

PERANCANGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID KEPADA GURU SD SWASTA AMALYATUL HUDA

Lahmudin Sipahutar¹, Fitri Pranita Nasution², Rini Oktari Batubara³,
Mhd.Rizki Fajar Utomo⁴

Universitas Potensi Utama^{1,2,3,4}

*Email: mudinsipa@gmail.com¹

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru SD Swasta di Amalyatul Huda sebagai sarana untuk membangun media pembelajaran berbasis android. Pelaksanaan kegiatan PKM ini terdiri dari dua bagian yaitu, pertama adalah penyampaian materi media pembelajaran secara umum, kedua media pembelajaran berbasis android. Metode yang digunakan dalam pelatihan yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Oleh karena itu, perlu dibuat suatu aplikasi rancangan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran yang semula manual menjadi terkomputerisasi yang akan menghasilkan laporan yang lebih terinci. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini ialah bertambahnya pengetahuan para guru-guru SD dalam rancangan pembuatan media pembelajaran.

Kata kunci: *Pengabdian Kepada Masyarakat, Media Pembelajaran, Android*

Abstract

This community service activity (PKM) aims to improve the understanding and skills of private elementary school teachers in Amalyatul Huda as a means of building android-based learning media. The implementation of this PKM activity consists of two parts, namely, the first is the delivery of learning media material in general, the second is Android-based learning media. The method used in the training is the lecture and question and answer method. Therefore, it is necessary to make an application design for making learning media to improve the learning process which was originally manual to be computerized which will produce more detailed reports. The results obtained from this community service activity are the increased knowledge of elementary school teachers in designing learning media.

Keywords: *Community Service, Learning Media, Android*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama secara efektif. Hal ini sangat diharapkan dapat ditemui pada siswa kejuruan. Setiap siswa pasti akan membutuhkan buku untuk menunjang pembelajaran yang diikutinya. Buku pelajaran yang ada saat ini perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan akan memudahkan siswanya untuk belajar. Media pembelajaran berupa buku pegangan ini dianggap kurang praktis dikarenakan, tidak bisa sewaktu-waktu

digunakan oleh siswa. Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi buku, juga masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membawa buku ke sekolah adalah dengan pembuatan aplikasi yang di pasang pada smartphone android. Penerapan dan pemanfaatan dari perkembangan teknologi komputer dapat membantu dalam pemecahan masalah di dalam kehidupan sehari - hari maupun di dalam bidang lainnya seperti di bidang pendidikan secara multimedia yang berbentuk aplikasi.

Dari hasil observasi di SD Amalyatulhuda dalam pembelajaran saat ini, banyak guru masih menggunakan metode tradisional atau metode pengajaran. Penjelasan materi menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis yang didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga mempersingkat waktu pelajaran dan kelas menjadi tidak kondusif. Guru masih melakukannya yaitu menggunakan lembar kerja dan buku teks dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mengambil dan mendengarkan apa yang dikatakan guru.

PAIKEM adalah singkatan dari Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien dan Menyenangkan (Hanifah, 2016). Dengan cara ini, tujuan belajar adalah keterampilan mengurangi kebosanan siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan gembira dan semangat dalam belajar (Dinniar, 2017). Karena pembelajaran ini dirancang untuk memberdayakan siswa melalui metode. Jadilah inovatif dan kembangkan kreativitas untuk menjadikannya efektif namun menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka tertarik untuk melakukan pelatihan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android dengan pendekatan PAIKEM Pembelajaran Tematik Materi Kebangkitan Datar untuk Guru Sekolah Dasar Amalyatulhuda. Sumber daya ini dibuat Penggunaan Construct 2 berupa aplikasi berbasis Android berisi materi Video, suara, dan pertanyaan yang memberikan umpan balik kepada siswa yang mengerjakannya berupa catatan atau poin setelah menjawab soal. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai lingkungan belajar interaktif untuk digunakan dengan siswa sekolah dasar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Observasi awal dengan pihak dinas pendidikan memberikan informasi bahwa hampir 80% sekolah dari tingkat SD – SMP, tidak memiliki aplikasi tersebut. Sebagian pernah memiliki namun, karena tidak memiliki kemampuan meng-update dan mengoperasionalkan dengan baik hingga aplikasi tersebut tidak lagi diaktifkan. Sementara tuntutan zaman serta himbuan dari pihak Dinas Pendidikan mengharap/menuntut semua sekolah memiliki dan memanfaatkan dengan baik dalam sebuah website dan android. Memesan sebuah aplikasi yang siap pakai bukanlah hal yang sulit asal tersedia dana untuk pemesanan tersebut. Namun, hal tersebut tidak membangun karakter kemandirian. Dan bagian sulitnya adalah menjaga eksistensi aplikasi tersebut agar tetap berfungsi sepanjang waktu, fleksibel dan mudah di-update mengikuti perkembangan kebutuhan pengguna. Pengguna akan mengalami kesulitan bila aplikasi yang ada tidak dapat menyesuaikan perubahan dari waktu ke waktu. Sementara kembali menghubungi programmer membuat aplikasi atau memesan aplikasi yang baru bukanlah hal yang mudah. Terkadang penyedia jasa website dan android menawarkan harga yang mahal untuk sebuah aplikasi yang ditawarkannya. Karena itu, sangat diperlukan SDM yang memiliki kemampuan membuat website dan android untuk sekolahnya masing-masing. Dan mampu membuat, mengoperasikan aplikasi dengan baik, dan meng-update bila ada perubahan tampilan, struktur ataupun data.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android, dianggap mampu menjadi solusi dalam meningkatkan keinginan siswa dalam belajar, sesuai dengan hasil penelitian, media yang dirancang valid, praktis dan efektif digunakan pada mata pelajaran pemrograman. Media

