

## **Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Rubba* pada Guru SMA S YP Unila Bandar Lampung**

**Siti Samhati, Nurlaksana Eko Rusminto, Sumarti, Rahmat Prayogi**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung

Email: [siti.samhati@fkip.unila.ac.id](mailto:siti.samhati@fkip.unila.ac.id)

### **Abstrak**

PKM ini bertujuan untuk membantu guru di SMA S YP Unila Bandar Lampung dalam pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik. Permasalahannya yang dihadapi mitra adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran. Solusi yang ditawarkan adalah pemberian materi tentang cara pengenalan tentang aplikasi *Rubba* (Ruang Belajar Bahasa Indonesia) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Selain itu juga akan diberikan pelatihan terkait aplikasi *Rubba* (Ruang Belajar Bahasa Indonesia). Metode yang digunakan adalah metode *explanatory*, demonstrasi dan praktek tanya jawab. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara menjelaskan kepada peserta pelatihan mengenai aplikasi (*Rubba*) Ruang Belajar Bahasa Indonesia, diskusi-informasi membahas cara mengatasi kesulitan pemanfaatan aplikasi (*Rubba*) Ruang Belajar Bahasa Indonesia, dan praktik penggunaan aplikasi (*Rubba*) Ruang Belajar Bahasa Indonesia. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring dengan mengundang guru-guru SMA S YP Unila Bandar Lampung. Hasil kegiatan ini akan diseminarkan dan diterbitkan dalam jurnal *ELA* yang terbit pada tahun 2023.

**Kata kunci: Pembelajaran, *Rubba*, YP Unila.**

### **Abstract**

*This Community Service Program (PKM) aims to assist teachers at SMA S YP Unila Bandar Lampung in utilizing applications as engaging learning media. The issue faced by the partners is the lack of knowledge and skills in using application-based learning media in the teaching process. The proposed solution involves providing materials on introducing the *Rubba* application (Indonesian Language Learning Room) that can be used as a learning media for Indonesian language and literature. Additionally, training related to the *Rubba* application (Indonesian Language Learning Room) will be provided. The methods employed include *explanatory*, *demonstration*, and *question-and-answer* practices. The implementation of these activities involves explaining the application (*Rubba*) Indonesian Language Learning Room to training participants, engaging in discussions to address difficulties in utilizing the application (*Rubba*) Indonesian Language Learning Room, and practical use of the application (*Rubba*) Indonesian Language Learning Room. The activities are conducted offline by inviting high school teachers from SMA S YP Unila Bandar Lampung. The outcomes of this project will be disseminated and published in the *ELA* journal, scheduled for release in 2023.*

**Keywords: Learning, *Rubba*, YP Unila.**

## **I. PENDAHULUAN**

Sistem Nasional Iptek dan Inovasi merupakan hal yang paling mendasar yang harus dimiliki oleh suatu negara yang ingin tumbuh dengan berbasiskan pada iptek dan inovasi (Gulo, 2021). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 mengenai Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menjadi landasan pembangunan Iptek nasional secara keseluruhan (Somantri,

2019). UU Sisdiknas dan Inovasi ini adalah sebagai payung hukum pengembangan iptek dan Inovasi secara lebih sistematis serta terintegrasi dengan aspek pendanaan.

Sejalan dengan hal tersebut, perguruan tinggi sebagai salah satu pusat penyelenggaraan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi memiliki tujuan untuk menghasilkan produk iptek yang bermanfaat bagi kemajuan bangsa. Manfaatnya akan terasa apabila hasil produk iptek tersebut dapat dikomersialkan. Dampaknya, ada perekrutan tenaga kerja baru dan substitusi impor dari luar negeri.

Sebagai imbas dari pandemi Covid-19, kegiatan pembelajaran dimasa pasca pandemi Covid-19 lebih banyak menggunakan metode *e-learning* baik dalam proses belajar mengajar atau untuk pembelajaran teori maupun praktik (Haqien & Rahman, 2020). Hal ini juga terjadi pada kegiatan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet (Zufria, 2016). Pembelajaran teori bukan hanya sekedar membagikan informasi kepada mahasiswa tetapi lebih lanjut peserta didik juga harus memahami tentang informasi apa yang di berikan oleh guru. Kemudian dalam pembelajaran praktik, harus bisa menerapkan dengan tepat ilmu yang sudah didapatkan. Untuk memudahkan melakukan praktik diperlukan proses digitalisasi.

