



# PROSIDING SAMASTA

## Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

### TEKNOLOGI APLIKASI YANG MENUNJANG PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERA 4.0

**Anisa Kirana Dewi Putri Syahban<sup>1)\*</sup>, Andini Aprilia<sup>2)</sup>, Amira Nisrina Huwaida Alamsyah<sup>3)</sup>**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cireundeu  
[anisakirana99@gmail.com](mailto:anisakirana99@gmail.com)

#### ABSTRAK

*Dunia pendidikan selalu mengikuti perkembangan teknologi, dengan adanya teknologi yang canggih ini dapat berguna untuk memudahkan para peserta didik dan juga guru dalam melakukan pembelajaran. Perkembangan teknologi menghadirkan aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penulis mencari tahu data mengenai aplikasi yang nantinya dapat dijadikan referensi sebagai alat pembelajaran. Aplikasi yang dibuat khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia seperti, KBBI, PUEBI, Ayo Belajar Membaca, BSE Bahasa Indonesia, dan Kamus Bahasa Daerah Indonesia. Kemudian ada aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan bisa digunakan untuk pelajaran lainnya seperti Kahoot, Edmodo, Zenius, Google Classroom, Powtoon, dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan aplikasi-aplikasi tersebut dan penelitian ini tidak terbatas pada waktu dan tempat.*

**Kata kunci:** teknologi, aplikasi, pembelajaran.

#### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju dapat mengembangkan peradaban manusia, salah satunya di ranah pendidikan. Semua sekolah diharuskan untuk mengikuti perkembangan teknologi di era 4.0 ini. Pembelajaran tidak lagi dilakukan dengan menggunakan kapur tulis, namun berkembang menjadi spidol dan berkembang lagi dengan menggunakan proyektor semua video pembelajaran, gambar-gambar, tulisan bisa tertera di papan tulis. Selain itu, penggunaan aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran sudah tersedia, aplikasi ini dibuat untuk memudahkan siswa dan guru di dalam pembelajaran.

Di era modern saat ini, masyarakat cenderung menggunakan teknologi gawai maupun laptop dalam beraktivitas sehari-hari untuk mencari informasi melalui internet (Mustikawati dalam Paju, 2019:109). Pernyataan ini membuktikan bahwa masyarakat sudah sangat aktif menggunakan teknologi dalam beraktivitas sehari-hari.

Teknologi pada era ini sudah sangat pesat terutama pemakaian gawai yang sudah menjadi kebutuhan primer. Adanya gawai ini dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang di dalamnya bisa menjalankan aplikasi-aplikasi pembelajaran dan dapat digunakan oleh para peserta didik karena penggunaan gawai ini sudah sangat

melekat di kehidupan manusia, otomatis seluruh peserta didik sudah mempunyai gawai. Teknologi yang canggih ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran tatap muka tetapi bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Semudah itu pembelajaran dapat dilakukan.

Semua mata pelajaran dapat menggunakan teknologi canggih ini, akan tetapi penulis memfokuskan penelitian ini untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia biasanya pembelajaran yang sangat monoton karena banyaknya teks yang membuat para peserta didik enggan bersemangat untuk mempelajarinya. Betapa banyaknya para peserta didik yang menguap disaat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Maka dari itu, penulis ingin menganalisis aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia di era 4.0 agar dapat mendukung pembelajaran secara baik dan memicukan antusias peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian deskripsi kualitatif dimana penelitian ini mendeskripsikan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan di dalam proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Penulis mengambil data langsung dari kepustakaan yang membahas mengenai aplikasi pembelajaran. Penelitian ini tidak terikat oleh tempat dan waktu. Peneliti mengumpulkan data-data mengenai aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian peneliti menganalisis aplikasi tersebut apakah bisa digunakan atau tidak untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini adalah memperkenalkan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi bisa mengatasi permasalahan dalam belajar, seperti kondisi saat ini yang mengharuskan peserta didik belajar di rumah dengan memberikan pembelajaran secara *online* sampai negara terbebas dari *covid-19*. Peran teknologi menolong para peserta didik agar dapat belajar melalui aplikasi-aplikasi. Aplikasi tersebut dapat dilakukan di rumah tanpa harus ke sekolah/kampus. Coba bayangkan bagaimana jika tidak ada teknologi canggih seperti saat ini? Pasti para pangajar tidak dapat mengontrol peserta didiknya dalam belajar, dan peserta didik pun akan bosan jika harus mengerjakan latihan-latihan yang terdapat di buku LKS.

