



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android bagi Calon Guru Sekolah Dasar

Nindy Profithasari^{*1}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

E-mail: nindy.profithasari@fkip.unila.ac.id

Jody Setya Hermawan²

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

E-mail: jody.setya@fkip.unila.ac.id

Yoga Fernando Rizqi³

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

E-mail: yoga.fernando@fkip.unila.ac.id

Alif Luthvi Azizah⁴

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

E-mail: alif.azizah@fkip.unila.ac.id

Destiani⁵

⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

E-mail: destiani@fkip.unila.ac.id

Frida Destini⁶

⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

E-mail: frida.destini@fkip.unila.ac.id

Loliyana⁷

⁷Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

E-mail: loli.yana@fkip.unila.ac.id

Article History

Received: 09-05-2023

Accepted: 10-05-2023

Published: 12-05-2023

Abstract

This community service activity aims to develop the competency of future elementary school teachers to become professional educators by teaching creatively through Android-based interactive learning media. Training and assistance in this activity conducted through workshop. This activity was attended by 20 elementary school teacher candidates involved in the Pijar (Teaching Training) program held by the Forkom PGSD, University of Lampung. This activity consists of three stages which are introductory material, training and mentoring, and evaluating the creation of learning media toward pre-service elementary school teachers. Through this training and mentoring, the increase of knowledge and skills of pre-service

Keywords:

- 1. Interactive learning media*
- 2. Android*
- 3. Application*



elementary school teacher in running Android-based interactive learning media applications through the SAC (Smart Apps Creator) software is expected. They also gain the ability to design interactive learning media properly.

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi calon guru SD dalam membentuk pendidik yang profesional dengan cara mengajar yang kreatif melalui media pembelajaran interaktif berbasis android. Pelatihan dan pendampingan dilakukan dalam bentuk *training and workshop*. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 20 orang calon guru SD yang terlibat dalam program Pijar (Pelatihan Mengajar) yang diadakan oleh Forkom PGSD Universitas Lampung. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan yang terdiri dari tahapan pengantar materi, tahap kedua pelatihan dan pendampingan, serta tahap terakhir evaluasi pembuatan media pembelajaran pada calon guru Sekolah Dasar. Hasil pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan bahwa calon guru SD yang mengikuti kegiatan ini memiliki peningkatan pengetahuan dalam menjalankan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android melalui software SAC (*Smart Apps Creator*) serta dapat merancang dan mendesain media pembelajaran interaktif dengan baik dan mudah dipahami.

Kata Kunci:

1. Media pembelajaran interaktif
2. Android
3. Aplikasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dalam dunia pendidikan tentunya tidak terlepas dari pengembangan teknologi. Pentingnya menguasai teknologi di era digital saat ini akan menambah keterampilan penggunaannya, tidak terkecuali untuk calon guru sekolah dasar (Aspi & Syahrani, 2022). Mereka dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan memanfaatkan teknologi untuk dapat memajukan pendidikan.

Perkembangan media pembelajaran akan terkait dengan perkembangan teknologi yang ada. Teknologi yang pada dasarnya dapat memudahkan pekerjaan manusia menjadikan teknologi begitu banyak diminati penggunaannya (Durrotun Nafisah, 2020). Membuat media pembelajaran menggunakan teknologi menjadi salah satu cara yang cukup efektif bagi guru untuk dapat menyalurkan pemahaman dan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih mudah menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*) (Oktaria et al., 2022).

Peran guru dalam menggunakan media pembelajaran juga sangat dibutuhkan, dengan tujuan agar dapat membimbing peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran, untuk merealisasikan hal tersebut maka guru harus dapat menguasai media pembelajaran (Lestari, 2018) (Susilo, 2020). Dengan menguasai media pembelajaran, maka dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih produktif dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta akan membuat proses pembelajaran di kelas lebih menarik (Rizqi et al., 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi, macam-macam media pembelajaran pun semakin bertambah (Asmara, 2015). Media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan yaitu 1) media pembelajaran berbasis cetakan, 2) media pembelajaran berbasis audio, 3) media pembelajaran berbasis audio visual, 4) media pembelajaran berbasis animasi, 5) media pembelajaran berbasis game edukasi (Rohmah, 2021).

Menurut Satyaputra & Aritonang dalam Kuswanto & Radiansah (2018), *android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

Pengembangan media pembelajaran tersebut berdasar pada beberapa pertimbangan: a) dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, b) dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Media pembelajaran berbasis *android* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu media ini memiliki tampilan desain yang menarik, baik dari segi warna, tulisan, gambar dan animasi (Putri Nandita Apsari, 2018). Materi dan soal latihan sesuai dengan SK/KD dan disertai dengan gambar dan animasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam menggunakannya. Kelebihan lainnya yaitu media ini dapat digunakan secara mandiri baik itu di sekolah maupun di luar sekolah (Muyaroah & Fajartia, 2017)

2. METODE

Metode dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dalam bentuk *training and workshop* untuk meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif

berbasis android. Harapan dari penerapan gabungan metode tersebut dapat meningkatkan keterampilan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android bagi calon guru SD.