Digitalisasi membuat adanya interaksi guru dan peserta didik, jika tidak memahami materi atau pembahasan yang diberikan, dapat mengajukan pertanyaan kepada guru dan bisa dijelaskan secara virtual melalui media digital (Annisa et al., 2023). Ada banyak jenis digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti web site, media sosial, gambar dan video digital, serta audio digital (Fitriani, 2021). Hampir semua jenis tersebut sering digunakan dalam proses pembelajaran terlebih dimasa pandemi ini.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah aplikasi *Rubba* (Ruang Belajar Bahasa Indonesia). *Rubba* (Ruang Belajar Bahasa Indonesia) merupakan salah satu hasil inovasi teknologi yang berasal dari dunia pendidikan formal, yaitu Universitas Lampung. Selama ini *platform* pembelajaran digital berasal dari unsur Pendidikan nonformal seperti; *Ruangguru*, *Zenius*, *Ruang Belajar*, *Kipin School*, dsb. Oleh karena itu, pemanfaatan *Rubba* dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Selama masa pandemi, guru-guru Bahasa Indonesia SMA S YP Unila Bandar Lampung telah menggunakan media digital dalam proses pembelajaran, namun media digital yang digunakan masih terbatas. Seiring perkembangan kemajuan teknologi informasi, kebutuhan dalam menggunakan media digital untuk mempermudah proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Guru-guru memerlukan media digital berupa aplikasi pembelajaran yang memudahkan dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Permasalahan yang dihadapi mitra yaitu terbatasnya media digital berupa aplikasi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dalam menunjang proses pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan penulisan penggunaan aplikasi yang bisa secara praktis dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran.

Bentuk kegiatan untuk memecahkan masalah adalah dengan melakukan kegiatan pelatihan guna meningkatkan penyelesaian masalah guru dalam hal penggunaan aplikasi yang membantu proses pembelajaran. Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Agar mitra memahami penggunaan aplikasi (*Rubba*) Ruang Belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode explanatory, dan diskusi.
2. Agar mitra memahami penggunaan aplikasi (*Rubba*) Ruang Belajar Bahasa Indonesia maka digunakan metode demonstrasi video tutorial, dan praktek.
- 3.

## II. METODE PELAKSANAAN

Model kegiatan ini merupakan model pelatihan, yaitu model kegiatan PkM yang dilakukan untuk kegiatan penyuluhan disertai dengan kegiatan pendampingan selama periode tertentu yang dilakukan oleh dosen dalam bentuk kegiatan akademis. Metode kegiatan ini meliputi ceramah, diskusi-informasi, *workshop*, dan disseminasi terbatas. Secara lebih rinci metode yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Menjelaskan kepada peserta pelatihan mengenai aplikasi (*Rubba*) Ruang Belajar Bahasa Indonesia.
2. Diskusi-informasi membahas cara mengatasi kesulitan pemanfaatan aplikasi (*Rubba*) Ruang Belajar Bahasa Indonesia.

3. Para peserta diberi kesempatan untuk mencoba menggunakan aplikasi (*Rubba*) Ruang Belajar Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan pengabdian ini akan melibatkan beberapa pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Secara tidak langsung melibatkan baik Kepala Sekolah dan ketua MGMP Bahasa Indonesia di SMA S YP Unila Bandarlampung. Selanjutnya, guru bahasa Indonesia SMA S YP Unila Bandarlampung sebagai peserta pelatihan yang akan terlibat dalam kegiatan ini baik dalam penyusunan maupun proses pembimbingan.

Keberhasilan kegiatan ini diukur dari proses maupun hasil pelatihan. Keberhasilan proses diukur dengan melakukan observasi terhadap beberapa aspek sikap, seperti keaktifan, kerjasama, dan tanggung jawab. Penilaian unjuk kerja dilakukan ketika peserta secara berkelompok mempresentasikan hasil pembuatan media evaluasi pembelajaran. Tolok ukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini adalah minimal 75% peserta yang diundang hadir dan minimal 75% dari peserta kegiatan pelatihan memahami materi yang disampaikan (dilihat dari nilai latihan mandiri). Pada akhir kegiatan, peserta diminta untuk mengisi angket evaluasi kegiatan yang telah diikuti.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Capaian pembelajaran akan terlaksana dengan baik dan optimal apabila kemampuan guru dalam mengolah materi pembelajaran dengan baik agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Untuk mencapai hal tersebut, maka guru harus membuat media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menarik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi. Oleh karena itu, pelatihan ini bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan. Berdasarkan kebutuhan tersebut, tentu saja diperlukan beberapa ahli pada.

