

PENGARUH APLIKASI PENERJEMAH BAHASA INDONESIA-BAHASA BALI BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI DI SMK NEGERI 1 BANGLI

Ni Kadek Evi Apriani¹, P. Wayan Arta Suyasa², I Gede Saindra Santyadiputra³
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha

Email: eviapriani010495@gmail.com¹, arta.suyasa@undiksha.ac.id², gsaindras@undiksha.ac.id³

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



Abstrak – Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan beberapa simpulan. Adapun simpulan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali dengan siswa yang belajar menggunakan LKS pada materi kesusastraan siswa kelas X SMK Negeri 1 Bangli. Dilihat rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan penerapan media penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali adalah 21,15 sedangkan rata-rata posttest untuk kelompok kontrol sebesar 14,04 Berdasarkan rata-rata hasil belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar lebih tinggi terdapat pada anak yang menggunakan media aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali. Hasil dari analisis respon siswa dari penerapan aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali pada materi kesusastraan Bali dilihat dari rata – rata skor respon siswa sebesar 4.50 adalah termasuk dalam kategori sangat positif

Kata Kunci: hasil belajar, aplikasi penerjemah, penelitian eksperimen, Bahasa Bali

Abstract – Based on the results of research and discussion, can be put forward several conclusions. The conclusions that will be presented in this study are as follows. There are higher learning outcomes between students who learn to use the media translator application Bahasa Indonesia-Bahasa Bali and students who learn to use LKS in literature materials of students in grade X SMK Negeri 1 Bangli. Seen the average study results of the experimental group with the application of media translator Bahasa

Indonesia-Bahasa Bali is 21.15 while the average posttest for the control group is 14.04 Based on the average learning results, it can be concluded that the learning results are higher in children who use the media translator application Bahasa Indonesia-Bahasa Bali. The results of the student response analysis from the application of Indonesian-Balinese translator application on Balinese literature material seen from the average student response score of 4.50 is included in the category of very positive.

Keyword: learning outcomes, translator application, experimental research, Balinese

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, yang pada akhirnya diharapkan mampu menimbulkan perubahan yang membuat dirinya mampu berfungsi secara baik dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam pendidikan, proses ini dikenal dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Semua komponen-komponen tersebut saling berhubungan satu sama lain dan merupakan rujukan bagi guru dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat (Rusman, 2012:1).

Dimiyati dan Mudjino, (2006:13) berpendapat bahwa belajar merupakan pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan instruksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi

lingkungan maka fungsi intelek akan semakin berkembang. Perkembangan intelektual melalui tahapan sensori motor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasi formal. Dimana pada sensori motor anak mengenal lingkungan dengan kemampuan sensorik dan motorik. Anak mengenal lingkungan dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, dan menggerak – gerakannya. Pada tahap pra-operasional, anak mengandalkan diri pada persepsi tentang realitas. Ia telah mampu menggunakan simbol, bahasa, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar dan menggolong-golongkan. Pada tahap operasi konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Pada tahap operasi formal anak dapat berpikir abstrak seperti pada orang dewasa. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan prilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak terlalu penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respons. Oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respons) harus dapat diamati dan diukur. Pelajaran yang diajarkan disekolah memang banyak. Tentunya tidak semua murid memiliki kemampuan yang sama dalam menyerap pelajaran yang disampaikan salah satunya adalah Bahasa Bali.

