

## **PENGEMBANGAN MATA PELAJARAN MENULIS BERBASIS WEB-MOBILE**

### ***DEVELOPING OF WRITING SUBJECT BASED ON WEB-MOBILE***

**NP Riyanto<sup>1</sup>, FI Syabella<sup>2</sup>, S Novaliza<sup>3</sup>, A Rahma<sup>4</sup>, RD Azzahra<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas PGRI Silampari Lubuk linggau  
vairustech@gmail.com

#### **ABSTRACT**

*This journal aims to make it easier for students of English study programs in writing courses. Writing using Web-Mobile is very necessary for students because it helps in improving writing skills using a mobile web information system designed in learning to write in english study programs. This journal uses the "SDLC" method with a waterfall development model. The teaching method of writing using "SDLC" starts from planning and analysis, design, implementation, testing, deployment system and maintenance. The mobile web in the english writing course is designed with several features such as quizzes and some learning materials. This is an effort for students to develop their abilities. The process of learning to write on the mobile web is done by the user reading the material first, then filling out some quizzes. This is very affective because this website allows users to study anywhere and anytime so that in using mobile english writin courses, students can write their own writing.*

**Keyword:** *Writing ,SDLC, Web-Mobile*

#### **ABSTRAK**

Jurnal ini bertujuan untuk mempermudah mahasiswa program bahasa inggris dalam kuliah menulis. Penulisan dengan menggunakan Web-Mobile sangat diperlukan bagi mahasiswa karena membantu meningkatkan kemampuan menulis menggunakan web mobile sistem informasi yang dirancang dalam pembelajaran menulis di program studi bahasa inggris. Jurnal ini menggunakan metode SDLC Dengan model pengembangan waterfall. Metode pengajaran menulis menggunakan "SDLC" dimulai dari rencana dan analisis, desain, implementasi, uji coba, penerapan sistem serta pengelolaan. Web Mobile di mata kuliah English Writing di rancang dengan beberapa fitur seperti kuis dan beberapa materi dalam pembelajarannya. Hal ini sebagai upaya mahasiswa dalam mengembangkan kemampuannya. Proses pembelajaran menulis di web mobile ini dilakukan dengan pengguna membaca materi terlebih dahulu, setelah itu mengisi beberapa kuis. Hal ini sangat efektif karena web ini membuat para penggunanya bisa belajar dimanapun dan kapan pun. Jadi dalam menggunakan Web Mobile di mata kuliah English Writing, mahasiswa dapat menulis karya tulisnya sendiri.

**Kata Kunci:** *Menulis, SDLC, Web-Mobile*

#### **PENDAHULUAN**

Bahasa Inggris adalah bahasa yang sangat penting untuk dipelajari dan digunakan oleh orang-orang untuk berkomunikasi dengan orang lain dari berbagai negara. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada empat keterampilan penting yang harus dikuasai mahasiswa, yaitu membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis (Khusniyah et al., 2019; Simanjuntak et al., 2022; Sudrajat, 2019).

Menulis adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide atau gagasan melalui tulisan sehingga menjadi suatu fungsi menggunakan kata-kata

dengan benar. Menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa Inggris yang harus dipelajari oleh siswa (Chrisnawati, 2022; Megawati & Rahmawati, 2019).

Dalam proses pembelajaran menulis, penggunaan media atau alat memegang peranan penting untuk membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam menulis. Proses menulis membuahkan seperangkat kompetensi yang sama sekali berbeda (Meinawati & Baron, 2019). Produk tertulis seringkali merupakan hasil pemikiran, penyusunan, dan revisi prosedur yang membutuhkan keterampilan khusus, keterampilan yang tidak setiap pembicara berkembang secara

alami". Media yang digunakan baik secara tradisional maupun modern menggunakan teknologi. Karena mengingat di era revolusi modern semua sistem dalam dunia pendidikan sudah berbasis teknologi. "Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, dosen dituntut untuk dapat menggunakan dan juga mengembangkan media pembelajaran interaktif" (Trisnadewi et al., 2020). Salah satu Media Berdasarkan teknologi yang dikembangkan peneliti untuk keterampilan menulis dalam penelitian ini adalah Web-mobile (Hamzah et al., 2021).