Tahap pertama yang pengabdian lakukan ialah analisis potensi dan masalah. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada. Pengabdian melaksanakan tahap ini dengan cara mencari sumber pustaka dan hasil pengabdian lain yang relevan kemudian melakukan wawancara kepada pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA S YP Unila Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil wawancara, pendidik menjelaskan bahwa siswa berpotensi untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran teks anekdot. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pembelajaran di dalam kelas. Masalah yang terdapat pada pembelajaran, ialah media pembelajaran yang pendidik gunakan kurang variatif. Pendidik hanya menggunakan media buku cetak dan sesekali menggunakan media *power point* karena jumlah LCD yang terbatas serta menggunakan *google classroom* saat pandemi. Selain itu, pendidik juga mengatakan bahwa jika proses pembelajaran menggunakan media

pembelajaran yang menarik, peserta didik dapat lebih terarah dan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan, berbanding dengan menggunakan metode ceramah.

Tim pengabdian melakukan tahap validasi untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan oleh tim pengabdian, sehingga media tersebut dapat digunakan. Validasi media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* dilakukan oleh ahli pembelajaran, ahli media, dan pendidik. Berikut hasil validasi dari para ahli.

Setelah melakukan tahap validasi dan uji coba produk, peneliti dapat mengetahui seberapa layak media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan melalui perolehan nilai butir-butir indikator dan saran revisi dari validator ahli pembelajaran dan ahli media. Hal-hal yang harus di perbaiki dari kritik dan saran revisi produk yang diajukan oleh validator sebagai berikut.

Selama proses kegiatan, para peserta tampak antusias menyimak materi yang disampaikan oleh para narasumber. Narasumber dengan penuh kesabaran dan antusiasme memberikan materi kepada peserta dengan diselingi humor. Tanya jawab terjadi manakala ada bagian yang dirasa tidak jelas dan kurang dipahami oleh para peserta. Para peserta diberi kebebasan untuk melakukan interupsi atau menyela untuk meminta penjelasan kepada narasumber tentang materi yang sulit dipahami. Hal tersebut bertujuan untuk proses pelatihan lebih efektif dan mengefisienkan waktu pelatihan.



### 1. Hasil Sosialisasi Potensi Masalah

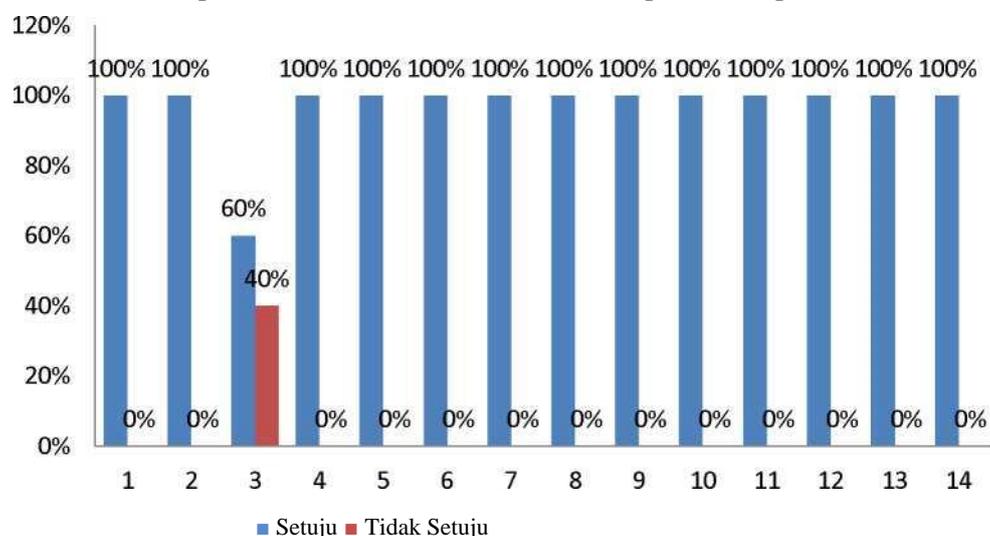
Potensi dan masalah yang tim pengabdian peroleh setelah melakukan wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia di SMA S YP Unila Bandar Lampung mengenai media pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan variatif. Guru hanya menggunakan media buku cetak dan sesekali menggunakan *powerpoint* yang dimasukkan ke dalam *google classroom* untuk kegiatan pembelajaran. Guru juga mengatakan bahwa jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, peserta didik lebih senang dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan serta

dapat membuat pembelajaran menjadi lebih terarah dibandingkan menggunakan metode ceramah atau diskusi.