Bahasa Bali merupakan salah satu Bahasa daerah yang ada di Indonesia yang digunakan oleh sebagian besar penduduk Bali (etnis Bali) sebagai Bahasa percakapan sehari-hari (alat komunikasi). Namun saat ini Bahasa Bali sudah mulai ditinggalkan seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi yang semakin maju saat ini. Terutama dikalangan remaja, dimana mereka lebih terfokus pada Bahasa Indonesia seiring dengan perkembangan teknologi saat ini yang menyediakan berbagai media social dismartphone untuk berkomunikasi. Dengan interaksi social didunia maya yang melibatkan warga diseluruh dunia mereka menjadi lebih cenderung menggunakan Bahasa Indonesia. Tidak jarang pula berimbas pada interaksi social didunia nyata mereka sehari-hari yang menjadikan Bahasa Bali mulai dilupakan tanpa mereka sadari. Sehingga ketika belajar mata pelajaran Bahasa Bali banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari Bahasa Bali karena kurangnya praktek penggunaan Bahasa

Bali sehari-hari. Padahal dengan teknologi saat ini seharusnya siswa dapat belajar Bahasa Bali menggunakan smartphone yang mereka miliki baik itu berupa penerjemah, kamus dan lain sebagainya. SMK Negeri 1 Bangli merupakan salah satu SMK negeri yang ada di Bangli yang saat ini membolehkan siswanya untuk membawa smartphone ke sekolah. Sebagai sebuah sekolah negeri, SMK Negeri 1 Bangli senantiasa berupaya untuk meningkatkan mutu dari segala aspek sehingga diharapkan nantinya akan memberikan dampak terhadap kualitas pendidikan yang siap bersaing dengan sekolah lain. Maka dari itu sudah tentu proses belajar mengajar harus berjalan efektif dan efisien yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai khususnya sumber belajar. Tahap belajar dengan metode pembelajaran Problem Base Learning ini dipilih karena Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokrasi, suasana nyaman dan menyenangkan agar siswa dapat berpikir optimal. Ada beberapa contoh penelitian terkait menggunakan Problem Base Learning sebagai metode pembelajaran salah satunya yaitu penelitian yang dibuat oleh (Yunin Nurun Nafiah, 2014) dengan judul “Penerapan Metode Problem Base Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dalam pembelajaran Perbaikan dan Setting Ulang PC melalui penerapan model Problem-Based Learning (PBL). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas X kompetensi keahlian TKJ. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dengan instrumen checklist dan tes unjuk kerja. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (a) penerapan model PBL dalam pembelajaran materi perbaikan dan setting ulang PC dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 24,2%, (b) Keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan PBL yaitu siswa dengan kategori keterampilan berpikir kritis sangat tinggi sebanyak 20 siswa (69%), kategori tinggi sebanyak 7 siswa (24,2%), kategori rendah sebanyak 2 siswa (6,9%) dan kategori sangat rendah yaitu sebanyak 0

siswa (0%), (c) penerapan PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31,03%, dan (d) Hasil belajar siswa setelah penerapan PBL yakni jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 siswa (100%).

II. KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Yunin Nurun Nafiah, 2014) yang berjudul “Penerapan Model Problem Base Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dalam pembelajaran Perbaikan dan Setting Ulang PC melalui penerapan model Problem- Based Learning (PBL). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas X kompetensi keahlian TKJ. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dengan instrumen checklist dan tes unjuk kerja. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (a) penerapan model PBL dalam pembelajaran materi perbaikan dan setting ulang PC dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 24,2%, (b) Keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan PBL yaitu siswa dengan kategori keterampilan berpikir kritis sangat tinggi sebanyak 20 siswa (69%), kategori tinggi sebanyak 7 siswa (24,2%), kategori rendah sebanyak 2 siswa (6,9%) dan kategori sangat rendah yaitu sebanyak 0 siswa (0%), (c) penerapan PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31,03%, dan (d) Hasil belajar siswa setelah penerapan PBL yakni jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 siswa (100%).

Penelitian lainnya yaitu penelitian yang dibuat oleh (Emi Nurkholif, 2016) dengan judul “Efektivitas Penerapan Metode Problem Base Learning Berbantuan Multimedia Pembelajaran Di SMK N 1 Pundong”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKDLE dengan metode PBL berbantuan multimedia pembelajaran; (2) hasil belajar pada siswa mata pelajaran PKDLE dengan metode ceramah dengan powerpoint; (3) efektivitas menggunakan metode Problem Based Learning berbantuan multimedia pembelajaran dan metode ceramah dengan powerpoint dalam kegiatan pembelajaran PKDLE; (4) perbedaan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran PBL berbantuan multimedia pembelajaran, hasil belajar

setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar sebelum perlakuan; (5) perbedaan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran ceramah dengan media powerpoint, hasil belajar setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar sebelum perlakuan; (6) perbedaan hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti PBL berbantuan multimedia pembelajaran lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran ceramah dengan media powerpoint.

