

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI METODE M-LEARNING

Y Trido Arlino¹

Universitas Terbuka, Indonesia. tridomini213@gmail.com ⁽¹⁾

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu pendekatan yang dinilai inovatif adalah Technology-Based Learning melalui penerapan Mobile Learning (M-Learning), yang memanfaatkan perangkat mobile sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan M-Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan metode M-Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pada tahap pra siklus tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 15%, kemudian meningkat secara bertahap hingga pada siklus III mencapai 85%, dengan seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM. Pemanfaatan aplikasi berbasis Android seperti Canva, PowerPoint, Quizizz, Microsoft Teams, Word, dan media video terbukti mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Oleh karena itu, penerapan Technology-Based Learning (Mobile Learning) dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa. Kata Kunci: Hasil Belajar, Inovasi Pendidikan, M-Learning, Teknologi Pembelajaran.

Abstract

The rapid advancement of technology has led to significant innovations in education, particularly in Indonesian language learning. One innovative approach is Technology-Based Learning through Mobile Learning (M-Learning), which uses mobile devices as learning tools to enhance students' learning outcomes. This study aims to examine the effectiveness of implementing M-Learning in Indonesian language instruction. Several previous studies have indicated that M-Learning significantly improves students' academic achievement. The findings of this study reveal that in the pre-cycle stage, the level of learning mastery based on the Minimum Mastery Criteria (MMC) was only 15%, which gradually increased across learning cycles, reaching 85% in the third cycle, with 100% of students achieving scores above the MMC. The use of Android-based applications such as Canva, PowerPoint, Quizizz, Microsoft Teams, Word, and instructional videos has been shown to enhance students' learning outcomes and motivation in Indonesian language classes. Therefore, the application of Technology-Based Learning (Mobile Learning) can be considered an effective strategy for improving students' interest and learning achievement.

Keywords: Learning Outcomes, Educational Innovation, M-Learning.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang pesat saat ini adalah Mobile Learning (M-Learning), yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan perangkat mobile seperti telepon pintar dan tablet untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, M-Learning menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi sehingga berpotensi meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Meskipun demikian, penerapan M-Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti desain pembelajaran yang kurang optimal, kesiapan guru dan siswa, serta keterbatasan infrastruktur pendukung. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana M-Learning dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengkaji efektivitas M-Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Khasib et al. (2023), misalnya, menerapkan M-Learning berbasis model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada materi surat pribadi dan surat resmi di SMP Negeri 01 Mantup Lamongan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50,22 sebelum tindakan menjadi 78,96 setelah dua siklus pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi M-Learning dengan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Powtoon juga telah diteliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 01 Warungkiara menunjukkan bahwa penggunaan media digital Powtoon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif. Hal ini menegaskan bahwa media digital berbasis visual dan audiovisual mampu meningkatkan pemahaman materi serta daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia.

Namun, tidak semua implementasi pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan hasil yang optimal. Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 08 Maros menemukan bahwa penerapan E-Learning belum efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Rendahnya interaksi antara guru dan siswa serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik menjadi faktor utama yang menghambat keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan M-Learning tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh strategi pedagogis yang diterapkan.

Meskipun berbagai studi telah mengevaluasi efektivitas M-Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, masih terdapat sejumlah kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, variasi metode pembelajaran masih terbatas, karena sebagian besar penelitian berfokus pada model atau aplikasi tertentu. Kedua, aspek kesiapan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran belum banyak dikaji secara mendalam. Ketiga, keterbatasan infrastruktur dan aksesibilitas, khususnya di daerah terpencil, masih menjadi kendala utama dalam penerapan M-Learning secara merata.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis efektivitas penggunaan M-Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; (2) mengidentifikasi faktor-faktor yang

memengaruhi keberhasilan penerapan M-Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; dan (3) merumuskan rekomendasi strategi penerapan M-Learning yang efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 02 Bumi Agung yang berjumlah 20 siswa. Penelitian dilaksanakan dari 14 April hingga 22 Mei 2025 dengan melibatkan guru sebagai kolaborator. Tindakan dilakukan dalam tiga siklus yang diawali dengan pra-penelitian. Kriteria keberhasilan ditetapkan berdasarkan pencapaian KKM sebesar 70. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan metode time series untuk mengetahui pola dan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Berikut ringkasan **menjadi 5 paragraf** yang padat, akademik, dan sistematis:

Kondisi pra-siklus pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 02 Bumi Agung menunjukkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang masih rendah. Dari 20 siswa, hanya 20% berkategori amat baik, sementara 80% berada pada kategori baik dan cukup. Aktivitas belajar seperti semangat, komunikasi, kreativitas, dan tanggung jawab didominasi kategori cukup. Hasil pre-tes menunjukkan hanya 3 siswa (15%) yang mencapai KKM, sedangkan 17 siswa (85%) belum tuntas, sehingga diperlukan perbaikan proses pembelajaran.

