

PENGEMBANGAN APLIKASI E-MOBILE DI MASA PANDEMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS

Aan Hendrayana^{1*}, Erwin Salpa Riansi²

¹ Pendidikan Matematika Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

² Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Corresponding author: aanhendrayana@untirta.ac.id

Abstrak

Kemampuan menulis adalah penting bagi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kuliah dan tugas akhir. Namun, saat pandemic pembimbingan tidak dapat dilakukan secara dengan cara biasa. Untuk itu, perlu pengembangan perangkat dan model pembelajaran agar kemampuan menulis mahasiswa tetap baik tetapi penularan covid tetap terhindarkan. Pengembangan e-mobile adalah sebagai solusi yang cukup baik untuk mengatasi hal tersebut karena dengan aplikasi maka interaksi fisik antara mahasiswa dan pembimbing menjadi terminimalisir. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Subjek penelitian adalah tiga puluh mahasiswa Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Waktu penelitian adalah delapan bulan. Penelitian menemukan masalah utama dalam menulis, yaitu: saat mengidentifikasi masalah, membuat kerangka penelitian, dan membahas hasil penelitian. Penelitian ini telah menghasilkan aplikasi e-mobile dengan nama 'BisaMenulis'. Pada saat inventarisir masalah terdapat beragam masalah dari mahasiswa, akan tetapi agar materi menjadi terstruktur maka materi di aplikasi BisaMenulis dibuat secara terstruktur.

Kata kunci: menulis, karya ilmiah, e-mobile, Bisa Menulis

Abstract

Writing skills are important for students in completing coursework and final assignments. However, during a pandemic, guidance cannot be done in the usual way. For that, it is necessary to develop learning tools and models so that students' writing skills remain good but covid transmission is still avoided. The development of e-mobile is a good enough solution to overcome this problem because with the application, physical interaction between students and supervisors is minimized. The research method used in this development research is the ADDIE model. The research subjects were thirty students of the Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Ageng Tirtayasa University. The study time was eight months. The study found the main problems in writing, namely: when identifying problems, creating a research framework, and discussing research results. This research has produced an e-mobile application with the name "BisaMenulis". At the time of inventorying the problems, there were various problems from students, but in order for the material to be structured, the material in the Can Write application was made in a structured manner.

Keywords: writing, scientific papers, e-mobile, 'Bisa Menulis'

1. PENDAHULUAN

Kemampuan menulis, khususnya, bagi mahasiswa adalah kemampuan yang harus dimiliki dan tidak dapat ditawar lagi. Tanpa kemampuan menulis yang baik maka proses merampungkan studi akan terhambat. Tugas perkuliahan membutuhkan kemampuan

bagaimana memaparkan fakta, menuliskan gagasan, menyambungkan teori dengan fakta dan gagasan, menuliskan proses pencarian dan pendalaman, memaparkan hasil, membahas hasil dengan teori dengan temuan lain, serta membuat simpulan dan saran yang semuanya itu membutuhkan keahlian dalam menulis.

Kemampuan menulis tidak begitu saja lahir dengan sendiri. Kemampuan ini membutuhkan banyak latihan dan pendampingan agar tulisan dapat sesuai dengan standar penulisan yang baik dan benar. Tanpa pendampingan maka seorang mahasiswa akan lama dalam mencapai kompetensi menulis sesuai aturan (Hendrayana, 2017).

Pada masa pandemic, pendampingan tidak dapat dilakukan secara klasikal atau dengan tatap muka langsung. Pandemi (Covid 19) saat ini mengharuskan interaksi yang minimal sesama manusia. Pandemi ini telah mengubah cara berinteraksi manusia, termasuk di antaranya adalah bimbingan karya ilmiah.

Sekalipun begitu, saat ini bimbingan karya ilmiah bukan tidak mungkin lagi dilakukan. Hanya saja perlu adanya perubahan alat dan media bimbingan sehingga kontak fisik tidak banyak terjadi antara pembimbing dengan yang dibimbing.