B. Landasan Teori

a. Teori Belajar

Menurut Slavin dalam Catharina Tri Anni (2004), belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Menurut Gagne dalam Catharina Tri Anni (2004), belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Sedangkan menurut Bell-Gredler dalam Udin S. Winataputra (2008) pengertian belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills, and attitude. Kemampuan (competencies), keterampilan (skills), dan sikap (attitude) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Menurut Nabisi Laponi (2008:15) teori behaviorisme didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (behavior) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Individu berperilaku apabila ada rangsangan (stimuli), sehingga dapat dikatakan peserta didik di SD/MI akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Semakin tepat dan intensif rangsangan yang diberikan oleh guru akan semakin tepat dan intensif pula kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Dalam belajar tersebut kondisi lingkungan berperan sebagai perangsang (stimulator) yang harus direspon individu dengan sejumlah konsekuensi tertentu.

Dalam teori ini peserta didik dituntut langsung untuk mengutamakan pengukuran berupa hasil dari proses suatu pembelajaran yang dilaksanakan. Dimana stimulus yang diberikan guru dan apa yang diterima oleh pembelajar (respons) harus dapat diamati dan diukur. Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini, yaitu :

1. Mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian terkecil
2. Mementingkan mekanisme terjadinya hasil belajar
3. Menekankan peranan lingkungan

4. Mementingkan pembentukan reaksi atau respon
5. Mementingkan pentingnya latihan

b. Penerjemah

1. Pengertian

Kata penerjemahan berasal dari bahasa Arab yaitu Tarjammah yang berarti mengubah suatu bahasa ke bahasa lain. Sedangkan di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), terjemahan/menerjemahkan berarti menyalin/memindahkan suatu bahasa ke bahasa lain atau mengalihbahasakan. Sedangkan menurut Sudarno (2011) penerjemahan berarti mengubah teks bahasa sumber ke dalam teks bahasa sasaran dengan mempertimbangkan makna kedua bahasa sehingga diusahakan semirip-miripnya. Selain itu penerjemahan harus mengikuti kaidah-kaidah yang berlaku dalam bahasa sasaran. Selain itu menurut Hoed (2006: 23), yang dimaksud dengan penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan secara tertulis pesan dari teks suatu bahasa (contohnya bahasa Jepang) menjadi teks bahasa lain (contohnya bahasa Indonesia). Namun penerjemahan bukan hanya kegiatan untuk menerjemahkan suatu teks. Penyampaian pesan juga merupakan salah satu bagian dari penerjemahan yang tidak boleh sampai menghilang.

2. Metode

Melakukan penerjemahan bukanlah hal yang semudah kedengarannya. Bertolak belakang dengan definisi menurut KBBI, Luther dalam Simatupang (2000: 3) menyatakan bahwa bahwa "Translation is not everybody's art". Yang berarti Penerjemahan bukanlah hal yang bisa dilakukan oleh semua orang. Karena sama seperti sebuah karya seni, penerjemahan membutuhkan pengetahuan, latihan, serta pengalaman.

Sebagai tambahan pernyataan di atas, Hidayat dalam Amalia (2007) juga mengemukakan bahwa kemahiran menerjemahkan tidak mungkin berkembang menjadi kemahiran profesional tanpa pengetahuan tentang teknik penerjemahan, latihan yang intensif serta pengalaman yang cukup. Sejalan dengan apa yang dikemukakan Hidayat, Robinson dalam Amalia (2007) juga menyatakan bahwa penerjemahan merupakan rangkaian proses belajar yang berjalan secara terus-menerus melalui tiga tahapan, yaitu naluri, pengalaman serta kebiasaan. 9 Saat melakukan penerjemahan, para penerjemah dihadapkan pada berbagai perbedaan bentuk frasa, klausa, kalimat dalam bahasa sumber, serta teks bahasa sasaran. Terlebih lagi setiap bahasa memiliki aturan masing-masing yang juga dipengaruhi oleh budaya masing-masing.

