

# PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI APLIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA

oleh

Alpin Suhadi<sup>1)</sup>, Retno Purwaningsih<sup>2)</sup>, Azhari<sup>3)</sup>

Guru MTsN 2 Aceh Utara<sup>1,3)</sup>, Guru MAN 3 Aceh Utara<sup>2)</sup>

Surel: [alpinsuhadi13@gmail.com](mailto:alpinsuhadi13@gmail.com), [sukocoretno@gmail.com](mailto:sukocoretno@gmail.com), [azhari.spd.mpd@gmail.com](mailto:azhari.spd.mpd@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital. Penggunaan strategi pembelajaran ini dilatarbelakangi dari rendahnya minat dan hasil belajar bahasa Indonesia khususnya pada kompetensi keterampilan. Sasaran penerapan strategi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas VII dan VIII MTsN 2 Aceh Utara. Penggunaan aplikasi digital terbagi atas dua kategori yaitu *Google Cardbord* dan *Poster MyWall (Canva)* digunakan untuk materi kompetensi keterampilan dan *Quizizz* dan *Google Form* digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan dengan berbagai langkah, meliputi langkah mendesain *syntax* pembelajaran, mendesain alur distribusi materi, mendesain media pembelajaran dan mendesain evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan strategi ini dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa pada menulis teks cerita fantasi sebesar 91,66%, menulis teks deskripsi sebesar 83,33%, dan membuat poster sebesar 100%. Sementara hasil angket minat belajar siswa kelas VII sebesar 82,62% dan siswa kelas VIII sebesar 89,28%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan strategi pembelajaran peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital) dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MTsN 2 Aceh Utara.

**Kata Kunci :** *Penelitian, peranti akal, hasil belajar, minat belajar.*

## ABSTRACT

The research aims to determine the increase in student interest and learning outcomes by applying learning strategies "*peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital)*". The use of this learning strategy is motivated by the low interest and learning outcomes of Indonesian language, especially in skill competencies. The target of implementing the strategy in this research is students of grades VII and VIII MTsN 2 North Aceh. The use of digital applications is divided into two categories, namely *Google Cardbord* and *MyWall Posters (Canva)* used for skill compatibility materials and *Quizizz* and *Google Forms* used to evaluate learning. This Penelitian is developed with various steps, including designing learning *syntax*, designing material distribution flows, designing learning media and designing learning evaluations. The results showed that using this strategy can improve student learning outcomes and interests. This can be seen from the percentage of student learning completeness in writing fantasy story texts by 91.66%, writing description texts by 83.33%, and making posters by 100%. Meanwhile, the results of the questionnaire on the learning interest of grade VII students amounted to 82.62% and grade VIII students amounted to 89.28%. Thus, it can be concluded that with a learning strategies "*peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital)*" can improve student learning outcomes and interest in Indonesian language subjects in MTsN 2 North Aceh.

**Keywords:** *Penelitian, peranti akal, learning outcomes, learning interests.*

## **A. PENDAHULUAN**

Adanya kemajuan zaman dan perubahan-perubahan dinamis yang terjadi pada dunia pendidikan menuntut seorang guru juga harus mampu beradaptasi dengan terus belajar. Proses pembelajaran ini diharapkan mampu menjawab masalah-masalah yang ditemui guru-guru terkait proses pembelajaran di madrasah. Sehingga hasil akhir yang diharapkan adalah terbentuknya guru-guru yang profesional yang mampu menjawab tantangan zaman.

Ada beberapa permasalahan klasik dan masih terus diperlukannya tindakan-tindakan perbaikan terkait dengan proses mengajar guru baik itu pada tahap perencanaan, pelaksanaan maupun penilaian pembelajaran. Pada tahap perencanaan masih banyak ditemukan guru-guru yang masih belum memahami media pembelajaran secara tepat dalam pembelajaran. Padahal salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu saja akan berdampak pada hasil belajar dan minat belajar bagi siswa. Apalagi pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dimana pada setiap kompetensi dasar pengembangan keterampilan, siswa dituntut untuk bisa mengembangkan keterampilan menulis dalam bentuk teks tertentu. Kegiatan menulis adalah kegiatan yang kompleks bagi siswa yang tentu saja memerlukan media langsung agar mampu menstimulus pemikiran siswa dalam menyajikan gagasan mereka. Penggunaan media diharapkan mampu menstimulus pemikiran siswa dalam menciptakan ide tulisan pada setiap KD keterampilan.