Penelitian ini membahas mengenai aplikasi yang menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Pradipta dalam Rusman (2017:45) Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri atas berbagai komponen saling berhubungan dengan yang lain. Pembelajaran merupakan aktivitas pendidik dan peserta didik di lingkungan belajar dengan membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran (Mustikawati dalam Putra, 2019:100). Menurut Purwanto, Agus (2016: 23) Pembelajaran tidak hanya berlaku di sekolah saja, namun di luar lingkungan sekolah, pembelajaranpun berlaku dalam hal apapun. Maka dari itu,

kita bisa mengetahui tentang pembelajaran tentang sesuatu secara sengaja atau tidak sengaja yang diperoleh dari pengalaman untuk perubahan segala tingkah laku kearah yang lebih baik.

Jadi, pembelajaran itu merupakan suatu proses belajar mengajar yang di dalamnya terdapat komponen pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan dimanapun, bisa di dalam lingkungan sekolah, kuliah, maupun di luar lingkungan sekolah dan kuliah.

Menurut Pradipta dalam Hendrayudi (2017: 45) Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Maka dari itu, aplikasi ini bisa memudahkan pekerjaan yang terdapat pada pembelajaran.

Aplikasi-aplikasi yang dibuat secara khusus yang berisi materi atau hal yang hanya bisa digunakan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saja, yaitu;

#### 1. KBBI

Sebuah aplikasi kamus besar bahasa Indonesia dan sangat diperlukan oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. KBBI dalam aplikasi sangat membantu peserta didik mencari kosakata yang belum ia ketahui dan juga meringankan peserta didik agar tidak perlu membawa buku KBBI karena sudah ada versi aplikasinya.

#### 2. PUEBI

Pedoman bahasa Indonesia ini pasti sangat dibutuhkan oleh para peserta didik, maka dari itu karena munculnya aplikasi seperti ini para peserta didik dapat menggunakan aplikasi tersebut dimanapun tanpa harus membawa-bawa buku.

#### 3. EYD dan Bahasa Indonesia Baku

Aplikasi EYD muncul sebelum adanya pembaharuan mengenai ejaan, saat ini sudah ada pembaharuan ejaan Bahasa Indonesia. Pedoman bahasa Indonesia ini pasti sangat dibutuhkan oleh para peserta didik, maka dari itu karena munculnya aplikasi seperti ini para peserta didik dapat menggunakan aplikasi tersebut dimanapun tanpa harus membawa-bawa buku meskipun ejaan ini sudah tidak digunakan lagi, namun adanya aplikasi EYD membuktikan bahwa teknologi sudah berkembang disaat itu.

#### 4. BSE Bahasa Indonesia untuk berbagai kelas.

Perkembangan zaman membuat buku-buku cetak seperti buku paket sebagai bahan utama yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah tersedia di dalam aplikasi. Biasanya buku cetak sangat terbatas kesediaannya di sekolah-sekolah, jumlah buku yang minim membuat peserta didik harus berbagi buku dengan kawannya membuat belajar menjadi kurang fokus. Hadirnya BSE Bahasa Indonesia membuat peserta didik bisa memiliki buku pribadi dan meringankan beban berat tasnya.

#### 5. Kamus Bahasa Daerah Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia pasti mempelajari bahasa-bahasa daerah yang ada di Indonesia, maka aplikasi ini bisa membantu mahasiswa dalam mencari bahan-bahan penelitian mengenai bahasa daerah di Indonesia.

#### 6. Ayo Belajar Membaca

Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk anak yang sedang belajar membaca.

Adanya gambar dan variasi warna serta suara membuat anak menjadi senang dalam belajar membaca.

Selain aplikasi di atas, ada juga aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan bisa juga digunakan dalam mata pelajaran yang lainnya. Aplikasi ini dibuat sebagai wadah dalam menyajikan mata pelajaran ataupun ilmu-ilmu lainnya, yaitu:

#### 1. Kahoot

Kahoot adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Kahoot sebuah aplikasi kuis untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menyerap ilmu. Kahoot dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Cara menggunakan kahoot dengan masuk terlebih dahulu ke akun lalu muncul pilihan guru atau murid, klik sesuai jabatanmu lalu jika memilih guru kamu bisa membuat latihan-latihan dengan menulis soal di lembar yang sudah disediakan kahoot. Untuk memulai kuis ini diperlukan adanya jaringan internet serta membagikan kode kahoot kepada peserta didik agar mereka dapat mengerjakan soal tersebut.