Potensi yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah tersebut ialah kondisi berupa *smartphone android* yang dimiliki oleh mayoritas pendidik dan peserta didik serta bisa digunakan untuk pembelajaran di mana pun dan kapan pun. Berkaitan dengan hal itu, media yang ditawarkan oleh tim pengabdian ini adalah aplikasi RUBBA (Ruang Belajar Bahasa Indonesia), tim pengabdian berharap bisa menarik minat dan membangkitkan semangat belajar peserta didik, bisa digunakan di dalam dan di luar kelas, berisi materi yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik, berisi ilustrasi baik berupa visual maupun audio yang bisa menunjang pembelajaran, pengoperasian media juga harus dibuat mudah sehingga bisa digunakan oleh semua kalangan, dan bisa dioperasikan dengan memanfaatkan teknologi ponsel *android* peserta didik. Oleh karena itu, tim pengabdian memilih media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* yang dilengkapi dengan ilustrasi visual dan audio.

Pengabdian ini merupakan upaya pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi RUBBA. Pelatihan ini merupakan tahap uji coba produk yang dilakukan pada kelompok kecil (*small group*) terhadap 6 orang guru Bahasa Indonesia SMA S YP Unila Bandar Lampung. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan subjek penelitian terhadap media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang telah dikembangkan. Indikator yang dijadikan penilaian dalam uji coba ini meliputi; (1) bahasa yang sesuai usia; (2) bebas bias; (3) kesesuaian budaya; (4) merangsang kreativitas; (5) kelengkapan materi; (6) membantu dalam latihan dan evaluasi; (7) pengoperasian yang sederhana; (8) mudah digunakan; (9) sederhana dan menarik; (10) rancangan tampilan; (11) pemilihan warna; (12) opsi navigasi berfungsi dengan baik; (13) keselarasan audio dalam video pembelajaran; dan (14) program dapat berjalan dengan baik. Berikut pembahasan hasil uji coba kelompok kecil (*smallgroup*) yang telah dilaksanakan.

Tampilan Hasil Perbaikan Indikator Pencapaian Kompetensi



Secara keseluruhan, penilaian yang didapat dari pendidik mendapat nilai rata-rata 4,86 atau 97%

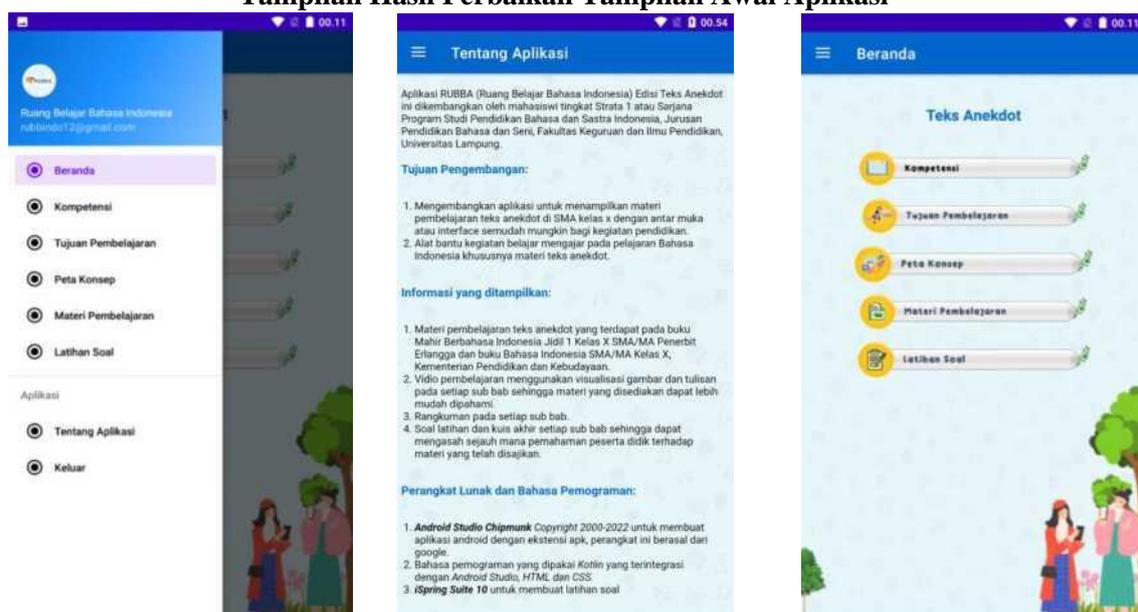
dengan katagori sangat baik atau sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk berupa media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang sudah dikembangkan oleh peneliti ini sangat layak untuk digunakan.