Berdasarkan pengamatan awal penulis pembelajaran dengan metode konvensional menunjukkan bahwa hasil belajar dan minat belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian menulis siswa pada KD keterampilan terdapat masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditentukan. Pada saat dilakukan refleksi terhadap siswa setelah proses pembelajaran selesai, didapatkan kesimpulan bahwa siswa merasa kesulitan untuk mengembangkan tulisan dan berimajinasi karena rata-rata belum memiliki ide dasar dalam mengembangkan tulisan mereka.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran tersebut penulis berinisiatif untuk membuat pembelajaran yang menghadirkan media digital pada saat proses pembelajaran di kelas. Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa maupun memaksimalkan proses penyampaian materi. Ada beberapa media aplikasi digital yang penulis manfaatkan untuk membantu kesulitan belajar siswa, diantaranya Google Cardboard, Poster My Wall, Canva, Kahoot, Quizizz. Google Cardboard digunakan sebagai pemberi stimulus siswa dalam melakukan observasi untuk melakukan

kegiatan menulis pada KD keterampilan. Sedangkan untuk aplikasi canva atau poster mywall digunakan pada materi iklan, slogan dan poster. Begitu juga dalam kegiatan evaluasi guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang tersedia seperti Quizizz, Google Form, ataupun Kahoot. Diharapkan dengan penggunaan berbagai aplikasi digital ini mampu meningkatkan hasil dan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu dalam *Penelitian* ini penulis mengambil judul “*Peranti Akal (Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Aplikasi Digital) sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di MTsN 2 Aceh Utara*”

Proses mengajar adalah proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Proses ini melibatkan banyak aspek dan membutuhkan persiapan, utamanya bagi seorang pendidik. Persiapan yang dimaksudkan berupa persiapan-persiapan dalam hal perencanaan proses pembelajaran. Poin utama dari perencanaan mengajar tentunya adalah metode atau model apa yang ingin digunakan. Pemilihan model yang tepat tentunya akan membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Model pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur (Ahmadi, 2005:52). Pengertian lain dari model pengajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.

Penggunaan media yang tepat sangat penting dan berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran seorang guru dapat memaksimalkan hasil belajar siswa maupun memaksimalkan proses penyampaian materi. Media yang digunakan oleh guru hendaknya disesuaikan dengan materi pelajaran dan juga tingkat kemampuan siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membuat hasil pembelajaran lebih maksimal dan dapat menjadikan suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut Arsyad (2000:26) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memper-lancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan menga-rahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbasan indera, ruang, dan waktu.

4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Berkaitan dengan media gambar, menurut Sunarti dan Subana (2009:322) ada beberapa manfaat dari media gambar dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Menimbulkan daya tarik bagi siswa
2. Mempermudah pengertian dan pemahaman siswa
3. Memudahkan penjelasan yang sifatnya abstrak sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud
4. Memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar, kita dapat memperbesar bagian-bagian yang penting atau bagian yang kecil sehingga bisa diamati
5. Menyingkat suatu uraian. Informasi yang dijelaskan dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang. Uraian tersebut dapat ditunjukkan dengan gambar.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Sekarang ini ketersediaan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sangat melimpah. Salah satu teknologi yang dapat digunakan oleh guru adalah teknologi *virtual reality*.

Penggunaan *virtual reality* dalam pembelajaran masih belum terlalu digalakkan oleh guru di sekolah-sekolah. Padahal penggunaan teknologi ini dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik melalui visual tiga dimensi. Menurut Bahar (2014), *Virtual reality* adalah teknologi yang dibuat agar siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan dalam dunia maya yang disimulasikan dengan bantuan komputer (*computer-stimulated environment*). Pengalaman belajar dengan visual tiga dimensi dari *virtual reality* yang menampilkan visual gambar secara langsung kepada peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang disampaikan dalam penelitian Sulistyowati, dkk (2017), yang menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media teknologi 3D *Virtual Reality* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Di era sekarang ini *virtual reality* bukan lagi menjadi suatu teknologi yang mahal. Tampilan *virtual reality* sudah dihadirkan berbagai pengembang melalui berbagai aplikasi di android atau platform digital lainnya. Salah satu teknologi *virtual reality* yang dikembangkan oleh pengembang melalui aplikasi android dan platform digital adalah *Google Cardboard*. *Google Cardboard* adalah sebuah headset *virtual reality* (VR) atau realitas maya yang dikembangkan oleh *Google* untuk digunakan pada perangkat telepon seluler (ponsel) pintar. Program ini dikembangkan sebagai sistem terjangkau yang

