

Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran Di SMK Assiddiqi Lenek

Zalia Muspita¹, Yuniar Lestari², Burhanuddin³
PGSD Universitas Hamzanwadi^{1,2}, PGSD Universitas Hamzanwadi³,
Email: zmuspita@gmail.com¹, yuniarlestari1@gmail.com²,
burhanuddin.mha@gmail.com³,

Abstrak

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang merupakan salah satu dari tridharma perguruan tinggi, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan adaptasi masyarakat terhadap teknologi untuk dapat menghadapi transformasi digital yang terjadi secara terus menerus dan semakin cepat, kondisi tersebut menuntut adanya kesiapan dan bahkan adaptasi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa metode yaitu presentasi materi dan praktek. Pertama, metode presentasi dilakukan oleh dosen dengan topik “Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran”. Keduanya menyampaikan materi secara interaktif, yakni dengan melibatkan peserta secara langsung saat materi disampaikan, sehingga peserta dimungkinkan menjawab dan bertanya langsung kepada pemateri. Selain presentasi pemateri juga menggunakan metode praktik yang dimana proses tersebut dibantu juga oleh 2 mahasiswa program studi PGSD yang juga ikut membimbing peserta. Adapun praktek yang dilakukan menggunakan media elektronik berupa handphone yang dimiliki oleh masing masing peserta. Praktek yang dilakukan memanfaatkan aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan secara gratis bagi siapapun. Adapun kegiatan tersebut sebagai berikut: Sosialisasi dimulai dari jam 09.00-11.00 WITA dengan pembahasan “Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran” kami disambut dengan ramah oleh kepala sekolah beserta guru guru dan peserta didik yang akan mengikuti kegiatan sosialisasi. Kegiatan ini dirangkai dengan kegiatan penyampaian materi dan diskusi atau Tanya jawab. Sebelum memulai kegiatan sosialisasi kami berbincang sedikit dengan kepala sekolah SMK Assiddiqi Lenek. Setelah berbincang mengenai antusias dari masyarakat sekolah dengan sosialisasi ini kami langsung menuju ruang yang telah disediakan yang ada disekolah dan langsung memulai presentasi atas materi yang dibawa. Setelah melakukan presentasi selanjutnya dilakukan praktek dengan menggunakan aplikasi Canva yang dapat diakses oleh siapapun dengan gratis. Untuk itu, pemanfaatan android untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran sekarang sudah dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun melalui teknologi yang ada disekitar kita.

Kata kunci: Aplikasi berbasis android; Produk multimedia

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran

merupakan hal yang sangat penting. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat termasuk dalam perancangan sebuah bahan belajar bagi peserta didik sehingga menuntut adanya suatu perkembangan dan peningkatan sumber belajar yang berkualitas. Aplikasi berbasis Android merupakan salah satu inovasi TIK yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Juraman (2014: 14) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *smartphone android* oleh peserta didik dalam mengakses informasi edukasi efektif karena sebagian besar peserta didik sudah memanfaatkan android untuk dipakai mengatasi masalah pembelajaran adalah dengan aplikasi yang dipasang pada *smartphone android* (Prasetia, 2017: 219).

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Murtiwiayati, 2013: 2). Melalui *mobile-learning* peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Mereka dapat menggunakan teknologi *mobile wireless* untuk keperluan belajar mereka, baik formal maupun informal. Jumlah perangkat *mobile* lebih banyak daripada *Personal Computer* (PC). Perangkat *mobile* lebih mudah dioperasikan daripada PC. Perangkat *mobile* dapat digunakan sebagai media belajar (Yuntoto, 2015: 8). Masyarakat yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* semakin banyak. Hal ini membuka peluang penggunaan perangkat teknologi bergerak dalam dunia pendidikan. Penggunaan perangkat bergerak (*mobile-device*) dalam proses pembelajaran kemudian dikenal sebagai *mobile-learning* (Amin, 2015: 13). Pengguna internet dan juga *gadget-mobile* didominasi oleh kalangan usia muda, sehingga memungkinkan untuk memanfaatkan piranti *mobile* untuk pembelajaran (Sulisworo, 2014: 57). Sebelum guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan android tentu memerlukan persiapan. Pada tahap perencanaan adalah penyusunan RPP, pengembangan bahan belajar, dan penyiapan media pembelajaran (Mamentu, 2013: 58).

Dengan adanya TIK, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu bentuk TIK yang sangat membantu dalam pembelajaran adalah multimedia. Multimedia dapat memperkaya pembelajaran dengan memberikan visualisasi yang menarik dan membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan. Dibandingkan dengan media yang lain, multimedia mempunyai berbagai kelebihan. Multimedia mampu merangkum berbagai media seperti media teks, suara, grafik gambar, dan animasi dalam satu sajian digital. Produk multimedia pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari pemanfaatan TIK dalam pendidikan.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran adalah belum dimanfaatkannya berbagai sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun peserta didik. Pada kenyataannya, guru jarang memanfaatkan android walaupun sebenarnya mereka memahami bahwa strategi pembelajaran seperti ini sangat membantu tingkat penguasaan peserta

didik terhadap materi pelajaran. Android merupakan salah satu sistem operasi yang bisa digunakan pada media nirkabel. Dalam hal ini media yang digunakan adalah handphone (Ependi, 2015: 110).