Hal terpenting saat seorang penerjemah menerjemahkan sebuah kalimat, sang penerjemah harus menyadari bahwa akan ada perubahan bentuk frasa, klausa dan kalimat. Hal ini sesuai dengan pendapat Nida (2003) yang mengatakan: "Translating consist in producing in the receptor language the closest natural equivalent to the message of the source language, first in meaning and secondly in style." Dari kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep dari sebuah penerjemahan adalah mencari dan menentukan arti dalam bahasa sumber yang paling sesuai dengan makna dan gaya bahasa sasaran.

Lebih lanjut, menurut De Maar dalam A. Widyamartaya (1989: 15) beberapa langkah yang dibutuhkan dalam melakukan penerjemahan ialah sebagai berikut: a. Membaca dan mengerti karya sastra yang akan diterjemahkan b. Menyerap serta memahami isi dari karya sastra tersebut, bahkan hingga sang penerjemah menemukan makna terpendam di balik karya sastra tersebut c. Mengubahnya menjadi bahasa tujuan dengan mencocokkannya dengan sistematika bahasa tujuan namun tanpa mengubah ide atau pemikiran utama dari karya sastra tersebut.

3. Cihna Translator

Aplikasi Cihna merupakan aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali yang dapat dipasang pada smartphone android. Aplikasi Cihna mampu menerjemahkan kata maupun kalimat dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Bali dan sebaliknya. Penerjemahan kata/kalimat dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Bali menghasilkan terjemahan Bahasa Bali Andap, Mider, dan Kasar.

c. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Definisi

Menurut (Tan, 2003), PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pebelajar dengan masalah-masalah praktis atau pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah dan memiliki konteks dengan dunia nyata. Model ini melatih siswa untuk memecahkan masalah dengan pengetahuan yang dimilikinya. Proses tersebut akan membuat terbangunnya pengetahuan baru yang lebih bermakna bagi siswa. (Hudojo, 1988) mengatakan PBL adalah proses yang ditempuh oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya sampai masalah tersebut tidak lagi menjadi masalah baginya. Sedangkan menurut (Dutch, dalam Amir, 2009) adalah metode instruksional yang menantang peserta didik agar belajar untuk belajar bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan, kemampuan analisis,

dan inisiatif siswa terhadap materi pembelajaran. PBL mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis, dan menggunakan sumber belajar yang sesuai bahwa model PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata. Model ini menyebabkan motivasi dan rasa ingin tahu meningkat. Model PBL juga menjadi wadah bagi siswa untuk dapat mengembangkan cara berpikir kritis dan Dengan demikian, dapat disimpulkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

2. Langkah-langkah

(Amir, 2009) menyatakan, terdapat 7 langkah pelaksanaan PBL, yaitu sebagai berikut.

- a. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas. Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah.
- b. Kedua merumuskan masalah. Fenomena yang ada dalam masalah menurut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi antara fenomena itu.
- c. Menganalisis masalah. Siswa mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki tentang masalah.
- d. Menata gagasan siswa dan secara sistematis menganalisisnya dengan dalam. Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain, dikelompokkan mana yang saling menunjang, mana yang bertentangan dan tujuan pembelajaran.
- e. Memformulasikan tujuan pembelajaran. Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang dan mana yang masih belum jelas.
- f. Mencari informasi tambahan dari sumber yang lain (di luar diskusi kelompok).
- g. Mensintesa (menggabungkan) dan menguji informasi baru, dan membuat laporan untuk kelas.