mendorong minat dan pengembangan aplikasi VR. Melalui *Google Cardboard*, *Google* juga mengajak para pengguna merasakan realitas maya dengan cara sederhana, menyenangkan dan terjangkau. Para pengguna dapat membuat sendiri *Google Cardboard* secara sederhana menggunakan komponen-komponen berharga murah dengan menggunakan spesifikasi yang telah dipublikasikan oleh *Google*.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada beberapa materi pada KD keterampilan yang mengasah keterampilan siswa dalam membuat suatu produk yang berisikan pesan sosial, seperti materi iklan, slogan, dan poster. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia canva dan poster my wall dapat digunakan dalam berbagai materi, seperti materi iklan, slogan dan poster di kelas VIII. Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Tools ajaib ini bisa Anda gunakan secara online melalui browser desktop atau download aplikasi mobile-nya melalui App atau Play Store. Sedangkan poster my wall adalah PosterMyWall adalah solusi online satu pemberhentian untuk semua keperluan desain grafis Anda. PosterMyWall mengkhususkan diri dalam unduhan berkualitas tinggi dan juga menawarkan template pos media sosial termasuk video untuk Facebook, Instagram, dan media sosial pemasaran lainnya.

Penggunaan aplikasi ini cukup mudah untuk di praktikkan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Penerapan aplikasi ini dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan gawai yang dimiliki oleh siswa. Siswa belajar bagaimana mendesain sendiri karya mereka dalam membuat sebuah iklan ataupun poster. Hasil yang diharapkan dengan penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran adalah siswa mampu mengembangkan sisi kreatif siswa dalam menciptakan poster poster yang bernilai edukasi bagi lingkungan sekitar madrasah.

Pada masa sekarang evaluasi pembelajaran pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi digital. Ada banyak aplikasi digital yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran, diantaranya.

#### 1. Kahoot

Kahoot adalah kuis pilihan ganda buatan pengguna yang dapat diakses melalui browser web atau aplikasi Kahoot. Kahoot bisa digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik dengan menampilkan soal yang dapat diakses oleh siswa melalui gawai mereka.

#### 2. Quizizz

Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Quizizz dapat digunakan untuk membuat soal pilihan ganda dengan 4 (empat) pilihan jawaban, salah satunya adalah jawaban pertanyaan, pertanyaan terbuka atau yang lainnya. Dalam aplikasi ini mendukung seorang pendidik untuk membuat soal-soal pilihan ganda yang membutuhkan grafik, tabel, ataupun gambar. Setelah pertanyaan sudah disusun, dan sudah siap, maka pertanyaan dapat didistribusikan kepada siswa melalui *link* atau laman yang dapat diakses oleh siswa melalui kode yang berupa angka.

### 3. Google Form

*Google Forms* merupakan layanan dari *Google* yang memudahkan penggunaannya dalam membuat survei kuesioner, formulir, atau juga dapat digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Pada layanan ini pilihan evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan cukup beragam, mulai dari pilihan ganda, esai, ataupun gambar dan grafik. Penggunaan layanan ini juga cukup mudah, siswa hanya perlu mengakses soal-soal yang telah dibuat melalui *link* atau laman yang diberikan oleh pendidik.

## B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

*Penelitian* ini dikembangkan atas dasar melimpahnya aplikasi digital yang ada dalam genggamannya siswa. Siswa yang lahir sebagai generasi yang sudah melek akan teknologi memiliki kemampuan penggunaan teknologi yang baik. Anak-anak sudah terbiasa dengan gawai ataupun penggunaan komputer dilingkungan mereka. Siswa sudah tidak lagi menjadi siswa buta akan penggunaan teknologi.

Kemampuan siswa-siswi dalam penggunaan berbagai gawai ataupun komputer dilingkungan mereka sungguh sangat sayang jika tidak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Potensi siswa siswi ini sangatlah besar untuk dimanfaatkan oleh kita sebagai guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran sehari-hari.

