



Penggunaan Aplikasi *Kamus Sinonim Antonim* Sebagai Media Pembelajaran di MTS. Al-Hijrah NU Medan

Using the Synonym Antonym Dictionary Application as a Learning Media at MTS. Al-Hijrah NU Medan

Sri Ramadhani^{1*}, Siti Rahmadhani Siregar², Saut Mardame Simamora³,
Jusnizar Sinaga⁴

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Pangeran Antasari, Indonesia

⁴ Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

Alamat: Veteran Ps. 4, Helvetia, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: *ramadhani1804@gmail.com

Article History:

Received: Juni 01, 2024;

Revised: Juli 14, 2024;

Accepted: Juli 28, 2024;

Published: Juli 31, 2024;

Keywords: Learning interest, Indonesian language lessons, synonyms and antonyms, reasoning skills.

Abstract: Community service is an activity aimed at assisting specific communities in various activities. This activity is a part of the Tri Dharma of Higher Education, an educational activity for the community in the form of formal and non-formal education for children or students. In community service, it is expected to increase students' interest through an Indonesian language learning approach at MTS. AL-HIJRAH NU Medan, the learning approach is conducted using the play-for-study method, where Indonesian language learning will utilize a learning media in the form of a synonym and antonym dictionary application. Through the approach of learning by playing in groups, skills in understanding antonyms and synonyms are developed, so that through this game, it is hoped that students will be able to understand the similarities/differences in vocabulary. This approach provides an opportunity for students to interact with each other and express various arguments in their minds. From this activity, it is hoped that the use of the synonym and antonym dictionary application as a facility that accommodates students' learning, practicing, and playing activities through word-guessing skills can be fulfilled and beneficial to the surrounding community.

Abstrak.

Pengabdian masyarakat adalah suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas. Kegiatan ini merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, suatu kegiatan pendidikan pada masyarakat berbentuk pendidikan formal dan nonformal pada anak-anak atau siswa. Pada pengabdian masyarakat diharapkan mampu mendorong minat siswa bertambah melalui suatu pendekatan kegiatan pembelajaran bahasa indonesia di MTS. AL-HIJRAH NU Medan, pendekatan pembelajaran dilakukan dengan cara play for study, dimana pembelajaran bahasa indonesia akan menggunakan media pembelajaran sebuah aplikasi kamus sinonim dan antonim. Melalui pendekatan belajar dengan cara bermain secara berkelompok, pada keterampilan memahami kata antonim dan sinonim sehingga melalui permainan ini di harapkan siswa mampu memahami persamaan/pertidaksamaan kosa kata. Cara pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berinteraksi dan menuangkan beragam argumen yang ada di kepala mereka. dari kegiatan ini, diharapkan penggunaan aplikasi kamus sinonim dan antonim sebagai fasilitas yang mewadahi aktivitas belajar, berlatih, bermain siswa melalui keterampilan menebak kata dapat terpenuhi dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

Kata kunci: Minat belajar, Pelajaran bahasa indonesia, sinonim dan antonim, kemampuan penalaran.

1. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 membuat pola pendidikan berubah. Perubahan tersebut juga terjadi pada pola dan metode pengajaran yang dilakukan oleh guru baik pada sd, smp, sma dan bahkan perguruan tinggi. Guru dipaksa mampu menemukan metode pengajaran yang efektif agar pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh para siswa. Salah satu permasalahan yang sering muncul yaitu sulitnya memahami sinonim dan antonim (persamaan kata dan lawan kata). sering kita sebagai para guru menemukan siswa yang sulit memahami perbedaan antara kemaknaan sinonim dan antonim.

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat. Penggunaan teknologi bisa kita temukan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang amat sering digunakan oleh manusia ialah komputer. Komputer telah merambah ke berbagai bidang termasuk bidang aplikasi *android*. Aplikasi *android* zaman sekarang banyak digunakan manusia sebagai alat menyampaikan suatu informasi. Dengan kata lain pembelajaran atau metode pembelajaran harus mengikuti perkembangan IPTEK sehingga pembelajaran tidak luput dari penggunaan teknologi dalam penyampaian bahan ajar,

Menurut Sebuah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi kamus yang dapat menerjemahkan bahasa Indonesia ke bahasa Arab dengan menggunakan metode pencarian *Boyer-Moore*. Cara kerja metode *Boyer-Moore* adalah dengan mencocokkan *pattern* dari kanan dan bukan dari kiri. Dengan mulai pencocokan karakter dari arah kanan, maka informasi yang didapat bisa lebih banyak.