Selanjutnya tim pengabdian melakukan revisi produk. Pada tahap ini dilakukan tindak lanjut terhadap masukan pada saat tahap validasi dengan tujuan agar media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang dikembangkan memperoleh hasil yang maksimal. Perbaikan yang dilakukan peneliti, yaitu dengan memperbaiki media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot sesuai dengan saran pada saat proses validasi. Berikut pembahasan revisi produk berdasarkan masukan dari ahli pembelajaran dan ahli media.

Para guru memberikan masukan terhadap media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang dikembangkan, yakni perbaiki indikator pencapaian kompetensi disamakan dengan taksonomi bloom pada tahap HOTS yakni mengidentifikasi. Setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran tersebut. Berikut tampilan media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang sudah dikembangkan sebelum dan sesudah revisi.

Para guru juga memberikan masukan terhadap media *mobile learning* dalam pembelajaran teks anekdot yang dikembangkan, yakni perbaiki tampilan awal saat baru membuka aplikasi dan membuat opsi keluar. Masukan dari ahli media tersebut sudah ditindaklanjuti oleh peneliti dengan memperbaiki tampilan awal dengan cara membuat halaman utama, membuat opsi keluar dan memindahkan menu “Tentang Aplikasi” yang sebelumnya terletak pada menu awal dipisah menjadi menu akhir aplikasi bersama dengan opsi keluar. Berikut tampilan awal sebelum dan sesudah diperbaiki.

### Tampilan Hasil Perbaikan Tampilan Awal Aplikasi



#### IV. SIMPULAN

Pelatihan ini telah mencapai tujuan dan sasaran, yaitu dapat memberi pengetahuan dan keterampilan guru-guru Bahasa Indonesia SMA S YP Unila. Pelatihan ini memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang aplikasi RUBBA sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme para guru yang mengikuti setiap pemaparan materi yang diberikan oleh para narasumber dan wawancara. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan merasakan manfaat yang besar setelah mengikuti kegiatan ini.

Media *mobile learning* yang dikembangkan layak sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil validasi. Validasi ahli pembelajaran bahasa Indonesia nilai rata-rata 4,5 atau 90% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media nilai rata-rata 4,7 atau 94% dengan kategori sangat layak. Validasi pendidik bahasa Indonesia nilai rata-rata 1,0 atau 100% dengan kategori sangat layak. Uji coba produk kelompok kecil dengan 5 peserta didik SMA nilai rata-rata 4,86 atau 97% dengan kategori sangat layak.

Selain itu, masukan dan saran terkait kekurangan media *mobile learning* sudah ditindak lanjuti dalam tahap revisi produk. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *mobile learning* berupa aplikasi android sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia sangat layak untuk digunakan di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Radhina, N., Putra, S. D., Tiskhanian, Z. A., & Fu'adin, A. (2023). Pengaruh pembelajaran dalam jaringan terhadap minat dan pemahaman peserta didik dalam pelajaran matematika. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 98–110.
- Arfani, L., Pd, S., & Pd, M. (2016). *Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran laili ARFANI, S.Pd., M.Pd. 11(2)*, 81–97.
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21–30.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Gulo, E. (2021). Inovasi IPTEK dan Mutu Pendidikan dan Berintegritas. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(2), 523–546.

- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 1–10.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Sari, R. Y. A., Darmawan, D., & Fisika, J. P. (2017). Pelatihan Praktikum IPA SD Bagi Guru-Guru SD Yang Bukan Memiliki Latar Belakang IPA Di Kabupaten Bantul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 1(1), 58–61.
- Somantri, S. (2019). Jaminan Perlindungan Hukum sebagai Prinsip Profesionalitas Dosen dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ( IPTEK ) Sudjana Somantri Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran ( Unpad ) Bandung A . PENDAHULUAN Pembangunan nasional dalam bidang pendid. *Jurnal Hukum POSITUM*, 4(2), 95–119.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
- Zufria, I. (2016). Pemanfaatan Media Digital (E-Learning) Dalam Memaksimalkan Proses Belajar Mengajar (Pbm) Di Perguruan Tinggi. *Nizhamiyah*, 6(1), 76–103. <file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf> <http://salud.tabasco.gob.mx/content/revista> [http://www.revistaalad.com/pdfs/Guias\\_ALAD\\_11\\_Nov\\_2013.pdf](http://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf) <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060> <http://www.cenetec>