Ada 3 tahap dalam pelaksanaan pengabdian ini yang terdiri dari tahapan pengantar materi, tahap kedua pelatihan dan pendampingan serta tahap akhir yaitu evaluasi penerapan pembuatan media pembelajaran pada calon guru Sekolah Dasar.

Pengantar materi dilakukan untuk memberikan pemahaman pada peserta pelatihan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, serta cara-cara pembuatan media pembelajaran berbasis android. Materi tersebut disampaikan oleh tim pengabdian secara bergiliran sesuai dengan penugasan masing-masing anggota. Kegiatan berikutnya yaitu pelatihan yang diikuti oleh seluruh peserta yang hadir untuk meningkatkan keterampilan merancang media pembelajaran berbasis android. Luaran dari kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan produk media interaktif berbasis android yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar setelah para calon guru menjadi guru yang professional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android bagi calon guru sekolah dasar dilaksanakan pada 12 Novembar 2022 di Kampus B PGSD Universitas Lampung. Peserta pelatihan yang menjadi target sasaran pengabdian ini adalah 20 orang calon guru Sekolah Dasar yang terlibat dalam program Pijar (Pelatihan Mengajar) yang diadakan oleh Forkom PGSD.

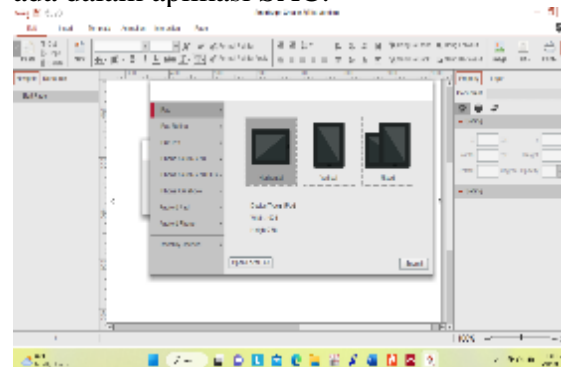
Kegiatan pengabdian ini terlaksana dengan lancar terlihat dari antusiasme peserta pelatihan yang aktif saat berdiskusi dan banyak mengajukan pertanyaan saat

sesi tanya jawab dengan tim pengabdian. Hal ini dikarenakan materi pelatihan yang diberikan belum pernah mereka dapatkan, serta peserta sangat bersemangat untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai kreatifitas mereka masing-masing.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan pemberian pengantar materi oleh anggota tim pengabdian terkait konsep dasar media, pentingnya penggunaan media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, serta cara-cara pembuatan media pembelajaran berbasis android. Dengan memberikan pengantar materi kepada peserta pelatihan diharapkan peserta dapat lebih memahami media pembelajaran berbasis android dengan lebih jelas dan menyeluruh.

Media pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran (Baharuddin, Aos Kuswandi, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menarik minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya kegiatan pelatihan dilanjutkan pemaparan materi utama. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*). Pemaparan materi dilanjutkan dengan memperkenalkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi SAC.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi *smart apps*

creator

Smart Apps Creator adalah aplikasi untuk membuat *App Mobile Android* ataupun *iOS* dan *desktop* tanpa *coding* pemrograman, serta outputnya berupa *html 5* dan *exe* dengan tampilan muka yang ramah pengguna (Fahri, 2022). *Smart Apps Creator* dipilih sebagai aplikasi bantuan dalam pelatihan pembuatan media interaktif berbasis *android* karena dianggap mudah untuk digunakan oleh pengguna pemula. Aplikasi ini juga dapat menggabungkan animasi maupun suara sehingga membuat media interaktif yang dihasilkan lebih menarik. Tim pengabdian berharap para calon guru yang mengikuti pelatihan dapat mengkreasi pembelajaran di kelas yang mengasyikkan bagi peserta didik melalui media pembelajaran berbasis *android*, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Setelah disampaikan materi pengantar dan materi utama dilanjutkan dengan kegiatan diskusi. Kemudian peserta diminta melakukan praktik secara langsung membuat media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan aplikasi *SAC* sesuai dengan instruksi dari tim pelatihan tentang tahapan-tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif.

