai dari bagian aspek keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Selain itu, aplikasi Unlalia dilengkapi dengan video, gambar, dan suara serta kuis untuk latihan anak dalam memahami materi yang ada di dalam bahasa Indonesia.

Selain memuat materi bahasa Indonesia aplikasi Unlalia juga dilengkapi dengan desain tentang kearifan lokal untuk menciptakan kesan visual yang menarik dan mengesankan. Sehingga anak tidak bosan dalam belajar, bisa menumbuhkan kreatifitas didalam diri mereka, mengajak mereka lebih inovatif dalam memahami materi dan menggunakan teknologi dengan cerdas, serta menjadikan generasi penerus bangsa lebih berbobot dan luar biasa di era disrupsi.

## **SIMPULAN**

Dari pemaparan yang telah dijelaskan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi masyarakat Undaan khususnya di kelompok belajar Lentera Pertiwi masih relatif rendah pada empat aspek keterampilan berbahasa. Hal ini dikarenakan belum adanya terobosan teknologi khususnya di era disrupsi untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Media pembelajaran yang ada di sana masih sebatas papan tulis, gambar, dan buku ajar. Sehingga kebanyakan peserta didik jenuh dan belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, jika mereka di rumah tidak ada yang mengawasi ketika belajar karena, kebanyakan orang tua dari peserta didik bekerja dan kurang tepat dalam mendampingi anaknya belajar.
2. Analisis kebutuhan di masyarakat Undaan khususnya kelompok belajar Lentera Pertiwi membutuhkan terobosan aplikasi pembelajaran yang tidak kalah menyenangkan seperti *game* yang sekarang ini disukai oleh para peserta didik. Maka dari itu, untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik peneliti menciptakan salah satu cara alternatif yaitu membuat aplikasi Unlalia untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Majid, A. (2004). *Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset

- Mulyati, Y. (2009). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Tarigan, H. G. (2014). *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.