

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android bagi MGMP Sejarah Lampung Selatan

Sumargono*, Aprillia Triaristina, Maskun, Vany Aswandi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

*E-mail: sumargono.1988@fkip.unila.ac.id

Article History:

Received:
13 Oct, 2022

Revised:
28 Jan, 2023

Accepted:
12 Mar, 2023

Published Online:
31 Mar, 2023

Abstract: Information Communication Technology (ICT) is one of the sub-sectors of technology that gave birth to many breakthroughs in the field of education in increasing the effectiveness and efficiency of the learning process. The use of ICT for education has become an option for various school institutions to increase efficiency in learning. The level of learning on the High School route, where the learning process is still relatively conventional (face to face), is actually no longer able to meet the increasingly complex educational needs of the community, requiring innovation and media that are able to cope with it. Android applications can be developed with a variety of software for developers. Android-based learning is expected to be one of the learning solutions, especially in the use of android-based historical learning media. Community service activities in the form of training and assistance in making history learning media at the Android-based high school level are carried out in two types, namely; 1) training activities, and 2) mentoring. The results of this community service activity are in accordance with the objectives of the activity, including: 1) History teachers at Senior High Schools in South Lampung Regency have been able to create android-based history learning media. 2) Teachers can implement android-based history learning media in history learning in the classroom. Based on the evaluation of the implementation of training and mentoring activities, it resulted in an increase in the ability of teachers in designing android-based historical learning media.

Keywords: android; history learning; learning media

Abstrak: Information Communication Technology (ICT) merupakan salah satu sub sektor teknologi yang melahirkan banyak terobosan dalam bidang pendidikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Penggunaan ICT untuk pendidikan telah menjadi sebuah pilihan bagi berbagai institusi sekolah untuk meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran. Jenjang pembelajaran pada jalur Sekolah Menengah Atas dimana proses pembelajarannya masih relative konvensional (tatap muka), sesungguhnya sudah tidak lagi mampu untuk memenuhi kebutuhan pendidikan untuk masyarakat semakin kompleks, memerlukan inovasi dan media yang mampu menanggulangnya. Aplikasi android bisa dikembangkan dengan berbagai macam perangkat lunak untuk para developer. Pembelajaran berbasis android yang diharapkan dapat menjadi salah satu solusi pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sejarah yang berbasis android. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas berbasis android ini dilaksanakan dalam dua jenis, yaitu; 1) kegiatan pelatihan, dan 2) pendampingan. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan tujuan kegiatan antara lain: 1) Guru-guru sejarah di Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Lampung Selatan telah dapat membuat media pembelajaran sejarah berbasis android. 2) Guru-guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran sejarah berbasis android dalam pembelajaran sejarah di kelas. Berdasarkan evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan dihasilkan peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran sejarah berbasis android.

Kata Kunci: android; media pembelajaran; pembelajaran sejarah

Pendahuluan

Lampung selatan adalah daerah yang serius dalam membangun daerahnya sebagai kota yang memiliki segala potensi di Provinsi Lampung. Salah satu visi dan misi Kabupaten Lampung Selatan adalah memajukan bidang pendidikan. Sesuai dengan Permendikbud tahun 2016 tentang Standar Proses dalam Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran pada satuan pendidikan dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran pada era globalisasi saat ini, berbagai institusi di Indonesia terus mengembangkan implementasinya, teknologi informasi dan komunikasi yang sering dikenal dengan istilah *Information, Communication Technology (ICT)*. *Information, Communication Technology (ICT)* merupakan salah satu sub sektor teknologi yang melahirkan banyak terobosan dalam bidang pendidikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Penggunaan *Information, Communication Technology (ICT)* untuk pendidikan telah menjadi sebuah pilihan bagi berbagai institusi sekolah untuk meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran. Menurut (Firman, 2003) penggunaan teknologi multimedia dan perangkat *Information, Communication Technology (ICT)* dapat memanfaatkan fungsi otak kanan siswa dan memanfaatkan memori dalam jangka panjang peserta didik sambil mengasah kemampuan berfikir dan berkreasi.