Potensi yang dimiliki oleh siswa inilah yang melatarbelakangi penulis untuk mengembangkan *Penelitian* yang berupa penggunaan aplikasi digital dalam proses pembelajaran. Aplikasi digital yang saya gunakan terdiri dari dua aspek, yaitu pada saat proses pembelajaran dan pada saat penilaian pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran penulis memanfaatkan aplikasi digital google cardbord dan canva atau poster my wall. Sedangkan pada saat proses penilaian penulis menggunakan aplikasi digital berupa pemanfaatan quiziiz, kahoot ataupun google form.

Dengan adanya pengembangan *Penelitian* ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, selain itu diharapkan siswa dapat memiliki kecakapan dalam berliterasi teknologi dengan baik. Dikarenakan pada saat ini tuntutan zaman yang kian pesat perkembangannya menginginkan siswa-siswa yang cakap dalam menggunakan teknologi.

## 2. Tahapan Operasional Pelaksanaan Pemecahan Masalah

### a. Desain *Syntax* Pembelajaran

*Syntax* adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dalam *Penelitian* ini ada beberapa tahapan pembelajaran yang dirancang oleh penulis untuk mencapai tujuan pembelajaran, adapun secara umum *syntax* dari kegiatan pembelajaran berbasis aplikasi digital ini terdiri dari 1) Guru sebagai penyedia layanan pembelajaran, 2) Guru menggunakan aplikasi *google cardboard* untuk kompetensi menulis, 3) Guru menggunakan aplikasi *canva* untuk kompetensi desain, 4) Guru menggunakan aplikasi *quizziz* untuk melakukan penilaian pembelajaran.

### b. Desain Alur Distribusi Pembelajaran

Sebagai model pembelajaran yang pengembangannya menggunakan aplikasi digital dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan persiapan terlebih dahulu dalam pengaplikasiannya. Persiapan ini meliputi berbagai tahap, mulai dari tahap sosialisasi dan tahap-tahap pembelajaran. Adapun alur persiapan dan alur distribusi dalam pengembangan model pembelajaran ini, yaitu:

- 1) Tahap sosialisasi pengguna aplikasi digital dalam pembelajaran.
- 2) Tahap persiapan bahan dan materi pembelajaran
- 3) Tahap pelaksanaan pembelajaran.

### c. Desain Google Cardboard atau Virtual Reality Sederhana

*Google Cardboard* atau *Virtual Reality* adalah aplikasi digital berbasis android yang dapat diakses melalui gawai. Untuk dapat mengakses aplikasi ini hal pertama yang harus dilakukan adalah mengunduh aplikasinya terlebih dahulu. Setelah itu baru dapat memilih video-video yang akan ditampilkan layaknya sebuah *virtual reality*. *Google Cardboard* ini dikembangkan dengan cara yang cukup sederhana dan terjangkau bagi pendidik untuk penyediaannya dalam proses belajar mengajar. Pendidik bisa mendesain sendiri *Google Cardboard* dengan bahan-bahan sederhana atau bisa juga membelinya di situs-situs penjualan online dengan kisaran harga sekitar sepuluh sampai lima belas ribuan per unitnya.

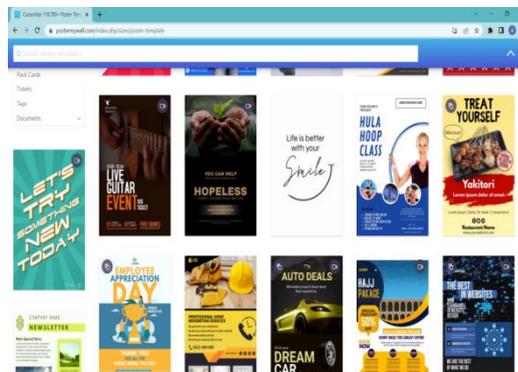
Adapun dalam *Penelitian* ini, tampilan *Google Cardboard* yang penulis gunakan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tampilan *Google Cardboard* atau VR Sederhana

#### d. Desain Penggunaan Canva atau Poster My Wall

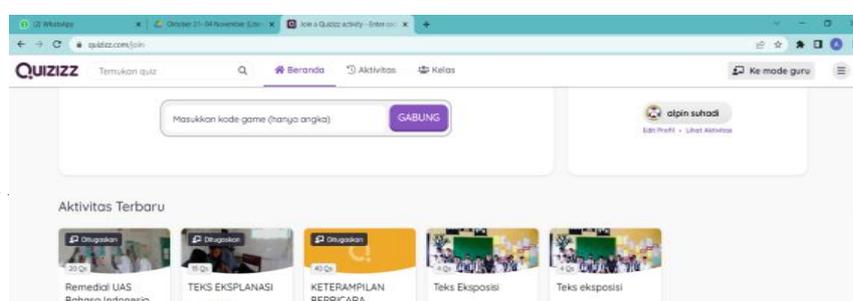
Dalam penelitian ini, desain penggunaan canva disesuaikan dengan kemampuan siswa. Pemahaman dasar-dasar desain diawali dengan cara edit desain menggunakan gawai ataupun laptop, kemudian baru masuk ke pengaturan tata letak design, dan pencetakan desain yang sudah di buat pada akun siswa masing-masing.