Menurut penelitian yang dilakukan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi kamus yang dapat menerjemahkan bahasa Indonesia ke bahasa Inggris dan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Aplikasi ini dapat memudahkan pengguna untuk memahami cara pengucapan kosakata yang ada didalam kamus karena memiliki audio untuk mengeluarkan suara dari kosakata yang terdapat pada aplikasi kamus ini.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya, dapat diberi kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan aplikasi kamus sinonim antonim berbahasa Inggris berbasis WAP (*wireless application protocol*). WAP merupakan sebuah arsitektur komunikasi yang khusus dibuat untuk jaringan *wireless* yang menyediakan kemudahan dalam berkomunikasi menggunakan internet dan layanan lainnya pada *smartphone, pager, PDA* dan perangkat nirkabel lain

Sehingga berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi kamus dapat di gunakan sebagai media pembelajaran kepada siswa agar dapat memahami perbedaan sinonim dan antonim, penggunaannya, contoh kata dan lain sebagainya. Media

pembelajaran ini menggunakan metode play for study, hal tersebut menyatakan bahwa aplikasi kamus sinonim dan antonim digunakan sebagai media permainan dalam kelas dengan metode tebak kata, sehingga siswa mampu berfikir kritis dan mengetahui penggunaan kosa kata sinonim dan antonim pada kehidupan sehari-hari.

Tujuan umum dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengenalkan siswa/siswi MTS. AL-HIJRAH NU Medan dan para guru pada penggunaan kamus sinonim dan antonim sebagai media alternatif pembelajaran. Secara khusus, tujuan kegiatan ini adalah mensosialisasikan kamus sinonim dan antonim kepada siswa/siswi dan para guru MTS. AL-HIJRAH NU Medan, diharapkan siswa mampu berpikir secara kritis dan sistematis, serta mengetahui perbedaan sinonim dan antonim, penggunaan kata, dan definisi sinonim dan antonim.

2. KAJIAN TEORITIS

Kamus merupakan sebuah rujukan untuk mencari makna atau arti dari kata-kata. Kamus memiliki berbagai macam bentuk, tetapi bentuk yang sangat baik untuk digunakan adalah kamus berbentuk aplikasi pada smartphone karena keunggulan yang lebih fleksibel (Hamka, 2012). Sinonim adalah kata-kata yang memiliki bentuk yang berbeda, seperti tulisan maupun pelafalan, tetapi memiliki makna yang sama dan Antonim adalah kata – kata yang maknanya saling berlawanan satu sama lain (Fadisar, 2017). Dalam mempelajari Sinonim dan Antonim masih terdapat berbagai kesulitan. Kesulitan tersebut dapat diselesaikan dengan menggunakan aplikasi kamus Sinonim dan Antonim berbasis android karena dapat memudahkan seseorang untuk mempelajari lebih banyak kosakata, persamaan kata dan lawan kata dalam aplikasi tersebut (Septian, 2012). Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi kamus sinonim dan antonim berbahasa Indonesia berbasis android agar dapat memudahkan pengguna nantinya. Aplikasi kamus sinonim dan antonim ini menggunakan metode pencarian biner (binary search). Metode pencarian pada data terurut yang paling efisien dan digunakan untuk kebutuhan pencarian dengan waktu yang cepat. Diharapkan aplikasi ini dapat menarik minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi ini khususnya para pelajar dan masyarakat umum (Radja, 2016).