Web mobile adalah situs yang dibuat khusus untuk perangkat mobile seperti handphone, komputer, laptop dan lain-lain (Elazhary, 2019; Alalwan et al., 2018). Web Mobile merupakan situs Web yang di rancang khusus untuk perangkat mobile. Mahasiswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menulis bahasa Inggris dengan baik dan terstruktur dengan berbasis web-mobile untuk memudahkan sistem pembelajaran menulis di mata kuliah English Writing.

**METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)*. SDLC adalah pola untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*), dan pengelolaan (*maintenance*). (Muhamad.muslihudin.,2016). Metode ini bertujuan menganalisis sistem informasi yang diterapkan pada *Web-Mobile*.

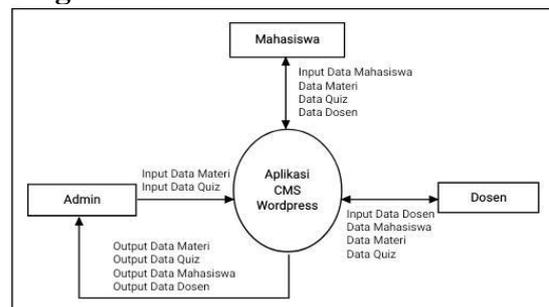


**Gambar 1. Diagram SDLC**

Pada metode ini langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Rencana(*planning*) dan analisis (*analysis*)  
 Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi dan mengutamakan sistem informasi e-learning writing yang akan dikembangkan berbasis *Web mobile*. Menganalisis *Web mobile* yang ingin dirancang serta Sasaran yang ingin dicapai yaitu mahasiswa di *english study program*.
2. Desain(*design*)  
 Pada tahap ini peneliti mulai mendesain web mobile yang akan dibuat dan kebutuhan yang diperlukan di dalam pembuatan *Web mobile*.
3. Implementasi (*implementation*) Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan tahapan desain web yang sudah dibuat ke dalam *web mobile*. Hal ini dilakukan dengan meletakkan informasi tentang keuntungan menggunakan Web ini, foto peneliti, materi tentang *english writing* dan kuis.
4. Uji coba (*testing*)  
 Pada proses ini peneliti melakukan uji coba web mobile yang telah di buat, Semua fungsi-fungsi yang ada di dalam web harus di uji, agar web terhindar dari error dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan dari mahasiswa di mata kuliah *english writing*.
5. Pengelolaan (*maintenance*)  
 Pengelolaan atau *maintenance* merupakan tahap akhir dimana peneliti melakukan pengamatan pengoperasian web mobile dan melakukan penyempurnaan untuk memprediksi terjadinya error dan virus

**Diagram Sistem**



### **Gambar 2. Diagram konteks**

Rancangan diagram konteks merupakan diagram yang memperlihatkan sistem sebuah proses. Tujuannya adalah memberikan pandangan umum sistem dari gambar 2 diperlihatkan hubungan dan interaksi antara dosen dan mahasiswa melalui *E-Learning*. Hubungan dan interaksi ini menyerupai hubungan dan interaksi yang berlangsung antara mahasiswa dan dosen pada dunia nyata.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk dapat membantu mahasiswa dalam mata kuliah *english writing* agar bisa meningkatkan kemampuan menulis dalam tata bahasa Inggris. Agar tidak terjadi lagi plagiasi terhadap suatu tulisan serta kesalahan kata dalam materi menulis. Didalam Web mobile ini terdapat materi *narrative writing*, *descriptive writing*, *persuasive writing*, *expository writing* dan *creative writing*.