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan metode Technology Based Learning (M-Learning). Aktivitas belajar siswa mulai menunjukkan peningkatan, terutama pada aspek semangat belajar dan komunikasi, meskipun sebagian besar masih berada pada kategori baik dan cukup. Namun, hasil evaluasi siklus I belum menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar, karena siswa yang tuntas masih tetap 3 orang (15%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi.

Pada siklus II, perbaikan pembelajaran dilakukan dengan penyempurnaan RPP, media, dan pendampingan guru. Aktivitas belajar siswa meningkat lebih baik dibandingkan siklus I, terutama pada aspek komunikasi dan tanggung jawab. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 12 siswa (60%) mencapai ketuntasan belajar. Terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 45% dibandingkan kondisi pra-siklus, menandakan metode M-Learning mulai efektif.

Siklus III dilaksanakan sebagai tindak lanjut untuk mencapai ketuntasan maksimal. Aktivitas belajar siswa meningkat pesat pada seluruh aspek, dengan mayoritas siswa berada pada kategori amat baik dan baik. Hasil evaluasi menunjukkan seluruh siswa (100%) mencapai KKM, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 85% dibandingkan pra-siklus. Hal ini membuktikan bahwa siswa telah mampu beradaptasi secara optimal dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, penerapan metode Technology Based Learning (M-Learning) terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III. Proses bertahap melalui tiga siklus menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar memerlukan adaptasi, pendampingan guru, serta perencanaan

pembelajaran yang matang. Dengan dukungan teknologi yang tepat, pembelajaran menjadi lebih interaktif, bermakna, dan mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal.

Simpulan

Berdasarkan perbandingan kondisi awal hingga siklus III, penerapan metode Technology Based Learning (M-Learning) terbukti memberikan peningkatan signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Metode ini efektif meningkatkan pemahaman, keaktifan, serta prestasi belajar siswa melalui pembelajaran interaktif, pemberian penghargaan, dan penugasan yang mengukur ranah kognitif dan afektif. Keberhasilan pembelajaran terlihat dari peningkatan hasil belajar, semangat, dan perhatian siswa. Namun, kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan sarana pendukung seperti internet dan proyektor serta keterlambatan pengumpulan tugas oleh siswa.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (1996). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindon.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Mengajar Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Combs. Arthur. W. 1984. *The Professional Education of Teachers*. Allin and Bacon, Inc., Boston.
- Djamarah, S. Bahri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Hasibuan. J.J. dan Moerdjiono. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Jihad Asep dan Haris Abdul. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Khasib, S., Sudaryanto (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis android dengan model Teams Games Tournaments (TGT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara Journal of Pedagogy and Innovative*, 3(2), 1-8.
<https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/article/view/187>
- Marzuki, H. (2022). Efektivitas pembelajaran e-learning dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Idiomatik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 55-56.
<https://ejournals.umma.ac.id/index.php/idiomatik/article/view/1173>
- Melvin, L. Siberman. (2004). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa.
- Munir (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Ngalim, P. M. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pratama, Wahyuni (2021). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(1), 34-42
- Rahardjo, B. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kolaborasi digital: Studi kasupenggunaan Google Classroom dan Padlet. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(4), 215-225.
- Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Rustiyah, N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Bina Aksara.
- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Bina Aksara.
- Sari, Y. (2023). Penggunaan media powtoon untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di SMPN 1 Warungkiara. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*.
<https://repository.upi.edu/123734/>
- Soekamto, Toeti. 1997. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.

- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 1995. Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. Menjadi Guru Profesional. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wena, M. (2009). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wetherington. H.C. and W.H. Walt. Burton. 1986. Teknik-teknik Belajar dan Mengajar. (terjemahan). Bandung : Jemmars.
- Yamin, H.M. (2013). Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Yusu, W. (2021). Efektivitas pembelajaran mobile learning berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 13(1), 73-84. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpud/article/view/32227>
- .