

PEMANFAATAN DAN PENINGKATAN FUNGSI ANDROID DALAM PROSES PEMBELAJARAN MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BAGI GURU-GURU SMP NEGERI 1 GONDANG KABUPATEN MOJOKERTO

Rachmad Hidayat¹, Ludi Wishnu Wardana², Mohammad Hari³,
Handri Dian Wahyudi⁴, Bagus Setiawan⁵, Aji Nuryoko⁶

¹²³⁴⁵⁶Prodi Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Malang, Indonesia

¹rachmad.hidayat.fe@um.ac.id, ²ludi.wishnu.fe@um.ac.id

ABSTRAK

Satu hal yang dapat dijadikan sebuah bukti nyata dalam dampak era globalisasi dalam pendidikan adalah keahlian para peserta didik dalam mengoperasikan laptop, komputer, dan mengaplikasikan internet. Bahkan, smartphone saat ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah pengetahuan dan pemahaman peserta terkait keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Peserta pelatihan merupakan guru-guru di SMP Negeri 1 Gondang Kabupaten Mojokerto. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini antara lain ceramah, tanya jawab, dan praktik. Hasil pelaksanaan kegiatan dapat diketahui bahwa peserta sudah memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Kata kunci: pelatihan, media pembelajaran, android

PENDAHULUAN

Era Globalisasi memiliki pengaruh positif bagi masyarakat dalam segala bidang khususnya dalam bidang pendidikan dapat dijadikan satu tindakan pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan tersebut akan menjadikan sebuah kemudahan bagi dunia pendidikan salah satunya media pembelajaran. Satu hal yang dapat dijadikan sebuah bukti nyata dalam dampak era globalisasi dalam pendidikan adalah keahlian para peserta didik dalam mengoperasikan laptop, komputer, dan mengaplikasikan internet. Bahkan *smartphone* saat ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik. Dengan begitu dapat dimanfaatkannya dengan diterapkan model pembelajaran yang interaktif baik digunakan di laptop, komputer, maupun *smartphone Android* atau biasa dikenal dengan istilah *Mobile Learning (m-learning)*.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi lebih dikenal dengan istilah *e-learning*. Media pembelajaran berbasis elektronik memiliki kelebihan paling menonjol dalam hal efisiensi penggunaan waktu dan ruang. Permendikbud No. 109 Tahun 2013 pasal 1 ayat 4 menyebutkan bahwa pembelajaran elektronik (*e-learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.

Beberapa kondisi nyata yang berhubungan dengan perkembangan telepon seluler yang menjadi landasan munculnya *mobile learning* yaitu penetrasi perangkat *mobile* sangat cepat, perangkat *mobile* lebih banyak dari pada PC, lebih mudah dioperasikan dari pada PC, dan perangkat *mobile* dapat dipakai sebagai media belajar (Darmawan, 2013:15).

Fitur yang tersedia pada android secara umum adalah pada sistemnya tertanam *Framework* aplikasi yang memungkinkan pengguna dan pemindahan dari komponen