Hal ini sangat berguna karena di mata kuliah *english writing* juga membahas materi-materi tersebut. Minat menulis adalah suatu ketertarikan untuk membuat suatu kalimat menjadi satu. "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh minat menulis pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan, semakin besar minat. Minat menulis tidak dibawa sejak lahir, melainkan di peroleh kemudian. Minat terhadap sesuatu di pelajari dan mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun Minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. (Slameto.,2003:180)

Pada pembelajaran menulis ini peneliti menggunakan pendekatan proses yaitu yang pertama dilakukan adalah para siswa akan disuruh masuk ke halaman web

dan mereka akan masuk ke materi-materi menulis. Setelah memahami materi-materi menulis tersebut mahasiswa akan disuruh mengisi Quiz yang ada di menu terakhir di halaman *all course*.

### **Analisis Masalah**

Masih banyak mahasiswa di *english study* program yang susah untuk memaparkan karya tulis dalam sebuah aplikasi di karenakan banyak dari mereka meng-copy paste tugas yang di berikan dosen dari internet sehingga jika menggungahnya mereka akan terkena plagiarisme dalam penulisan. Akibatnya mahasiswa tak bisa merubah kebiasaanya dari plagiarisme serta menurunkan kompetensi menulis di *english study program*.

### **Analisis Kebutuhan**

Plagiasi dan grammar yang berantakan serta tidak mengerti materi yang dijelaskan dosen dalam pembelajaran menulis merupakan beberapa masalah yang terjadi di mata kuliah *english Writing*. Dalam hal ini Mahasiswa sangat membutuhkan sebuah media yang membantu pembelajarannya dalam menulis secara terstruktur. Tidak bisa dipungkiri alat elektronik seperti handphone dan laptop merupakan media yang sangat berguna untuk mendapatkan informasi dan pembelajaran menulis. Oleh sebab itu peneliti merancang sebuah web yang digunakan untuk Dosen dan mahasiswa di mata kuliah *english writing*.

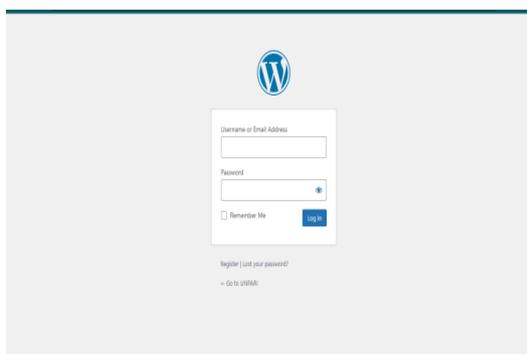
Web ini dirancang untuk mahasiswa agar bisa memahami sendiri beberapa materi di *english writing* sehingga melatih kemampuan menulis agar bisa membuat karya tulisnya sendiri.

### **Analisis Perancangan**

Perancangan web sistem adalah proses yang dilakukan untuk membuat aplikasi website dengan menggunakan aturan dasarnya mengambil dari rekayasa software dengan memprioritaskan pada metode pembuatannya. Web mobile adalah

situs sederhana yang berisi informasi. Teknologi yang dimuat dalam web mobile adalah *responsive web* artinya tampilan suatu web dapat menyesuaikan serta dapat digunakan di semua jenis perangkat seperti handphone, laptop, komputer, notebook, and ipad. Dengan menggunakan metode *System Development life Cycle (SDLC)*. SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model- model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem. (Rosa & Shalahudin, 2018).

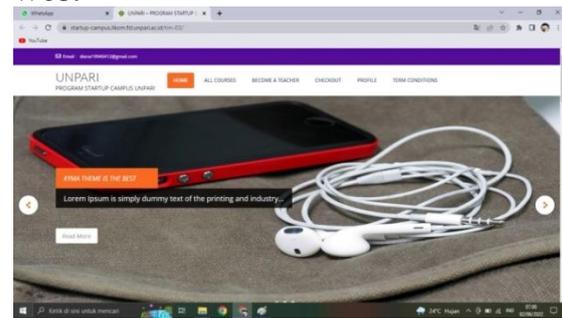
Di metode SDLC ini peneliti menggunakan metode pengembangan waterfall dalam perancangan web mobile. Pengembangan suatu aplikasi web ini adalah langkah-langkah untuk perancangan Web agar bisa mengembangkan suatu aplikasi web mobile secara efektif dan efisien. Selanjutnya jika Web sudah dibuat, dilakukan sebuah uji coba atau testing untuk melihat apakah web berfungsi sesuai dengan tujuan awal pembuatannya. Disini peneliti juga harus memantau keadaan web agar tidak terjadi error atau bug saat sedang digunakan. Selain itu Peneliti juga harus melihat perkembangan siswa dalam menggunakan web mobile ini. Berikut ini adalah tampilan-tampilan yang ada pada web yaitu:



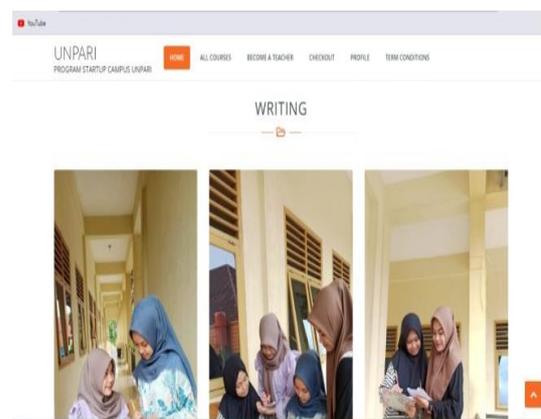
**Gambar 3. Tampilan halaman Login**

Pada gambar 3 Adalah halaman untuk log in ,yaitu dengan mengisi *username* dan *password*. Di halaman ini admin bisa masuk

ke dashboard atau tampilan di halaman Web.



**Gambar 4. Tampilan halaman awal**

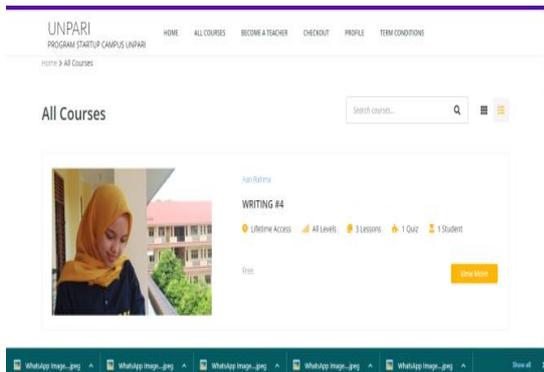


**Gambar 5. Foto Peneliti**



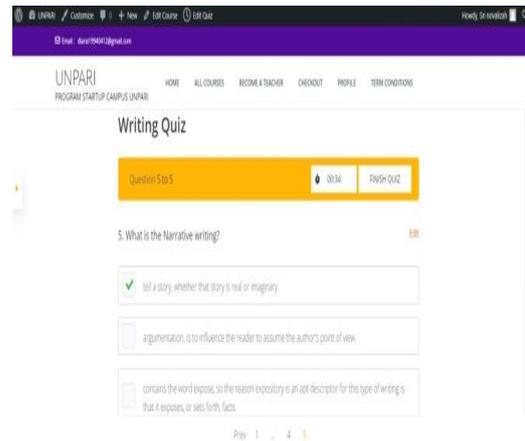
**Gambar 6. Halaman Konten**

Halaman awal Web-Mobile seperti yang ditunjukkan pada gambar 3,4,5 adalah tampilan awal pada saat *Web-Mobile* diakses. Halaman awal (Home) digunakan untuk menampilkan informasi seputar *web mobile e-learning writing* serta informasi para peneliti. Pada tampilan halaman awal terdapat lima bagian yaitu *home*, *All course*, *become a teacher*, *checkout*, *profil* dan *term condition*.