Dewasa ini, pembelajaran dengan android sudah banyak digunakan seperti halnya penelitian Juraman (2014: 1) yang menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi android oleh peserta didik sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan cukup efektif untuk mengakses informasi edukasi. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi android diharapkan akan mempermudah peserta didik menerima dan memahami materi pelajaran di satu sisi, serta di sisi lain juga mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran. Tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan diharapkan juga akan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pemanfaatan android ini juga menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Pemanfaatan aplikasi android di kelas dapat membantu peserta didik yang kesulitan memahami materi pelajaran yang dinilai sulit selama ini (Marlinda, 2015: 396).

Kemudahan belajar diberikan melalui kombinasi antara pembelajaran individual personal dengan pengalaman (Sulaeman, 2015: 74). Seorang guru harus mengenal sifatsifat khas dari setiap media pembelajaran. Bila seorang gurumelakukan aktivitas pembelajaran, maka terjadi dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan pembelajar. Aktivitas belajar menyangkut aktivitas peserta didik untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara proporsional. Aktivitas siswa yang dapat diamati misalnya mengerjakan tugas, berdiskusi, dan mengumpulkan data (Widodo, 2013: 32).

Melalui pengabdian masyarakat ini, diharapkan dapat membantu sekolah dan masyarakat dalam memanfaatkan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang merupakan salah satu dari tridharma perguruan tinggi, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan adaptasi masyarakat terhadap teknologi untuk dapat menghadapi transformasi digital yang terjadi secara terus menerus dan semakin cepat, kondisi tersebut menuntut adanya kesiapan dan bahkan adaptasi

secara dinamis dalam masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMK Assiddiqi Lenek merupakan salah satu upaya yang dilakukan dosen dan mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Hamzanwadi dalam mengembangkan tugas pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat guna menerapkan ilmu yang telah diajarkan dan belajarkan selama proses perkuliahan di dunia kampus. Adapun lokasi pelaksanaan kegiatan ini adalah SMK Assiddiqi Lenek kecamatan Lenek kabupaten Lombok

Timur dengan siswa dan guru.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa metode yaitu presentasi materi dan praktek. Pertama, metode presentasi dilakukan oleh dosen dengan topik “Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran”. Keduanya menyampaikan materi secara interaktif, yakni dengan melibatkan peserta secara langsung saat materi disampaikan, sehingga peserta dimungkinkan menjawab dan bertanya langsung kepada pemateri. Selain presentasi pemateri juga menggunakan metode praktik yang dimana proses tersebut dibantu juga oleh 2 mahasiswa program studi PGSD yang juga ikut membimbing peserta. Adapun praktek yang dilakukan menggunakan media elektronik berupa handphone yang dimiliki oleh masing masing peserta. Praktek yang dilakukan memanfaatkan aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan secara gratis bagi siapapun.

Untuk mendukung kemudahan dan kelancaran penelitian ini, diperlukan alat-alat sebagai berikut:

- a. Kamera digital, recorder, dan alat tulis
- b. Computer sebagai alat pengolahan data dan hasil penelitian
- c. Lembar kuesioner yang akan diberikan kepada siswa/siswi yang akan menjadi responden. Tahapan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:
 - a. Tahap persiapan: pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan alat yang digunakan untuk penelitian maupun panduan yang akan digunakan dan dilakukan untuk memahami dan menjabarkan kerangka acuan penelitian. Tahap ini dilakukan untuk merumuskan kerangka pemikiran yang meliputi pendekatan dan metode yang digunakan. Pada tahapan ini juga diharuskan untuk menguji kuesioner dengan uji validitas dan reliabilitas sebelum disebarkan.
 - b. Tahap pengumpulan data: tahapan ini dimaksudkan untuk mendapat gambaran mengenai hal yang terkait dengan persepsi siswa/siswi di SMK Assiddqi Lenek. Pengumpulan data primer maupun data sekunder dengan penyebaran kuesioner, wawancara, dan observasi lapangan kepada pihak-pihak yang terkait maupun responden yang telah ditentukan.
 - c. Tahap pengumpulan data: tahapan ini dimaksudkan untuk mendapat gambaran mengenai hal yang terkait dengan persepsi siswa/siswi di SMK Assiddqi Lenek. Pengumpulan data primer maupun data sekunder dengan penyebaran kuesioner, wawancara, dan observasi lapangan kepada pihak-pihak yang terkait maupun responden yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk memenuhi kegiatan tri dharma pendidikan atau perguruan tinggi yang merupakan tugas dan fungsi utama dari civitas akademika yang harus dilakukan pada setiap tahun, bahkan pada setiap semester. Untuk itu kegiatan ini dilakukan dengan beberapa dosen yang di sebut dengan TIM PKM. Adapun kegiatan