Kamus sinonim dan antonim memiliki beberapa struktur dan juga cara kerja sesuai dengan fungsi dan tujuan penggunaan aplikasi tersebut. Pada prakteknya aplikasi ini digunakan pada MTS. AL-HIJRAH NU Medan, pada pembelajaran bahasa Indonesia. Cara penggunaan aplikasi kamus sinonim dan antonim berbasis Android dimulai dengan mengunduh dan menginstal aplikasi dari Google Play Store. Setelah terinstal, buka aplikasi dengan mengklik

ikonnya di layar utama. Jika diperlukan, buat akun dengan email dan kata sandi Anda, atau langsung gunakan aplikasi tanpa perlu mendaftar. Di layar utama, pengguna akan melihat kolom pencarian dan beberapa menu seperti Sinonim, Antonim, Riwayat Pencarian, dan Pengaturan. Pengguna cukup mengetikkan kata yang ingin dicari di kolom pencarian dan mengklik tombol "Cari" atau ikon kaca pembesar untuk memulai pencarian. Hasil pencarian akan menampilkan sinonim atau antonim dari kata yang dicari, dengan daftar kata-kata yang memiliki makna yang sama (sinonim) atau berlawanan (antonim). Jika pengguna ingin menyimpan kata tertentu, dapat menambahkannya ke daftar favorit dengan mengklik ikon bintang di sebelah kata tersebut. Pengguna juga dapat melihat kata-kata yang pernah dicari sebelumnya di menu "Riwayat Pencarian", memudahkan untuk kembali ke kata-kata yang sudah dipelajari. Di menu Pengaturan, pengguna bisa menyesuaikan preferensi penggunaan aplikasi seperti tema warna dan ukuran font, serta pengaturan notifikasi (Fariz, 2020).

Dalam praktek pembelajaran di MTS. AL-HIJRAH NU Medan, aplikasi ini dapat digunakan dengan cara guru meminta siswa mencari sinonim dan antonim dari kata-kata yang diberikan. Siswa bisa bekerja secara berkelompok untuk menemukan kata-kata dan mendiskusikan maknanya. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan aplikasi kamus sinonim dan antonim berbasis Android dapat memudahkan pengguna, khususnya pelajar dan masyarakat umum, dalam mempelajari dan memahami kosakata bahasa Indonesia.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk terlibat langsung dalam proses pengabdian masyarakat, serta memberikan gambaran mendalam mengenai pengalaman dan persepsi peserta terhadap penggunaan aplikasi kamus sinonim dan antonim sebagai media pembelajaran.

1. Kerangka Pemecahan Masalah:

- Tahap pertama adalah memberikan sosialisasi mengenai penggunaan kamus kepada siswa dan guru melalui pelatihan selama tiga hari berturut-turut. Pelatihan ini dilakukan secara online dan dipandu oleh dosen pembimbing dari prodi pendidikan guru sekolah dasar STKIP Pangeran Antasari, dengan dukungan dari tim mahasiswa yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

2. Realisasi Pemecahan Masalah:

- a) **Persiapan Tim:** Menyiapkan tim mahasiswa yang akan melakukan transfer knowledge kepada siswa MTS. AL-HIJRAH NU Medan. Tim ini mendapatkan pelatihan terlebih dahulu untuk memastikan mereka siap memberikan materi. Pelatihan untuk guru dilakukan oleh dosen pembimbing melalui sesi interaktif online menggunakan Google Meet.
- b) **Pengenalan dan Pelatihan:** Memberikan pelatihan online kepada siswa dan guru mengenai penggunaan kamus sinonim dan antonim sebagai media alternatif dalam kegiatan belajar mengajar.
- c) **Forum Tanya Jawab:** Membuat forum tanya jawab seputar kamus sinonim dan antonim untuk membantu siswa dan guru yang mengalami kesulitan, sehingga mereka bisa mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

3. Sasaran Khalayak Program:

- Sasaran program ini adalah 34 siswa dan 10 guru MTS. AL-HIJRAH NU Medan. Outcome yang diharapkan adalah peserta memahami dan mampu menggunakan kamus sinonim dan antonim sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, serta dapat memanfaatkannya secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Tempat dan Waktu:

- Kegiatan dilaksanakan di MTS. AL-HIJRAH NU Medan, Jalan Mandailing, Jalan Pukat I No. 37, Bantan Timur, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara, pada tanggal 25-28 Februari 2024.

