

## ANALISIS KEBUTUHAN GABI (*GAME ANDROID* BAHASA INDONESIA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MKU BAHASA INDONESIA

Hanindya Restu Aulia<sup>1)</sup>, Afrinar Pramitasari<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Pekalongan Jalan Sriwijaya No. 3  
Email : hanindyaunikal@gmail.com

<sup>2)</sup>Universitas Pekalongan Jalan Sriwijaya No. 3

### ABSTRACT

*MKU Bahasa Indonesia has been less desirable so it needs an update in the form of android game containing the content of the Indonesian Constitutional Court. GABI requirement analysis was obtained based on questionnaire and FGD result, FGD was conducted with Lecturer of PBSI which was able to MKU Bahasa Indonesia in Unikal. Meanwhile, the questionnaire was distributed to students of Faculty of Economics, Faculty of Health Sciences, and Faculty of Teacher Training and Education. The results of this research needs analysis 1) MKU learning during this less desirable by the students so that the required learning media is aktraktif, 2) MKU no university developing game loaded material MKU Bahasa Indonesia, 3) GABI development based on MKU manual of Dikti.*

*Keywords: android, Indonesian, games.*

### PENDAHULUAN

Jika dilihat secara cermat, kondisi kebahasaan di Indonesia saat ini cukup memprihatinkan terutama penggunaan bahasa Indonesia oleh generasi muda, khususnya mahasiswa. Dewasa ini, pemakaian bahasa Indonesia baik mulai bergeser digantikan dengan pemakaian bahasa anak remaja yang dikenal dengan bahasa gaul. Akibatnya, wajah Indonesia menjadi tampak asing di mata masyarakatnya sendiri. Kondisi seperti itu harus kita sikapi dengan bijak agar kita tidak menjadi asing di negeri sendiri.

Alternatif untuk mengatasi masalah budaya dan karakter bangsa yang dibicarakan itu adalah pendidikan. Pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Sebagai alternatif yang bersifat preventif, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Memang diakui bahwa hasil

dari pendidikan akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak segera tetapi memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat.

Salah satu cara melestarikan bahasa Indonesia adalah dengan cara memasukkan bahasa dan sastra Indonesia dalam kurikulum pendidikan. Tidak hanya tingkat pendidikan dasar, tetapi juga pendidikan tinggi. Penyelenggaraan MKU Bahasa Indonesia sesuai dengan UU No 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 menyatakan bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi wajib memuat mata kuliah: a. agama; b. Pancasila; c. kewarganegaraan; dan d. bahasa Indonesia. Ruang lingkup mata kuliah Bahasa Indonesia membahas tentang sejarah, kedudukan, dan fungsi bahasa Indonesia, ciri-ciri bahasa Indonesia ragam ilmiah serta mewujudkannya dalam berbahasa, mengenali dan menerapkan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan, kata baku dan istilah dalam bahasa Indonesia, kalimat efektif dan membuatnya sesuai dengan syarat-syarat kalimat yang efektif, membuat paragraf yang baik.

Pada dasarnya MKU bahasa Indonesia bukan hanya mengajarkan bahasa itu sendiri, melainkan dengan bahasa Indonesia peserta didik mendapatkan ilmu-ilmu pengetahuan yang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga dituntut mampu mengembangkan konsep-konsep berbagai ilmu pengetahuan untuk mengantarkan masyarakat dan bangsa Indonesia ke arah kehidupan modern sesuai dengan tingkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dosen yang mengampu MKU bahasa Indonesia harus benar-benar kompeten dengan pendidikan minimal S-2. Meskipun demikian, pelaksanaan perkuliahan MKU seringkali dianggap remeh oleh mahasiswa. Dampaknya, tujuan perkuliahan MKU bahasa Indonesia tidak tercapai sehingga kemampuannya dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar tidak meningkat.

Berdasarkan kondisi-kondisi yang telah disebutkan di atas, maka dapat dikembangkan pembelajaran yang efektif, variatif, inovatif, kreatif, menarik, dan menyenangkan yang dapat membangkitkan minat dan motivasi serta daya kreativitas mahasiswa pada pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa *game*. Saat ini *game* tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga untuk mengasah daya pikir dan logika. Selain itu, *game* juga dapat digunakan sebagai media menyampaikan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami.

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut (Ahmadi dan Soleh, 2005:12). Saat ini *game* yang marak digemari adalah *game* berbasis sistem operasi android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para

pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Harahap 2012:1).