tersebut sebagai berikut: Sosialisasi dimulai dari jam 09.00-11.00 WITA dengan pembahasan “Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran” kami disambut dengan ramah oleh kepala sekolah beserta guru guru dan peserta didik yang akan mengikuti kegiatan sosialisasi. Kegiatan ini dirangkai dengan kegiatan penyampaian materi dan diskusi atau Tanya jawab. Sebelum memulai kegiatan sosialisasi kami berbincang sedikit dengan kepala sekolah SMK Assiddiqi Lenek. Setelah berbincang mengenai antusias dari masyarakat sekolah dengan sosialisasi ini kami langsung menuju ruang yang telah disediakan yang ada di sekolah dan langsung memulai presentasi atas materi yang dibawa. Setelah melakukan presentasi selanjutnya dilakukan praktek dengan menggunakan aplikasi Canva yang dapat diakses oleh siapapun dengan gratis. Untuk itu, pemanfaatan android untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran sekarang sudah dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun melalui teknologi yang ada disekitar kita.

Penggunaan aplikasi canva untuk pembuatan produk multimedia pembelajaran pada sosialisasi ini tidak lain karna aplikasi Canva dapat diakses secara gratis oleh siapapun dan kapanpun. Aplikasi Canva adalah salah satu alat yang populer dan serbaguna yang digunakan untuk desain grafis, termasuk pembuatan presentasi, poster, infografis, brosur, dan banyak lagi. Selain gratis aplikasi ini juga dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif, sehingga mudah digunakan bahkan bagi pemula sekalipun. menyediakan berbagai template dan desain siap pakai untuk berbagai keperluan, mulai dari presentasi bisnis hingga poster promosi

KESIMPULAN, SARAN, DAN TINDAK LANJUT

Dalam era digital yang semakin maju, pemanfaatan aplikasi berbasis Android menjadi sangat relevan dalam pengembangan pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembuatan produk multimedia pembelajaran melalui aplikasi berbasis Android memberikan alternatif baru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Produk multimedia ini dapat mencakup berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, dan interaktif. Sosialisasi ini memberikan kontribusi positif bagi SMK Assiddiqi Lenek dalam memperkenalkan dan mengimplementasikan penggunaan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran. Dengan adanya produk multimedia pembelajaran, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Pemanfaatan aplikasi berbasis Android dan produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan melalui sosialisasi ini dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Assiddiqi Lenek. Melalui penggunaan teknologi dan media yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, sosialisasi dengan tema "Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran di SMK Assiddiqi Lenek" memberikan wawasan dan solusi dalam penerapan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Produk multimedia

pembelajaran yang dihasilkan melalui aplikasi berbasis Android dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi SMK Assiddiqi Lenek dalam memberikan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Adapun saran yaitu: Dibutuhkan program kerja yang bersifat berkesinambungan untuk waktu jangka panjang. Semua program dan kegiatan sebaiknya dibawah payung kerjasama yang bersifat legal-formal dan disepakati oleh para pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, AK. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro, (Penelitian dilakukan pada Mata Kuliah Metode Statistika Tahun Ajaran 2014/2015). Jurnal MagistraNo. 94 Th. XXVII Desember 2015 ISSN 0215-9511.
- Arsyad, Azhar. 2011. *“Media Pembelajaran.”*
- Azis, Nur, Gali Pribadi, and Manda Savitrie Nurcahya. 2020. *“Analisa Dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android.”* Ikraith-Informatika 4(3):1–5.
- Ependi. 2015. Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Matrik Vol. 17 No. 2, Agustus 2015, hal. 109 -122.
- Bungin, M.Burhan. 2009. *Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke 3. Jakarta: Kencana.
- Hair, Joseph F. Jr. et al. 2010, *Multivariate Data Analysis 7th Edition*. Pearson. Education Limited. Harlow. England.
- Juraman, SR. 2014. Pemanfaatan Smartphone Android oleh Mahapeserta didik Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif (Studi pada Mahapeserta didik Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat). Journal Unsrat. Vol. III. No. 1. Tahun 2014
- Kartono, Kartini, 1996, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung: Mandar Maju
- Nuraeni, Ida. 2015. *“Pengertian Media Penyuluhan Pertanian.”* Media Penyuluhan Pertanian. Universitas Terbuka, Jember 1–30.
- Mamentu. 2013. Manajemen Pendidikan dan Pengajar Pada SMA Negeri Remboken Kabupaten
- Minahasa. IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME) Vol. 3, Issue 5. Nov–Dec. 2013, PP 58-66, e-ISSN: 2320–7388, p-ISSN: 2320–737X.
- Marlinda, Linda. 2015. Pengaruh CD Education dan Animasi Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMU IPA. Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015) tgl. 8 dan 9 Juni 2015, Bandung, Indonesia
- Murtiwiayati. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Komputasi. Vol. 12, No. 2, Desember 2013, ISSN: 1412-9434.