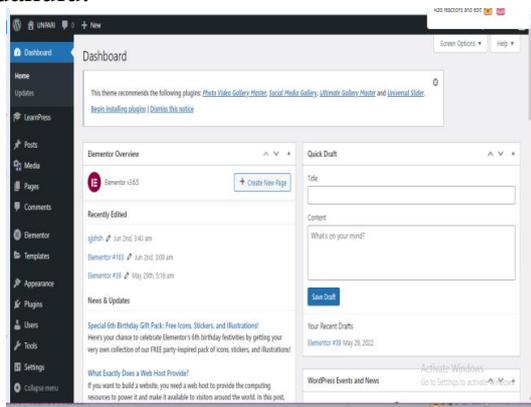
Gambar 7. Halaman kelas

Desain pada gambar 5 Halaman kelas diatas menampilkan bahwa di dalam kelas terdapat materi dan juga kuis. Sebelum mengisi kuis yang dibuat pengguna harus membaca materi terlebih dahulu.



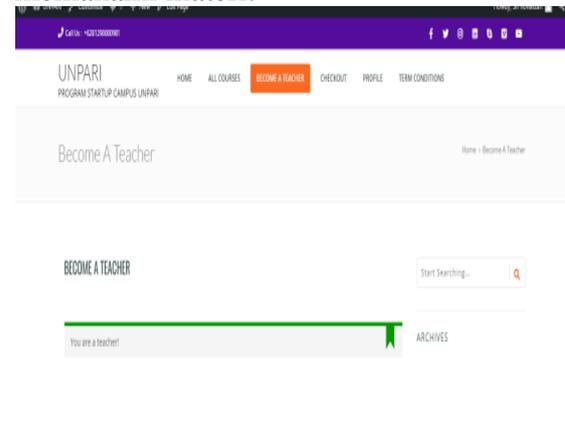
Gambar 9. Halaman Quiz

Pada gambar 9 adalah halaman kuis sesuai dengan namanya, halaman ini berisi kuis-kuis. Yang harus di isi ketika sudah memahami materi.



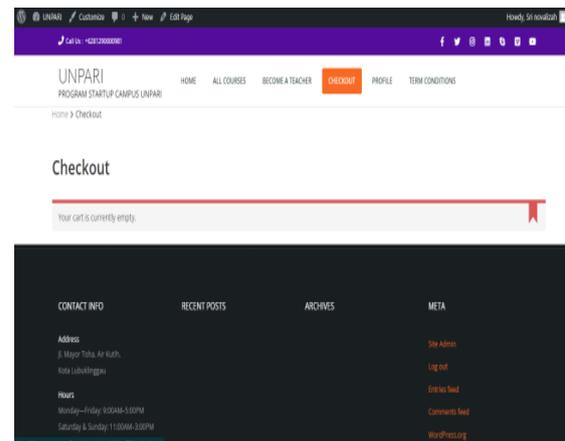
Gambar 8. Halaman Dashboard Sistem

Desain pada gambar 8 menunjukan bahwa di dashboard kita bisa membuat materi, untuk menambahkan materi kita buka *all course* lalu klik *Add New*, selanjutnya kita buat materi, setelah dibuat baru kita update dan publish. Lalu kembali ke menu awal dan materi yang dibuat tadi ada di halaman awal. *Dashboard* terdapat beberapa bagian yaitu *Learnpress*, *posts*, *media*, *pages*, *comments*, *elementor*, *templates*, *appearance*, *plugins*, *users*, *tools*, dan *setting*.



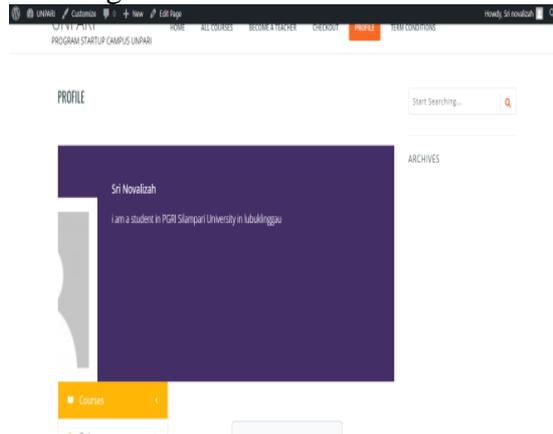
Gambar 10. Halaman menjadi Guru

Pada gambar 10 yaitu di halaman menjadi guru, disini guru bisa Log In dan mengajak siswanya untuk belajar melalui Web ini.