Seiring perkembangan dalam era globalisasi sekarang ini, perkembangan media *Information, Communication Technology (ICT)* sangat pesat, sekarang sudah diterapkan pembelajaran lebih lanjut menurut Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 bahwa salah satu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh guru Sejarah Sekolah Menengah Atas adalah mampu dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Untuk kompetensi profesional guru sejarah Sekolah Menengah Atas harus mampu memanfaatkan *Information, Communication Technology (ICT)* dalam berkomunikasi dan mengembangkan diri. Konteks pembelajaran *Information, Communication Technology (ICT)* harus meliputi: 1) kerja mandiri dan berinteraksi dengan materi pembelajaran, 2) bekerja secara kolaborasi dengan teman pada tempat yang berlainan, baik secara serempak atau tidak, 3) siswa magang kerja dan berinteraksi dengan para pekerja yang lebih berpengaruh, supervisor, atau instruktur, 4) sebagai instruktur, supervisor atau kolega yang lebih berpengalaman untuk kolega-kolega lain yang kurang berpengalaman. (Saba, dalam Sujanem, 2006).

Paradigma pendidikan abad 21 adalah keterampilan dalam menggunakan media informasi digital (Ananiadou dan Claro, 2009). Pendidikan abad 21 ini menuntut para guru untuk menggunakan pembelajaran berbasis TIK/ICT (*Information Communication and Technology*). Guru sebagai penyelenggara pembelajaran di era global harus memiliki sebuah kompetensi menggunakan TIK, terutama dalam mengoperasikan komputer dan internet.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru Sejarah Sekolah Menengah Atas yang tergabung dalam MGMP (musyawarah guru mata pelajaran) di kabupaten Lampung Selatan, terungkap bahwa kegiatan pembelajaran sejarah selama ini masih diwarnai oleh model konvensional, ada beberapa penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Seiring dengan perkembangan ICT yang begitu cepat dan pesat, pemanfaatan media ICT belum tersentuh sama sekali. Berdasarkan info dari siswa dan guru. Siswa saat ini sudah bisa membawa *handphone* (HP) ke sekolah. Handphone yang digunakan oleh guru dan siswa sekarang rata-rata adalah Handphone pintar (*smartphone*). Kenyataan saat ini handphone tidak digunakan untuk pembelajaran, melainkan di simpan pada suatu loker. *Smartphone* dimanfaatkan di luar jam pelajaran, pada saat anak istirahat di sekolah. Perkembangan teknologi handphone *smartphone* dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. Handphone dapat dipergunakan sebagai sumber pembelajaran, sebagai media informasi dalam pembelajaran.

Munculnya *smartphone* dengan sistem operasi yang saat ini berkembang, yakni Android memungkinkan siswa untuk mencari informasi yang luas di manapun dan kapanpun siswa berada. Kemudahan sifat *mobile* dari sistem operasi Android membuat kesan praktis karena mudah untuk dibawa kemana saja. Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang tumbuh ditengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. Sistem operasi lain seperti *windows mobile*, *i-phone*, *Symbian*, dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat keras (*hardware*). Android menguasai pasar dengan jumlah penjualan mencapai 37,19%, selanjutnya *ios* 27,18% *Blackberry* 3,27%, *Symbian* 7,98% (Joseph, 2013).