pembelajaran berbasis android tersebut merupakan aplikasi yang dalam proses pengembangannya menggunakan aplikasi appypie. Selain dapat dioperasikan pada perangkat android, aplikasi ini juga dapat dioperasikan pada komputer atau laptop dalam sistem windows. Permasalahan yang ditemukan guru dilapangan diantaranya, masih menyampaikan materi di depan kelas.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan menjelaskan tentang pemahaman teknologi komputer kepada guru SD Amalyatulhuda, mengetahui hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat untuk merancang pembuatan media pembelajaran, dan menjelaskan tentang metode yang diterapkan dalam merealisasikan program pengabdian masyarakat untuk merancang aplikasi tersebut.

Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dalam merancang aplikasi, khususnya Android sehingga guru SD Amalyatulhuda dapat menggali potensi serta minat dalam dunia pemograman. Maka berdasarkan latar belakang di atas kegiatan kepada masyarakat ini diharapkan dapat terlaksana.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada kegiatan ini adalah :

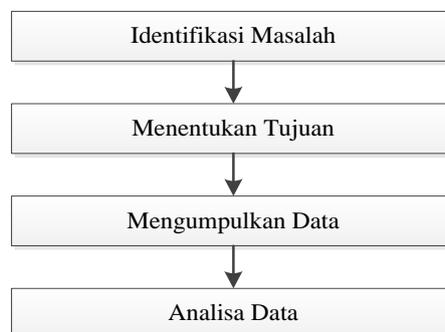
- a. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis android kepada guru SD Swasta Aamalyatul Huda ?
- b. Bagaimana proses perancangan media pembelajaran berbasis android kepada guru SD Swasta Amalyatul Huda

3. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian ini menjelaskan mengenai kerangka kerja penelitian dan melakukan beberapa cara dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi pada penelitian ini yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Dalam metodologi penelitian ada kerangka kerja penelitian yang memiliki beberapa tahapan yang berguna dalam menggambarkan proses penelitian dari awal hingga memperoleh hasil dari penelitian yang nantinya mudah dipahami.

3.1 Kerangka Kerja

Kerangka kerja menyelesaikan permasalahan dalam penelitian. Hal ini diterapkan agar peneliti dapat dilakukan secara terstruktur, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

3.2 Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dilakukan oleh Tim PKM kepada SD Swasta Amalyatulhuda khususnya kepada guru dengan perancangan pembuatan media pembelajaran berbasis android. Proses pelatihan dimulai bagaimana cara membuat aplikasi pendaftaran. Pendampingan juga dilakukan oleh anggota tim PKM serta guru dalam menggunakan aplikasi berbasis android. Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh tim PKM dapat terlihat sebagai berikut.



Gambar 2. Dokumentasi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Lokakarya dan Pelatihan

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut :

- a. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru dalam menggunakan berbasis android sebagai media pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterampilan guru dalam media pembelajaran.

4.2 User Interface Berbasis Android



Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran

4.3 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan serta masih kurangnya ketersediaan laptop atau komputer untuk media belajar bagi guru SD Swasta Amalyatulhuda dalam peatihan ini.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dengan pelatihan ini meningkatkan kesadaran serta pengetahuan para guru akan pentingnya menguasai kemampuan menggunakan aplikasi berbasis android meningkat.
2. Meningkatnya minat serta motivasi para guru dalam mempelajari media pembelajaran dengan berbasis android.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat sehingga dapat meningkatkan kualitas mengajar di Amalyatulhuda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Potensi Utama karena telah membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Penulis juga berterima kasih kepada mitra kegiatan karena telah meluangkan waktu dan tenaga demi terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- N.Budi N., dan B.Anwar, 2008. *Desain Web Menggunakan HTML dan JAVASCRIPT*, Jurnal SAINTIKOM
- Ariani, dkk, 20010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta. Prestasi Pustakaraya.
- S.Gumolung, dkk. *Analisa Teknologi Hyper Text Markup Language (HTML) Versi 5*. Manado: Jurnal Teknik Informatika.

Rusman., 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.

Nasution F.P, dkk., 2022. *Dasar Pengenalan HTML Pada Desain Web*. PUBLIDIMAS (Publikasi Pengabdian Masyarakat) 2 (1). 86-91.

Hasanah, dkk, 2020. *Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan, 1(1).