Gambar 2. Tampilan Desain Materi Poster My Wall dan Canva pada Materi Poster

#### e. Desain Evaluasi Menggunakan Google Form atau Quizizz

Penggunaan aplikasi google form dan quizizz dilakukan pada saat melakukan penilaian hasil belajar siswa. Desain awal penggunaan aplikasi ini yaitu diawali dengan pembuatan soal pada aplikasi kemudain memasuki tahap uji coba dan praktik secara langsung penggunaan aplikasi oleh siswa-siswi pada saat ulangan harian ataupun pada saat ulangan umum.



Gambar 3. Tampilan Desain Penggunaan Google Form dan Quizizz untuk Evaluasi Pembelajaran

### 3. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Pengimplementasian *Penelitian* ini dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan yang penulis rancang dalam *syntax* pembelajaran. *Penelitian* ini diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi teks deskripsi, menulis iklan, slogan dan poster dan juga pada saat evaluasi. Untuk penggunaan google cardboard dilakukan pada materi menulis teks deskripsi atau teks cerita fantasi, sedangkan untuk penggunaan aplikasi canva ataupun poster my wall digunakan pada materi menyajikan poster ataupun iklan. Untuk aplikasi quizizz ataupun google form diaplikasikan pada saat penilaian hasil pembelajaran.

### 4. Hasil yang Dicapai dari Strategi Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil dari proses implementasi *Penelitian* dengan menerapkan strategi yang dipilih dan disesuaikan dengan *syntax* dan media pembelajaran yang digunakan, maka penulis mendapatkan hasil dan data sebagai berikut:

#### a) Meningkatnya Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penilaian tulisan siswa dengan pembelajaran yang menerapkan aplikasi digital menunjukkan adanya tren positif. Penilaian dilakukan terhadap tiga tulisan siswa dengan rincian dua tulisan merupakan hasil tulisan siswa kelas VII yang dihasilkan melalui aplikasi Google Cardboard sebagai stimulus awal dalam membuat tulisan dan satu karya dari kelas VIII dengan menggunakan aplikasi Poster My Wall pada materi membuat iklan, slogan dan poster.

Pada materi menulis teks cerita fantasi diperoleh hasil sebagai berikut, dari total 24 siswa, sejumlah 22 siswa atau 91,66% yang mencapai KKM (65). Sementara itu, 2 siswa atau 8,33% diantaranya yang belum berhasil mencapai KKM.

Tabel 1. Presentase Hasil Pencapaian Siswa Pada Materi Menulis Cerita Fantasi

Hasil Siswa	Perolehan hasil belajar (KKM 65)		Ketuntasan (%)	
	Nilai > 65	Nilai <65	Tuntas	Tidak Tuntas
	22 siswa	2 siswa	91,66%	8,33%

Tabel 2. Hasil Penilaian Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Aplikasi *Google Cardboard*

No	Kategori	Skor	Jumlah Responden
1	Baik sekali	85-100	7
2	Baik	75-84	10
3	Cukup	65-74	5
4	Kurang	51-64	2
5	Kurang sekali	0-50	0
Jumlah			24

Sementara itu pada materi menulis teks deskripsi diperoleh hasil yang menunjukkan tren positif juga. Dari penilaian terhadap tulisan siswa diperoleh hasil sebanyak 20 dari total 24 siswa mendapatkan nilai tuntas atau sebanyak 83,33%, dan terdapat 4 orang siswa atau 16,66% yang belum berhasil mencapai KKM.