Selain aplikasi kahoot, ada aplikasi lainnya yang sejenis dengan Kahoot, seperti Online Quiz Creator, Quizizz. Aplikasi-aplikasi itu sangat cocok digunakan untuk melatih kemampuan peserta didik dengan cara menarik karena dalam aplikasi tersebut sudah ditunjang gambar, warna, suara, nada, ataupun yang lainnya.

#### 2. Powtoon

Aplikasi ini berfungsi untuk membuat video pembelajaran yang lebih menarik, video animasi bergerak dapat menimbulkan semangat belajar peserta didik.

Cara menggunakan powtoon, yaitu masuk akun powtoon dengan menggunakan gmail, lalu buat video dengan memilih animasi-animasi yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut, pilih nada yang sesuai dengan suasana di dalam kelas agar lebih menarik lagi. Masukkan materi pembelajaran ke dalam slide setelah semua materi masuk simpan video tersebut dan unduh melalui youtube. Kamu tidak bisa langsung menyimpan data itu tanpa dari youtube, maka setelah video tersebut tayang di youtube baru kamu bisa mendownloadnya dengan aplikasi savefrom. Salin link youtube tersebut lalu unduh. Video tersebut sudah bisa kamu pakai untuk pembelajaran. Ternyata masih banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat salindia, video pembelajaran yang menarik, aplikasi ini masih sejenis dengan powtoon seperti, Prezi, Haiku Deck, Google Slides, Slides, Rawshorts, Slideshare.

#### 3. Zenius

Aplikasi ini berisi tentang materi pembelajaran beserta latihan-latihannya. Para peserta didik dapat mengakses secara gratis dan dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Adapun aplikasi yang di ciptakan seperti Zenius, yaitu Quipper, Ruang guru, Kelas Pintar, Rumah belajar.

#### 4. Zoom, Google Meet.

Zoom dan google meet ini adalah aplikasi yang biasanya digunakan pada kondisi pandemi corona ini. Pembelajaran tatap muka walaupun dari jarak jauh.

#### 5. WhatsApp, Telegram, Line.

Aplikasi ini sebenarnya aplikasi yang dibuat untuk mengirim pesan, namun karena banyaknya fitur di dalam aplikasi

tersebut, seperti fitur grup yang bisa dijadikan sebagai tempat pembelajaran online. Aplikasi ini pun dapat dijadikan sebagai aplikasi penunjang pembelajaran.

#### 6. Edmodo, Google Classroom.

Aplikasi ini dibuat sebagai tempat untuk mengumpulkan tugas. Adanya fitur pengaturan waktu yang bisa diatur untuk dijadikan tenggat dalam pengumpulan tugas. Adanya aplikasi ini bisa melatih peserta didik untuk disiplin dalam mengumpulkan tugas. Pada aplikasi ini juga terdapat fitur diskusi.

### KESIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada aplikasi-aplikasi yang hadir karena canggihnya teknologi di era ini. Aplikasi tersebut dapat membantu di dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan bisa belajar dengan jarak jauh karena adanya aplikasi seperti zoom, google meet, classroom. Aplikasi membuat pembelajaran semakin menarik bisa dengan powtoon, kahoot, prezi, dan lain-lain.

Selain aplikasi pembelajaran jarak jauh ada juga aplikasi yang bisa memudahkan para peserta didik dalam mempelajari pedoman Bahasa Indonesia dengan aplikasi KBBI, PUEBI, serta aplikasi BSE Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahan pelajaran bagi peserta didik. Aplikasi yang dibuat untuk pengumpulan tugas seperti Edmodo dan Google Classroom. serta masih banyak aplikasi lainnya yang mampu menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia.

### REFERENSI

- Mustikawati, Fenny Eka. (2019). "Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia" dalam Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Purwanto, Agus. 2016. *Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi*. Jurnal Sistem dan Informatika. Vol. 11 No. 1 November 2016.
- Pradipta, Meitri Widya. 2017. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Computer Assisted Intruction (CAI)*. Jurnal INTI. Vol. 9 No. 1 Januari 2017.