Dari laporan individu/sub kelompok, yang dipresentasikan di hadapan anggota kelompok lain, kelompok mendapatkan informasi-informasi yang baru. Anggota yang mendengarkan laporan harus kritis tentang laporan yang disajikan (laporan diketik, dan dibagikan kepada setiap anggota).

3. Manfaat

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode PBL memiliki beberapa manfaat (Amir, 2009), yang dipaparkan sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kecakapn siswa dalam pemecahan masalah

- b. Lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang telah dipelajari
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar
- d. Meningkatkan kemampuan yang relevan dengan dunia praktek
- e. Membangun kemampuan kepemimpinan dan kerja sama
- f. Kecakapan belajar dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Istilah hasil adalah sesuatu yang didapatkan dari perjuangan dan jeri payah. Sedangkan belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah informasi dan pengetahuan. Peserta didik diberikan bermacam – macam pelajaran untuk menambah pengetahuan yang dimilikinya, dengan cara baik itu membaca, menghafalkan, menghitung, atau mengalami langsung.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:4) hasil belajar adalah yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor telah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam materi pelajaran.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Data

Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Penelitian Eksperimen ini memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh penerapan media pembelajaran Aplikasi penerjemah dan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Aplikasi penerjemah terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Bangli pada mata pelajaran Bahasa Bali khususnya pengenakan kata-kata dalam Bahasa Bali Kelas pertama, diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran Aplikasi Penerjemah. Kelas kedua, diterapkan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Aplikasi Penerjemah.

B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian experimental semu (quasi) dengan pola dasar Post Test Only Control Group Design. Dalam rancangan ini pengambilan sampel dilakukan dengan memilih kelas yang akan dijadikan sampel secara random. Rancangan ini dipilih karena selama melakukan eksperimen tidak memungkinkan mengubah kelas yang sudah ada.

Pemberian perlakuan hanya dilakukan terhadap kelas eksperimen. Rancangan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Rancangan Posttest Onlu Control Design

Kelas	Treatment	Post-test
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Keterangan:

O₁, O₂ = Posttest yaitu pemberian tes sesudah perlakuan

X = Perlakuan bahan ajar menggunakan Aplikasi Penerjemah

- = Perlakuan pada kelas kontrol yaitu media pembelajaran bersumber dari guru (konvensional)

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bangli. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas X Akuntansi 1 dan siswa kelas X Akuntansi 2.

D. Populasi dan sampel

1. Populasi

Sugiyono (2012) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda – benda alam yang lain.

Selain itu populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tertentu.

Sesuai dengan tabel 3.1 populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 1 an siswa kelas X Akuntansi 2 tahun pelajaran 2019/2020 jumlah total anak sebanyak 68 anak. Distribusi jumlah siswa kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 di SMK Negeri 1 Bangli pada tahun pelajaran 2019/2020 disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2 Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH ANAK
1	X Akuntansi 1	25
2	X Akuntansi 2	26
TOTAL		51

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang telah dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul – betul representatif (mewakili).

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini digunakan simple random sampling. Teknik ini dipilih karena sulit mengubah kelas yang sudah terbentuk.

Kelas dipilih sebagaimana telah terbentuk tanpa campur tangan peneliti sehingga kemungkinan pengaruh-pengaruh dari keadaan subjek mengetahui dirinya dilibatkan dalam eksperimen dapat dikurangi sehingga penelitian ini benar-benar menggambarkan pengaruh perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil pengundian dengan teknik simple random sampling maka ditetapkan kelas X Akuntansi 2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas kelompok kontrol. Perbandingan kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 3 Sampel Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH ANAK
1	Eksperimen	25
2	Kontrol	26
TOTAL		51

E. Variabel Penelitian

- Variabel Bebas
Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Aplikasi Penerjemah.
- Variabel Terikat

Variabel terikat yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 1 dan Akuntansi 2 pada mata pelajaran Bahasa Bali di SMK Negeri 1 Bangli.
Hubungan antar variabel yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dilihat.