Proses bimbingan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu sinkronous dan asinkronous. Sinkronous dapat dilakukan dengan cara SMS, chatting, video call, dan video conference. Asinkronous dapat dilakukan dengan cara, yaitu pemberian video rekaman, forum diskusi di media sosial, pembagian tulisan di web, dan pembagian dokumen tulisan.

Pemilihan sinkronous maupun asinkronous memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pemilihan itu bukan atas keinginan semata dari pembimbing atau yang dibimbing, itu semua harus melihat kebutuhan dari hasil bimbingan.

Saat ini, interaksi sinkronous dan asinkronous dapat dikemas di smartphone dalam aplikasi mobil (*m-learning*). Sementara itu, pengguna *smartphone* di Indonesia sangat banyak, yaitu hampir mencapai 120 juta orang (Databoks, 2019). Hasil survei pada mahasiswa di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 99% memiliki smartphone dan 80% diantaranya selalu terkoneksi internet selama 24 jam.

2. METODE

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan (*Developmental Research*) (Hendrayana, 2015). Metode ini terdiri dari tiga tahapan utama yaitu, (1) Studi Pendahuluan, (2) Pengembangan draf produk, (3) Uji-Ahli. Pada BisaMenulis, sebagaimana Abdulhak & Riyana (2017) pengembangan ini mengutamakan prinsip-prinsip: multimedia (melibatkan berbagai media), kedekatan (teks dan gambar berkaitan), modalitas (memperhatikan gaya belajar), penambahan (berbagi pengetahuan), integrasi (materi saling berkaitan) dan utama (dipandang dari berbagai sudut pandang, tidak hanya teknologi).

Subjek penelitian untuk mahasiswa pada di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Waktu penelitian mulai bulan April sampai dengan Oktober 2020. Studi pendahuluan dilakukan selama dua bulan menggunakan wawancara secara terstruktur. Pengembangan produk dilakukan selama tiga bulan. Uji-uji ahli dilakukan selama dua bulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara secara terstruktur pada tiga puluh mahasiswa bimbingan, ditemukan banyak masalah dalam menulis tugas akhir. Dari sekian banyak masalah ada tiga masalah utama, antara lain: (1) mahasiswa tidak dapat mengidentifikasi masalah secara baik, (2) mahasiswa tidak dapat menuliskan kerangka penelitian dengan baik, dan (3) bagaimana membuat membahas hasil penelitian.

Kesalahan mahasiswa dalam mengidentifikasi masalah karena ada kecenderungan untuk menyalahkan metode lama dengan metode baru. Padahal guru yang mengajar saat ini juga pada saat menyelesaikan tugas akhirnya menyalahkan metode lama. Dalam hal ini,

mahasiswa harus dilatih untuk memahami pembelajaran secara lebih spesifik agar identifikasi masalah lebih tajam.



Gambar 1. Screen dan Video Identifikasi Masalah

Untuk mengatasi hal itu, peneliti membuat halaman khusus untuk video penjelasan bagaimana cara mengidentifikasi masalah yang baik pada masalah pembelajaran yang hendak diungkap masalah belajarnya. Menurut dapat meningkatkan kreatifitas dalam menulis (Luky, Hasim, & Dina, 2012). Hal itu terjadi karena akan menurunkan baban kognitif seseorang dengan cara memberikan mediasi sesuai kecepatan berpikirnya (Hendrayana, 2015).

Pembuatan kerangka teori pada mahasiswa adalah sesuatu yang wajar. Hal ini terjadi karena kerangka teori lahir dari kedalam memahami masalah dan keluasan teori pembelajaran. Semakin banyak mendalami fakta dan semakin luas penguasaan teori Pendidikan dan pembelajaran maka semakin mudah membuat kerangka teori. Dalam hal ini, menghadirkan video pembelajaran pada e-Mobile dapat membantu mahasiswa dalam menyambungkan fakta yang ditemukan di sekolah dengan teori pembelajaran yang dipahami oleh mereka.