5. Metode Kegiatan:

A. Praktek Online dan Praktek Langsung di Lab Sekolah:

- Hari Pertama: Pemaparan materi mengenai kamus sinonim dan antonim kepada siswa, diikuti dengan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman materi.
- Hari Kedua: Memberikan materi tentang cara menggunakan kamus sinonim dan antonim, mulai dari menginstal hingga mencari sinonim dan antonim. Kegiatan praktek dilakukan untuk mengaplikasikan materi yang telah disampaikan.
- Hari Ketiga: Pelatihan dilakukan secara online karena adanya kegiatan Isra Miraj di MTS. AL-HIJRAH NU Medan. Meskipun dilakukan secara online, antusiasme peserta tetap tinggi dan pelatihan berlangsung dengan baik.

Metode deskriptif kualitatif ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektifitas dan manfaat penggunaan aplikasi kamus sinonim dan

antonim dalam proses pembelajaran di MTS. AL-HIJRAH NU Medan, serta memberikan wawasan bagi pengembangan metode pembelajaran di masa depan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil dalam tiga tahapan yang telah dilakukan untuk mengamati bagaimana keefektifan kamus digital ini dalam membantu siswa memahami sinonim dan antonim secara lebih mendalam.

Persiapan

Tindakan dalam tahapan persiapan adalah berupa implementasi beberapa program sebagai berikut. Tahap persiapan dilakukan untuk menggali masalah yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi siswa dan guru bahasa indonesia dalam materi sinonim dan antonim. Khusus penerapan media pembelajaran aplikasi *kamus sinonim antonim*. Hasil observasi diperoleh data bahwa fasilitas untuk menunjang pembelajaran di MTS. AL-HIJRAH NU Medan sudah cukup memadai.

Fasilitas yang ada berupa fasilitas hotspot, papan tulis di ruang kelas dan juga setiap Murid memiliki smartphone untuk bisa mengakses internet. Namun, fasilitas yang ada tersebut belum bisa dimanfaatkan secara maksimal dikarenakan Murid di MTS. AL-HIJRAH NU Medan belum memaksimalkan *softskill* dalam menggunakan *aplikasi android*, khusus nya *Kamus sinonim antonim*. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan penggunaan *kamus sinonim antonim* ini sangat penting dan akurat untuk untuk siswa di MTS. AL-HIJRAH NU Medan, agar pembelajaran lebih optimal sehingga visi dan misi MTS AL-HIJRAH NU Medan khusus nya terkait bidang belajar mengajar dapat tercapai dengan baik. Diharapkan setelah dilakukan kegiatan PKM para guru dan siswa termotivasi untuk dapat menerapkan pembelajaran dengan media *Kamus sinonim antonim* yang telah dipraktekan lewat informasi yang mereka bisa dapat dari internet, pelatihan dan lainnya. Karena pembelajaran online bisa didapat dengan melakukan tahapan-tahapan diatas dengan berani untuk mencoba dan belajar terus menerus.

Bagi pihak sekolah harus terus memberikan kesempatan kepada pihak eksternal terutama dibidang teknologi kekinian untuk mampu menyerap kedalam knowledge anak didiknya bisa dengan melakukan terobosan-terobosan yang efektif. Sehingga siswa mendapatkan pengalaman dan motivasi yang terbaik untuk awal tentang media pembelajaran menggunakan kamus sinonim antonim sehingga kegiatan belajar mengajar tidak harus dilakukan secara monoton saja. Tentu hal tersebut diperlukan investasi yang besar untuk itu perlu menyiapkan infrastruktur yang mendukung dan membuat kegiatan Ekstrakurikuler untuk pembelajaran

berbasis teknologi yang sesuai dengan standar siswa didik. Dengan menerapkan standar global pada lini lokal yang mampu membuat peserta didik untuk mau belajar. Berdasarkan hal tersebut di atas, tim pengusul bermaksud memberikan usulan penggunaan kamus sinonim antonim sebagai media pembelajaran akibat pemahaman siswa yang kurang untuk mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar

Pelaksanaan

Tahap kedua dalam kegiatan pengabdian ini adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi tentang kamus sinonim antonim dan pelatihan cara mengakses dan menggunakan *kamus sinonim antonim*. Tujuan kegiatan penyampaian tersebut adalah untuk membekali pengetahuan dan motivasi kepada Murid betapa pentingnya pembelajaran mengikuti trend perkembangan teknologi akibat perkembangan teknologi yang pesat. Sedangkan tujuan kegiatan pelatihan dan cara mengakses dan menggunakan *kamus sinonim antonim* adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para murid dan guru dalam menggunakan *kamus sinonim antonim* sebagai media pembelajaran berbasis game. Selain itu, murid juga dapat lebih memahami penggunaan *kamus sinonim antonim* karena pada kegiatan pelaksanaan ini dilakukan demonstrasi penggunaan *Kamus sinonim antonim* sebagai media pembelajaran yang telah dibuat dari hasil pelatihan. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan penggabungan komputer dengan teknologi dalam bidang pendidikan telah menjadikan manusia ke era informasi yang maju. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ini telah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan tinggi. Pengguna TIK sendiri sangat menyebar luas mulai dari kalangan dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Pada kegiatan pelatihan proses pembelajaran bagi Guru ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai metode pembelajaran berbasis game khususnya dengan aplikasi kamus sinonim antonim. Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat menciptakan kondisi capaian siswa lebih efisien karena siswa dapat menemukan informasi yang sangat mudah dari internet.

Evaluasi

Tahap ketiga dalam kegiatan pengabdian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan Evaluasi untuk mengetahui kendala selama pelatihan. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan bagi murid dan guru di MTS. AL-HIJRAH NU Medan telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari sambutan positif dan antusiasme dari murid dan guru untuk mengikuti pelatihan dengan baik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, terdapat beberapa temuan penting. Pertama, terdapat peningkatan pengetahuan murid dan guru di MTS. AL-HIJRAH NU Medan mengenai penggunaan aplikasi kamus sinonim dan antonim. Penggunaan kamus ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, keberadaan aplikasi seperti Google Classroom juga terbukti sebagai media pembelajaran online yang mudah digunakan, memfasilitasi proses belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan terintegrasi.

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi kamus sinonim dan antonim, disarankan agar guru sebagai mentor di kalangan siswa dapat memahami dan memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal. Guru perlu memberikan pemahaman yang jelas mengenai cara penggunaan aplikasi tersebut agar siswa dapat memanfaatkannya dengan baik. Selain itu, kegiatan pelatihan serupa sebaiknya dilaksanakan secara berkala, misalnya per semester, untuk memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh tetap segar dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Fadisar, N. D. (2017). Aplikasi kamus bahasa Indonesia-Arab berbasis Android menggunakan metode Boyer-Moore. *Jurnal Sistem Informasi*, 99–110.
- Fariz Fernanda, R. R. (2020). Perancangan aplikasi kamus sinonim dan antonim. *Jurnal FTIK*, 883–887.
- Ghulam, A. B. (2018). Pemanfaatan e-learning Queffer School oleh guru dan siswa untuk optimalisasi pembelajaran di MAN 1 Ponorogo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 153–160.
- Hamka, D. S. (2012). Aplikasi kamus Inggris–Indonesia Indonesia Inggris pada platform Android. Palembang: *Jurnal Mahasiswa TI S1*.
- Radja, D. D. (2016). Aplikasi pencari kata dalam database kamus bahasa Kutai menggunakan metode binary search. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah*, 80–90.
- Sabran, & S. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. Makasar: *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian*.
- Septian, H. J. (2012). Kamus sinonim dan antonim. Palembang: *Jurnal Mahasiswa TI S1*.
- Soni, H. A. (2018). Optimalisasi pemanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 17–20.

Syahputri, N. (2018). Rancang bangun media pembelajaran matematika. JSIK, 9–14.

Zailani, A. U. (2020). Pengenalan sejak dini siswa SMP tentang machine learning untuk klasifikasi gambar dalam menghadapi revolusi 4.0. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7–15.