Tabel 3. Presentase Hasil Pencapaian Siswa Pada Materi Menulis Teks Deskripsi

Hasil Siswa	Perolehan hasil belajar (KKM 65)		Ketuntasan (%)	
	Nilai > 65	Nilai <65	Tuntas	Tidak Tuntas
	20 siswa	4 siswa	83,33%	16,66%

Tabel 4. Hasil Penilaian Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Aplikasi *Google Cardboard*

No	Kategori	Skor	Jumlah Responden
1	Baik sekali	85-100	5
2	Baik	75-84	5
3	Cukup	65-74	10
4	Kurang	51-64	4
5	Kurang sekali	0-50	0
Jumlah			24

Untuk penggunaan aplikasi poster my wall pada materi membuat iklan, slogan dan poster pada kelas VIII juga menunjukkan hasil yang baik. Dari penilaian terhadap karya siswa diperoleh hasil sebanyak 28 dari total 28 siswa mendapatkan nilai tuntas atau sebanyak 100% yang mampu mencapai KKM.

Tabel 5. Presentase Hasil Pencapaian Siswa Pada Materi Membuat Poster

Hasil Siswa	Perolehan hasil belajar (KKM 75)		Ketuntasan (%)	
	Nilai > 75	Nilai <75	Tuntas	Tidak Tuntas

	28 siswa	0 siswa	100%	0%
--	----------	---------	------	----

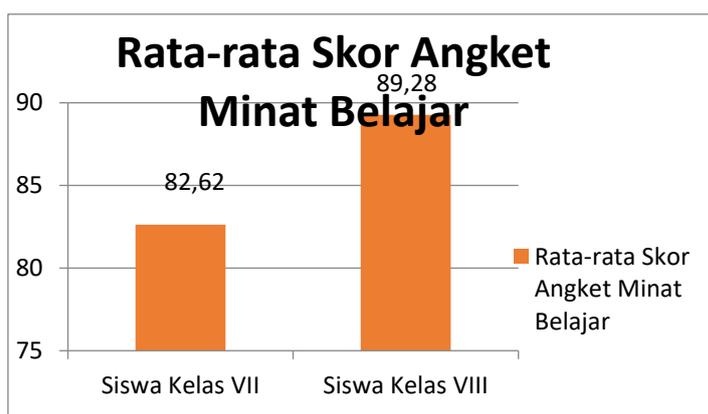
Tabel 6. Hasil Penilaian Membuat Poster Menggunakan Aplikasi Poster MyWall atau Canva

No	Kategori	Skor	Jumlah Responden
1	Baik sekali	85-100	10
2	Baik	75-84	12
3	Cukup	65-74	6
4	Kurang	51-64	0
5	Kurang sekali	0-50	0
Jumlah			28

### Minat Belajar Siswa Belajar Bahasa Indonesia Meningkat

Angket minat belajar diberikan pada akhir penerapan strategi pembelajaran yang dipilih dengan menggunakan 12 pernyataan yang memiliki kriteria skor 1-5. Adapun rentang yang dapat dipilih siswa yaitu rentang 1 jika sangat tidak setuju, 2 untuk tidak setuju, 3 untuk kurang setuju, 4 untuk setuju dan 5 untuk sangat setuju. Total skor angket seluruh adalah 100. Seluruh pernyataan berisi pernyataan positif yang tidak membingungkan siswa.

Berdasarkan rata-rata skor angket minat belajar dari 24 siswa kelas VII yang menggunakan aplikasi digital berupa Google Cardboard dan Quizizz juga rata-rata skor angket minat belajar dari 28 siswa kelas VIII yang menggunakan aplikasi digital berupa Poster MyWall atau Canva dan Quizizz menunjukkan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan aplikasi didital dalam pembelajaran. Adapun rata-rata skor dapat dilihat pada grafik berikut :



### 5. Kendala yang Dihadapi

Dalam menerapkan strategi pembelajaran peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital) ini tentu saja ada beberapa kendala yang dihadapi. Kendala yang

dihadapi seperti ketersediaan sarana-prasarana yang terbatas. Selain itu ada beberapa siswa yang kesulitan untuk mencetak hasil karya yang sudah dibuat.

Kendala-kendala yang muncul dalam penerapan strategi pembelajaran masih dapat diatasi sehingga tidak mengganggu pelaksanaan proses pembelajaran. Untuk terbatasnya sarana prasarana pendukung dapat diatasi dengan cara membuat pembelajaran secara berkelompok, sehingga sarana yang ada dapat digunakan secara bersama-sama. Sedangkan untuk siswa yang kesulitan untuk mencetak hasil karyanya dapat melakukan pencetakan dengan menggunakan mesin cetak yang ada pada kantor madrasah.