Gambar 2. Screen dan Video Kerangka Penelitian

Pada kebanyakan mahasiswa adalah pendalaman fakta tidak dilakukan secara baik dan begitu juga aktifitas membaca untuk meningkatkan pengetahuan teori Pendidikan dan pembelajaran tidak banyak dilakukan akibatnya mahasiswa sangat terhambat dalam membuat kerangka teori. Untuk menjawab masalah itu maka e-mobile membuat halaman dan video khusus tentang bagaimana teori dalam tugas akhir dibuat dan susun agar pada saat membangun kerangka teori lebih mudah dilakukan.

Pembahasan hasil penelitian adalah inti dari penelitian. Di sini nalar dan keluasan pengetahuan penulis di uji. Luas pengetahuan penulis tidak menjadi jaminan bahwa materi pembahasan menjadi bagus. Akan tetapi, kurangnya pengetahuan maka nalar dapat *mis leading* (salah arah). Untuk itu, mediasi m-Mobile dapat menjadi *scaffolding* (tangga) untuk meningkatkan kecakapan dalam membahas hasil penelitian.



Gambar 3. Screen dan Video Pembahasan

Masalah menulis tidak hanya tiga saja, namun masih banyak lagi (Hasani, Hendrayana, & Sanjaya, 2017). Akan tetapi yang menjadi masalah yang berkepanjangan dari mulai pembimbingan awal sampai dengan pengujian tiga masalah ini yang bermasalah hampir pada semua mahasiswa. Untuk itu, bahan ajar dibuat secara terstruktur tetapi tiga masalah di atas menjadi titik tekan dalam aplikasi BisaMenulis.

Secara keseluruhan, Aplikasi BisaMenulis telah membantu mahasiswa dan dosen dalam proses penyelesaian tugas akhir. Dengan aplikasi ini, waktu bimbingan menjadi efisien karena informasi dan pengetahuan tidak disampaikan secara berulang, hal ini sejalan dengan sifatnya teknologi informasi dan komunikasi (Abdulhak & Riyana, 2017).

Selain dari itu, aplikasi ini telah memberikan bantuan bagi mahasiswa dalam mencari pengetahuan dan pemahaman bagaimana menuangkan fakta, gagasan, dan teori pada karya ilmiah. Dengan begitu, efektifitas tujuan pembuatan aplikasi ini tercapai.

4. KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian pengembangan ini, antara lain yaitu: (1) pandemik telah melahirkan proses bimbingan secara efektif dengan memaksa mahasiswa untuk mencapai kemampuan dasar menulis dengan asinkronus, (2) pandemik membuat proses bimbingan menjadi efisien waktu karena tidak ada waktu basa-basi dalam bimbingan, (3) bimbingan

lebih fokus, (4) masalah utama dari kemampuan menulis dapat diatasi dengan membuat aplikasi m-Mobile dengan prinsip-prinsip pengembangan secara baik.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang telah memberikan biaya penelitian ini. Selain dari itu, kami mengucapkan terima kasih pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang telah memberikan panduan standar penelitian yang baik dan benar.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., Riyana, C. (2017). *E-Learning – Konsep dan Implementasi*. Bandung: UPI Press.
- Databoks (2019). *Proyeksi Pengguna Internet di Indonesia 2017-2023*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/09/berapa-pengguna-internet-di-indonesia>.
- Hasani, A. Hendarayana, A. Sanjaya, A. (2017). Using Project-based Learning in Writing an Educational Article: An Experience Report. *Universal Journal of Educational Research*, 5(6), 960 - 964. DOI: 10.13189/ujer.2017.050608.
- Hendrayana, A. (2017) *Mengatasi Cognitive Load pada Anak (1th ed.)*. Serang: FKIP Publishing.
- Hendrayana, A. (2015) *Rekayasa Multimedia untuk Pembelajaran (1th ed.)*. Serang: Untirta Press.
- Luck, L.T., Hashim, F, Dina, S.Z.M. A. (2012) Creative and Literary Writing Digital LMS in Supporting Writers' Group Learning and Knowledge Sharing among Creative Writers. *Journal of Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 67, 10 December 2012, Pages 238-249.