Gambar 1 Diagram Hubungan Variabel Penelitian

F. Teknik Pengumpulan Data

- Metode Tes
- Metode Angket

G. Uji Coba Instrumen

- Uji Validitas
Validitas yang diuji pada instrumen ini adalah validitas isi, yaitu kesanggupan alat ukur itu untuk mengukur isi yang

seharusnya diukur. Hasil uji validitas isi dari instrumen penelitian ini melalui pendapat atau penilaian oleh ahlinya (professional judgement) dengan menggunakan formula Gregory dalam (Candiasa, 2011).

Tabel 4 Matriks Tabulasi Penilaian Tes Dua Pakar

		Penilai 1	
		Kurang relevan	Sangat relevan
Penilai 2	Kurang relevan	(A)	(B)
	Sangat relevan	(C)	(D)

- Uji Reliabilitas
Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan Software SPSS (Statistical Program for Social Science) v. 16 for windows. Dengan adanya kriteria sebagai berikut:
 - Reliabel jika conbrach's alfa > r tabel dengan interval kepercayaan 95%
 - Tidak reliabel jika conbrach's alfa < r tabel dengan interval kepercayaan 95%
Pengukuran menggunakan conbrach's alfa menghasilkan nilai alpha dalam skala 0-1, yang dapat dikelompokkan lima kelas sebagai berikut:

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Kurang Reliabel
0,0201 – 0,40	Agak Reliabel
0,041 – 0,60	Cukup Reliabel
0,061 – 0,80	Reliabel
0,801 – 1,00	Sangat Reliabel

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dibahas lebih lanjut mengenai hasil penelitian yang telah diperoleh. Hasil penelitian meliputi analisis deskriptif dan analisis statistik yang mengungkap pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali pada materi kesusastraan Bali sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar anak terhadap tema materi kesusastraan Bali. Sebelum menentukan sampel, terlebih dahulu menentukan anggota populasi. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh anak kelas X. total anak sebanyak 51 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan cara simple random sampling. Hasil pengundian didapatkan bahwa kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Akuntansi 1 adalah kelas Kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan yaitu dengan pembelajaran yang menggunakan aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali, Kelas kontrol adalah kelompok siswa yang belajar dengan LKS. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, yang terdiri dari 3 kali proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. Tahapan untuk mendapatkan data yaitu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan belajar menggunakan aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali selama 3 kali pertemuan proses pembelajaran, dan kelas kontrol menggunakan Lembar kerja siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.

Hasil belajar pada kelompok eksperimen adalah 21,6 sedangkan rata-rata post-test pada hasil belajar kelompok kontrol sebesar 13,7. Dengan demikian, rata-rata post-test hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perhitungan normalitas, homogenitas dan uji hipotesis menggunakan Microsoft Excel 2016 dengan SPSS 17.0 hasilnya tidak jauh berbeda, di mana kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki data yang normal pada tabel uji normalitas data yaitu tidak terdapat perbedaan frekuensi sebaran data kelompok eksperimen dan

kelompok Kontrol. Kedua kelompok juga memiliki data yang homogen yaitu tidak terdapat perbedaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Perhitungan uji hipotesis dengan uji-t menggunakan Microsoft Excel 2016, dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan 49 diperoleh thitung = 10,08523 dan ttabel = 1,69913 Karena thitung > ttabel maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sedangkan analisis uji-t dengan SPSS 16.0 mendapatkan hasil thitung = 9,964 dan ttabel dicari dengan tabel distribusi t pada taraf signifikan 5% satu sisi dan derajat kebebasan (df) adalah 49, sehingga ttabel = 1,69913 karena thitung > ttabel, maka H0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali dan siswa yang belajar menggunakan LKS pada kelas X di SMK Negeri 1 Bangli. Hal ini menunjukkan bahwa kelas yang dibelajarkan dengan menggunakan aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali memiliki nilai rata-rata lebih tinggi apabila dibandingkan dengan kelas yang dibelajarkan menggunakan LKS. Hal ini disebabkan karena dampak positif dari pembelajaran menggunakan media aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali, Dampak positif dari pembelajaran menggunakan aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali yaitu hasil belajar anak lebih tinggi dari pembelajaran menggunakan LKS atau pembelajaran konvensional dan keantusiasan anak dalam belajar sangat tinggi.

Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, anak yang dibelajarkan dengan media pembelajaran aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali terlihat lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan anak yang belajar dengan media pembelajaran LKS. Hal ini dikarenakan anak yang belajar dengan media pembelajaran aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali Sangat menarik dan terasa baru bagi anak yang biasanya belajar dengan media LKAssaja. Hal ini juga didukung oleh teori yang disampaikan oleh Sadiman, et.al (2005) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara tepat, dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Hasil analisis respon anak terhadap penerapan media aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali berada pada kategori sangat positif. Keadaan seperti ini dapat dijadikan modal untuk menciptakan suasana belajar yang efektif agar bisa meningkatkan hasil belajar anak yang lebih tinggi. Respon sangat positif anak akan menjadi langkah awal untuk menuju kepada lingkungan belajar yang efektif. Jadi, dengan diperoleh respon anak yang positif terhadap penerapan media aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali di dalam kelas dapat mengindikasikan bahwa aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali dapat diterima dengan baik oleh anak. Oleh karena itu, aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali ini dapat dijadikan sebagai langkah alternative dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pertimbangan – pertimbangan teoritik dan operasional, maka implikasi dari penelitian ini jika dilihat dari teori belajar konstruktivisme adalah proses belajar dan pembelajaran dikelas siswa harus terlibat aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran dikelas. Siswa harus dapat mengaplikasikan ide-ide mereka sendiri, siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri sehingga hasil belajar dicapai dengan lebih baik. Berdasarkan hal itu bahan atau media ajar yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar dengan lebih baik adalah bahan atau media ajar Aplikasi

Edukasi pada materi Masyarakat, Gejala alam, Kebudayaan, Ruang angkasa dan pengenalan dasar.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan beberapa simpulan. Adapun simpulan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali dengan siswa yang belajar menggunakan LKS pada materi kesusastraan siswa kelas X SMK Negeri 1 Bangli. Dilihat rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan penerapan media penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali adalah 21,15 sedangkan rata-rata posttest untuk kelompok kontrol sebesar 14,04 Berdasarkan rata-rata hasil belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar lebih tinggi terdapat pada anak yang menggunakan media aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali.
2. Hasil dari analisis respon siswa dari penerapan aplikasi penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali pada materi kesusastraan Bali dilihat dari rata – rata skor respon siswa sebesar 4,50 adalah termasuk dalam kategori sangat positif

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. W. (2010). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Problem base learning Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri Kalibawang. Jurnal Lumbung Pustaka UNY.
- Arikunto, S. (2003). Evaluasi Penelitian. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). Managemen Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). Managemen Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. (2006). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, & M. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineke Cipta. Mursid, Y. (2015). Pengembangan Game Edukasi Taimer Island Berbasis Desktop Untuk Sekolah Dasar Ditinjau dari Minat Belajar Anak. Jurnal FMIPA Vol.10 No.2 September.
- Merta. (2017). Pengembangan Aplikasi Penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali Menggunakan Metode Rule Based dan String Matching Berbasis Android. KARMAPATI.
- Putrayasa. (2013). Buku Ajar Landasan Pembelajaran. Singaraja: Undiksha Press. Rusman. (2011). Model - model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali.
- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: ALFABETA, 2012. Bandung: ALFABETA.
- Sudaryono, G. (2013). Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugihartono. (2013). Teori Belajar. Jakarta. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif kuantitatif dan R & D. Bandung: CV. Alfabeta.



e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063

*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)*

Volume 11, Nomor 1, Tahun 2022

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2009. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.