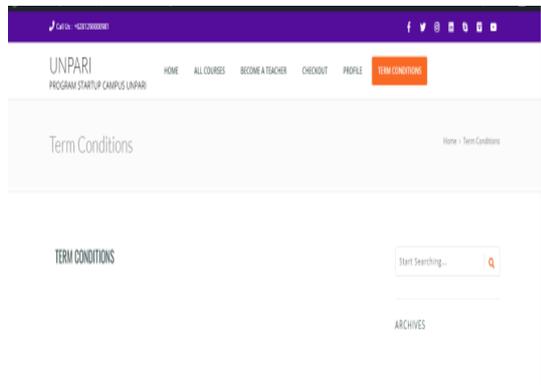
Gambar 11. Halaman checkout

Pada gambar 11 yaitu halaman CheckOut terdapat fitur yang digunakan pengguna untuk memasukan sesuatu ke keranjang.



**Gambar 12. Halaman Profil Admin**

Pada gambar 12 Di halaman ini menunjukkan bahwa pada sistem ini memiliki admin, di akun ini admin bisa merubah atau mengedit materi di dalam Web.



**Gambar 13. Term condition**

Pada gambar 13 yaitu Halaman terakhir adalah Term Condition, Halaman ini merupakan halaman yang berfungsi untuk mencari fitur-fitur lain di Web.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat di simpulkan sebagai berikut:

- Menulis adalah kegiatan mengungkapkan pendapat melalui media bahasa.
- Menulis menggunakan Web Mobile sangat berguna bagi mahasiswa terutama di mata kuliah *english writing* karena di web terdapat materi-materi tentang menulis serta juga terdapat kuis-kuis.

- Kemampuan menulis sangat penting bagi mahasiswa karena dengan menulis mahasiswa bisa mengungkapkan ide, kreativitas dan bakat nya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alalwan, A. A., Baabdullah, A. M., Rana, N. P., Tamilmani, K., & Dwivedi, Y. K. (2018). Examining adoption of mobile internet in Saudi Arabia: Extending TAM with perceived enjoyment, innovativeness and trust. *Technology in Society, 55*, 100-110.
- Chrisnawati, C. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris melalui teknik EGRU pada siswa Kelas X SMA Negeri 2 Dompu. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 9-14.
- Elazhary, H. (2019). Internet of Things (IoT), mobile cloud, cloudlet, mobile IoT, IoT cloud, fog, mobile edge, and edge emerging computing paradigms: Disambiguation and research directions. *Journal of Network and Computer Applications, 128*, 105-140.
- Hamzah, M. L., Rizal, F., & Simatupang, W. (2021). Development of Augmented Reality Application for Learning Computer Network Device. *International Journal of Interactive Mobile Technologies, 15*(12).
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas pembelajaran berbasis daring: sebuah bukti pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Tatsqif, 17*(1), 19-33.
- Megawati, M., & Rahmawati, N. K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris dengan Teknik Mind Mapping pada Mahasiswa STKIP Kusumanegara Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara, 11*(1), 21-36.
- Meinawati, E., & Baron, R. (2019). Media sosial dan pembelajaran: Studi efektivitas penggunaan Facebook

- dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 34-51.
- Simanjuntak, M. B., Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2022). Pembelajaran Berbasis Telegram Group dan Microsoft Team di Kelas Bahasa Inggris (Penilaian berbasis Persepsi Siswa). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11114-11119.
- Sudrajat, D. (2019). Asesmen Pembelajaran Bahasa Inggris: Model dan Pengukurannya. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-20.
- Trisnadewi, K., Brahma, A. A. G. R. W., & Monny, M. O. E. (2020). Pemanfaatan Cartoon Story Maker, Sebuah Teknologi Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 179-187.