## **6. Faktor Pendukung**

Dalam menerapkan strategi pembelajaran peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital) ini ada beberapa dukungan yang penulis peroleh. Bentuk dukungan yang didapatkan berupa dukungan materil dan dukungan moril. Untuk dukungan materil yaitu penggunaan sarana prasaran madrasah yang diberikan oleh kepala madrasah. Sedangkan dukungan moril didapatkan dari rekan-rekan kerja yang selalu mendukung dalam menerapkan strategi pembelajaran ini. Selain itu pengawas madrasah selalu memberikan motivasi untuk dapat terus mengembangkan pembelajaran di madrasah.

## **7. Alternatif Pengembangan**

Penerapan strategi pembelajaran peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital) ini dapat dilakukan oleh semua guru khususnya guru yang mengajar pada rumpun bahasa dan sains. Penggunaan strategi pembelajaran ini cukup sederhana dikarenakan kita sebagai guru hanya memanfaatkan fasilitas yang dimiliki oleh siswa. Implementasi strategi pembelajaran ini juga cukup mudah, yaitu dimulai dari persiapan desain pembelajaran, sosialisasi strategi pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran.

Apalagi zaman sekarang adalah zaman pembelaran yang diarahkan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran konvensional sudah tidak relevan lagi dengan tuntutan zaman. Kita sebagai guru dituntut untuk terus berinovasi mengikuti perkembangan zaman, salah satunya dengan menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran di kelas. Diharapkan dengan penerapan strategi pembelajaran digital di madrasah dapat membuat siswa berliterasi teknologi dengan baik sehingga dapat menghadapi tantangan pada era 4.0 ini.

## **C. KESIMPULAN DAN SARAN**

## **1. Simpulan**

Dari hasil penerapan strategi pembelajaran peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital) yang telah dilakukan dan dari data yang sudah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital) pada pembelajaran bahasa Indonesia di MTsN 2 Aceh utara dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data yang ada menunjukkan tren positif, yaitu rata-rata siswa mampu meraih nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, dengan menerapkan strategi pembelajaran peranti akal (pembelajaran berbasis teknologi aplikasi digital) pada pembelajaran bahasa Indonesia di MTsN 2 Aceh utara dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil angket yang diberikan menunjukkan minat belajar siswa pada kelas VII sebesar 82,58% sedangkan untuk kelas VIII sebesar 90,00%.

## **2. Saran**

Berdasarkan proses dan hasil yang telah didapatkan dalam penerapan strategi pembelajaran ini, maka peneliti menyarankan kepada guru-guru pada umumnya dan guru bahasa indonesia pada khususnya, bahwa:

1. Pembelajaran hendaknya meggunakan teknologi aplikasi digital, selain proses pembelajaran berlangsung menyenangkan juga dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.
2. Zaman terus berubah, maka tuntutan perubahan dalam pembelajaran juga telah berubah. Sebagai guru kita hendaknya menyiapkan siswa-siswi kita melek akan literasi digital dengan baik, salah satu caranya adalah dengan menggunakannya sebagai media kita pada saat melakukan proses pembelajaran.
3. Hendaknya kita sebagai guru harus bisa mengerti masalah apa yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran dan mencarikan solusi terbaik untuk mengatasi masalah belajar siswa tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Parsetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Al-Idrus, Syarifah Farahdiba, dkk. 2017. *Penerapan Keterampilan Mengadakan Variasi Stimulus pada Proses Mengajar Di Kelas 4 Dan 5 Sekolah Dasar negeri Lampageu Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah DasarFKIP Unsyiah Volume 2 No. 1, Februari 2017
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bahar, Y. N. (2014). Aplikasi Teknologi Virtual Reality Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur. *Jurnal Desain Konstruksi*, Volume 13, Nomor 2, Desember 2014.
- Harsiati, Titik, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia Kelas VII Edisi Revisi*. Jakarta: Kemdikbud
- Kemdikbud. *Salinan Kepmendikbud tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*. Dalam website <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaian-keputusan-bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>. Di akses pada 30 Juli 2023
- Sadiman, Arief S, dkk., 2002. *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sulistyowati. 2017. *Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah NERO, Volume 3, Nomor 1, Tahun 2017
- Sunarti dan Subana. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Wikipedia. *Google Cardboard*. Dalam website [https://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Cardboard](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Cardboard). Di akses pada 8 Juli 2023.