Sebelum membuat media pembelajaran terlebih dahulu peserta diminta untuk mempersiapkan materi pembelajaran yang akan dibuatkan media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Setelah menentukan materi pembelajaran, masing-masing peserta diminta untuk menginstall aplikasi *SAC* terlebih dahulu di *laptop* yang akan digunakan. Setelah itu salah satu tim pengabdian menunjukkan kembali langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *android* dengan aplikasi *SAC*. Pendampingan dan bimbingan dilakukan oleh tim pengabdian untuk memudahkan peserta dalam mempraktekkan langsung instruksi yang disampaikan.

Setelah selesai melakukan kegiatan inti maka tim pengabdian melakukan evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa peserta pelatihan memberikan respon yang positif terhadap kegiatan pelatihan yang diadakan. Hal ini terlihat dari peserta pelatihan yang fokus mengikuti setiap tahapan kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Pelaksanaan pengabdian

Berdasarkan gambar 2 terlihat bahwa peserta pelatihan terlihat sedang memperhatikan arahan dari moderator. Peserta mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan dengan tertib serta memperhatikan dengan baik.



Gambar 3. Pemberian materi pelatihan

Gambar 3 merupakan sesi pemberian materi oleh anggota tim pengabdian. Materi yang disampaikan terkait materi pengantar yang akan memberikan pemahaman konsep terkait media pembelajaran interaktif serta pentingnya menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah materi pengantar

disajikan pula materi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android.



Gambar 4. Materi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android

Gambar 4 merupakan salah satu slide yang menunjukkan materi pelatihan yang diajarkan. Dalam gambar tersebut terlihat pemateri menunjukkan contoh desain menu utama yang dapat diaplikasikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.

Peserta pelatihan sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Mereka dapat menyalurkan kreatifitas mereka dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang menarik. Hasil media yang dibuat oleh peserta pelatihan sangat baik. Berikut beberapa hasil karya peserta dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis android yang sudah diinstal dalam *smartphone*.



Gambar 5. Tampilan awal

Gambar 5 memperlihatkan tampilan awal media pembelajaran yang dibuat oleh salah satu peserta pelatihan. Desain yang ditampilkan menunjukkan peserta sudah mampu mengaplikasikan desain yang sesuai dengan kreatifitas yang dimilikinya. Gambar yang menarik tentu dapat membuat

peserta didik menyukai media pembelajaran tersebut.



Gambar 6. Menu utama

Gambar 6 merupakan bagian menu utama dari media pembelajaran interaktif berbasis android. Dalam menu tersebut dapat kita ketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat sudah mencakup biodata, materi yang akan diajarkan, video pembelajarn maupun permainan yang akan membuat pengguna tidak bosan mengakses media pembelajaran interatif tersebut.

Manfaat yang dapat dirasakan dari pelaksanaan pelatihan sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat ini antara lain peserta dapat memperoleh informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan oleh mereka sebagai bekal menjadi seorang pendidik yang professional. Tersedianya media pembelajaran yang dapat dipelajari setiap saat tanpa harus ada pada satu tempat serta dapat menjadi masukan, tambahan informasi sekaligus sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan penelitian - penelitian lain yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran (Ardiyanto & Kholis, 2015)

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini tentu memiliki banyak kekurangan. Adapun yang menjadi kendala dalam pengabdian ini diantaranya keterbatasan waktu dalam pelaksanaan kegiatan, selain itu jaringan internet yang lambat di ruangan membuat *content* dan desain yang diinginkan peserta terkendala saat mendownload. Sehingga hasil yang dicapai masih belum maksimal.

4. KESIMPULAN

Hasil pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan bahwa calon guru SD yang mengikuti kegiatan ini memiliki peningkatan pengetahuan dalam menjalankan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android melalui software SAC (*Smart Apps Creator*) serta dapat merancang dan mendesain media pembelajaran interaktif dengan baik dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A., & Kholis, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate 8 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Teknik Audio Video Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 04(03), 973–978.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(1), 64–73.
- Baharuddin, A., Kuswandi, Y. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Devosi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 140–149.
- Durrotun Nafisah, A. G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Sma It Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cislak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 137–142. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26.
- Oktaria, S. D., Destiani, Habibi, R. K., Profitha, N., Nuraini, S., Hermawan, J. S., & Hariyanto. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Bagi Mahasiswa PGSD Universitas Lampung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(02), 106–116. <https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02.85>
- Putri Nandita Apsari, S. R. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR. *Jurnal*

- Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 1(1), 103–107.
- Rizqi, Y. F., Djono, D., & Susanto, S. (2020). Development of Local History Learning with the Heroism Theme of K. Gholib Based on E-Book for Private Vocational School Students in Pringsewu Regency. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3), 1287–1300. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1167>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 128–132.
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>