yang tersedia. Pada sistem android menggunakan *Dalvik virtual machine* yang dioptimalkan untuk perangkat *mobile*. Grafik pada sistem operasi android adalah grafik 2D dan 3D yang didasarkan pada library *OpenGL*. Menggunakan *SQLite* untuk penyimpanan data. Mendukung berbagai media seperti audio, video, dan berbagai format gambar (Hermawan, 2011:5). Pada saat ini kehidupan peserta didik sudah tidak asing dengan android, dan semua aktivitas dilakukan melalui sarana android. Kusniyati dan Sitanggung (2016) menjelaskan android adalah sistem operasi yang berbasis *linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi, seperti yang dikemukakan oleh Umar (2014) sebagai berikut. (1) memudahkan belajar bagi peserta didik dan memudahkan juga bagi pendidik dalam pengajaran; (2) memberikan pengalaman lebih nyata; (3) menarik perhatian peserta didik; (4) semua indera murid dapat diaktifkan; (5) lebih menarik minat peserta didik dalam belajar; dan (6) dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif akan mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Hal ini karena media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa), merangsang pikiran, perasaan, kekhawatiran, atau kemauan siswa yang mau mendorong proses pembelajaran (Ardian dkk, 2019). Oleh karena itu, Guru-Guru SMP Negeri 1 Gondang Kabupaten Mojokerto memerlukan suatu pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai bentuk pemanfaatan dan peningkatan fungsi android dalam proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat bagi guru-guru SMP Negeri 1 Gondang Kabupaten Mojokerto meliputi ceramah, tanya jawab, dan praktik. (1) Ceramah, menjelaskan tentang konsep materi pelatihan, antara lain: (a) Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi; (b) Peran dan manfaat media pembelajaran berbasis teknologi informasi; (c) Model media pembelajaran berbasis teknologi informasi; (d) Prosedur pengembangan media interaktif berbasis teknologi informasi; dan (e) Kelayakan media pembelajaran inetraktif berbasis teknologi informasi. (2) Tanya Jawab, dalam bentuk diskusi atau tanya jawab mengenai materi dan hal-hal lain yang belum dimengerti oleh peserta latihan. (3) Praktik, dilaksanakan agar peserta pelatihan tidak hanya memahami secara konseptual tentang materi yang diberikan tetapi juga praktek pembuatan media pembelajaran berbasis android.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjumlah 30 orang, yang merupakan guru-guru di SMP Negeri 1 Gondang Kabupaten Mojokerto. Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gondang Kabupaten Mojokerto berada di Jl. Raya Karangtuten No. 2 Karanglu Gondang Kabupaten Mojokerto, Propinsi Jawa Timur. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yaitu tanggal 14 dan 15 Agustus 2021.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan pada pertemuan pertama yaitu pemaparan materi pelatihan. Materi yang disampaikan antara lain: (1) perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi; (2) peran dan manfaat media pembelajaran berbasis teknologi informasi; (3) model media pembelajaran berbasis teknologi informasi; (4) prosedur pengembangan media interaktif berbasis teknologi informasi; dan (5) kelayakan media pembelajaran inetraktif berbasis teknologi informasi. Setiap sesi pemaparan materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab.

Pertemuan yang kedua kegiatan pengabdian dilakukan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kegiatan dilakukan dengan memberikan pendampingan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran. Pendampingan pembuatan media berisi kegiatan pemberian beberapa aplikasi yang dapat dibuat oleh peserta. Beberapa aplikasi yang dipilih oleh peserta antara lain *Canva*, *Kinemaster*, *Bandicam*, dan *MitApp*. Para peserta pelatihan ditargetkan membuat satu media pembelajaran yang sudah mereka tentukan.



Gambar 1 Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Saat Proses pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa guru-guru peserta pelatihan terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Keseriusan peserta dalam mengikuti semua sesi dalam kegiatan pelatihan merupakan bentuk rasa antusias dalam kegiatan pelatihan. Banyak peserta yang ingin pendampingan secara khusus pada saat pembuatan media pembelajaran. Jumlah peserta yang tetap sama pada saat hari pertama dan hari kedua sebagai bentuk komitmen dan keseriusan peserta untuk mengikuti pelatihan.

Berdasarkan dari analisis pelaksanaan kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada ini dapat diketahui hasil sebagai berikut. (1) Peserta sudah memiliki pemahaman terkait perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. (2) Peserta sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang Peran dan manfaat media pembelajaran berbasis teknologi informasi. (3) Peserta sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang model media pembelajaran berbasis teknologi informasi. (4) Peserta sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang prosedur pengembangan media berbasis teknologi informasi. (5) Peserta sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman kelayakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan tema *Pemanfaatan dan Peningkatan Fungsi Android dalam Proses Pembelajaran Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Guru-guru SMP Negeri 1 Gondang Kabupaten Mojokerto* menunjukkan peserta pelatihan terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Hasil pelaksanaan kegiatan dapat diketahui bahwa peserta sudah memiliki pengetahuan,

pemahaman, dan keterampilan dalam menembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardian, A., Wahida, A., & Kurniadi, E. 2019. Tutorial Video as Learning Media in Art and Culture Extracurricular at SMAN 3 Boyolali. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 42(1).
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azmi. S., Widodo. A., Basuki. I., & Sumbarwati. M.S. 2021. Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Troubleshooting Mikrokontroler Di SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 10 Nomor 03 Tahun 2021*, 309 – 317.
- Darmawan, D. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja
- Hermawan, S.S. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset
- Kusniyati & Sitanggang. 2016. Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Vol.9 No.1*.
- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah Volume 11 Nomor 1 Edisi Januari-July*.