Salah satu upaya guna mengatasi pelbagai masalah tersebut maka dikembangkan GABI (*game* android bahasa Indonesia) sebagai media pembelajaran MKU Bahasa Indonesia. GABI merupakan media yang dapat memberikan nuansa baru bagi peserta didik. Melalui media pembelajaran GABI, mahasiswa diajak ke dalam dunianya sendiri tanpa merasa terbebani. Dengan demikian, perkuliahan pun akan lebih diminati mahasiswa sehingga tujuan perkuliahan MKU Bahasa Indonesia dapat tercapai. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengadakan survei kebutuhan pengembangan GABI sebagai media pembelajaran MKU Bahasa Indonesia.

#### METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini ialah deskriptif-kualitatif, bertujuan menjelaskan kebutuhan pengembangan GABI dan konten didalamnya berdasarkan kenyataan lapangan yang dijabarkan secara alamiah dan mendalam melalui berbagai sudut pandang. Penelitian ini dilakukan di Universitas Pekalongan tahun akademik 2016/2017. Adapun pelaksanaan penelitian ini selama tiga bulan. Data penelitian ini berupa kebutuhan pengembangan GABI yang dikumpulkan dari satu sumber, yaitu informan. Informan penelitian meliputi dosen pengampu MKU Bahasa Indonesia dan mahasiswa Universitas Pekalongan.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah FGD dan penyebaran kuesioner. Analisis data penelitian ini menggunakan model siklus interaktif berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan setelah data terkumpul (tidak selalu setelah selesai) dengan cara memilah informasi sampai informasi bisa dikelompokkan dalam kategorisasi. Selanjutnya, hasil kategorisasi diuraikan secara terpisah atau dikaitkan satu sama lain untuk memahami peristiwa sesuai konteksnya. Tahap terakhir penarikan simpulan yang bertujuan menafsirkan uraian kategori-kategori agar menjadi simpulan

yang bermakna. Kategorisasi- kategorisasi dikaitkan dan dicari maknanya menurut kelompok permasalahan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan GABI diperoleh berdasarkan hasil angket dan FGD, FGD dilakukan dengan Dosen PBSI yang mengampu MKU Bahasa Indonesia di Unikal. Sementara itu, angket disebarakan kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi, Fakultas Ilmu Kesehatan, dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Berdasarkan hasil FGD dengan dosen PBSI Unikal diperoleh hasil bahwa belum ada media pembelajaran berupa game yang khusus menjabarkan kaidah keilmuan MKU Bahasa Indonesia. Media pembelajaran game dianggap lebih menarik dibandingkan dengan media lainnya sehingga akan meningkatkan pemahaman dan ketertarikan mahasiswa terhadap materi dalam MKU Bahasa Indonesia. Hasil analisis kebutuhan penelitian ini meliputi 1) Pembelajaran MKU selama ini kurang diminati oleh mahasiswa sehingga diperlukan media pembelajaran yang atraktif, 2) MKU belum ada universitas yang mengembangkan game bermuatan materi MKU Bahasa Indonesia, 3) pengembangan GABI didasarkan pada buku pedoman MKU dari Dikti.

Berdasarkan hasil angket, dapat diketahui bahwa mahasiswa membutuhkan media yang menarik dan dapat membantu mahasiswa memahami materi dalam MK Bahasa Indonesia. Selama ini mahasiswa belum tertarik untuk mengikuti perkuliahan MKU Bahasa Indonesia utamanya materi penulisan ilmiah. Adapun materi yang belum dikuasai mahasiswa meliputi: kaidah ejaan, ragam bahasa baku, kalimat efektif, penyusunan paragraf, penulisan rujukan dan daftar pustaka. Oleh karena itu, melalui game diharapkan meningkatkan minat mahasiswa. Game android akan memantik ketertarikan dan pemahaman mahasiswa karena sesuai dengan minat mahasiswa.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikemukakan, maka disimpulkan bahwa analisis kebutuhan GABI diperoleh berdasarkan hasil angket dan FGD, FGD dilakukan dengan Dosen PBSI yang mengampu MKU Bahasa Indonesia di Unikal. Sementara itu, angket disebarakan kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi, Fakultas Ilmu Kesehatan, dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Hasil analisis kebutuhan penelitian ini meliputi 1) Pembelajaran MKU selama ini kurang diminati oleh mahasiswa sehingga diperlukan media pembelajaran yang atraktif, 2) MKU belum ada universitas yang mengembangkan game bermuatan materi MKU Bahasa Indonesia, 3) pengembangan GABI didasarkan pada buku pedoman MKU dari Dikti.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Andang, Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, dan Basyiruddin Usman 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- DiMarzio, J.F 2008. *A Programmer's Guide*. New York: The Mc Graw-Hill Companies.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Harahap, Nazruddin Safaat. 2012. *ANDROID: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Miarso, Yusuf Hadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Setyosari, P. dan Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.

Suparman, M. Atwi. 2001. *Desain Instruksioanal*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.