Jenjang pembelajaran pada jalur Sekolah Menengah Atas dimana proses pembelajarannya masih relative konvensional (tatap muka), sesungguhnya sudah tidak lagi mampu untuk memenuhi kebutuhan pendidikan untuk masyarakat semakin kompleks, memerlukan inovasi dan media yang mampu menanggulangnya. Aplikasi android bisa dikembangkan dengan berbagai macam perangkat lunak untuk para developer. Aplikasi android memiliki ekstensi atau format *file.apk*. Pengembangan aplikasi Android bisa menggunakan perangkat lunak offline maupun online. Beberapa perangkat lunak yang dimaksudkan adalah Eclipse, App Inventor, *Appsgeyser*, Adobe Dreamweaver CS6, dan masih banyak lagi tergantung dari selera dan gaya para pengembang aplikasi itu sendiri. Namun, dari sekian banyak perangkat lunak yang beredar, bahasa utama yang digunakan untuk menjalankan aplikasi Android adalah dengan bahasa pemrograman Java. Latar belakang pembelajaran berbasis android yang diharapkan dapat menjadi salah satu solusi pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sejarah yang berbasis android, menjadi motivasi yang digunakan oleh tim pengabdian.

Metode

Pelaksanaan pengabdian Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bagi MGMP Sejarah Lampung Selatan ini diselenggarakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Berkoordinasi dengan MGMP di Kabupaten Lampung Selatan

Ketua pengabdian dan anggota berkoordinasi dengan pengurus MGMP bidang studi Sejarah di Kabupaten Lampung Selatan tentang kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan antara lain: jenis kegiatan, sasaran kegiatan, peserta, tempat dan waktu pelaksanaan. Pada kegiatan koordinasi ini diharapkan akan diperoleh sebuah data guru-guru yang aktif dan memiliki tentang keterampilan dasar tentang komputer yang mumpuni. Guru-guru pada MGMP ini selanjutnya menjadi sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Melalui MGMP, beberapa anggota yang memenuhi kriteria untuk ditunjuk sebagai peserta. Pengurus MGMP bidang studi sejarah diharakan dapat membantu pelaksana untuk menyiapkan prasarana dan sarana guna penunjang pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

b. Pemberian dan Pengkajian Materi Pelatihan:

Materi pelatihan yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan guru sejarah dalam pembuatan sejarah berbasis Android. Komponen pengetahuan akan diberikan materi ajar tentang konsep-konsep dasar media dan dasar-dasar pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis Android. Dalam komponen keterampilan pembuatan media pembelajaran sejarah yang berbasis android.

c. Prosedur Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah direncanakan selama dua hari untuk pelatihan dan satu bulan untuk pendampingan. Kegiatan pelatihan yang bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang teori, konsep-konsep dasar pembuatan media sejarah berbasis Android. Pada kegiatan pelatihan ini, sudah direncanakan dan dilaksanakan dua hari pada jumat dan sabtu. Pada awal pertemuan kegiatan pengabdian diawali dengan konsep-konsep dasar pembuatan media dan dilanjutkan dengan penggunaan media sejarah berbasis android dalam pembelajaran sejarah di kelas. Akhir dari kegiatan hari pertama ini, peserta pelatihan diberikan membuat media terkait yang dikaji dan didiskusikan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan dan implementasi media simulasi dalam pembelajaran di kelas. Teknik pendampingan dilakukan melalui kegiatan forum diskusi *online*. Untuk kegiatan pendampingan forum diskusi *online*, dilakukan setiap hari Sabtu atau sesuai jadwal pelajaran sejarah.

d. Rancangan Evaluasi

Evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilihat dari dua aspek, antara lain:

1) keterlibatan peserta dan 2) *output* kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilihat dari dua komponen pada evaluasi tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menargetkan kehadiran peserta sebanyak 90% dari peserta keseluruhan. *Output* yang ditargetkan adalah dihasilkan minimal sebuah media pembelajaran sejarah berbasis Android untuk dapat diaplikasikan pada pembelajaran sejarah oleh peserta pelatihan. Pada akhir kegiatan, media yang terbaik dari masing-masing kelompok diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas berbasis android ini dilaksanakan dalam dua jenis, yaitu; 1) kegiatan pelatihan, dan 2) pendampingan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 9 dan 10 Agustus 2022 yang bertempat di ruang laboratorium komputer Sekolah Menengah Atas Merbau Mataram. Peserta berjumlah 18 orang guru sejarah yang tersebar pada Sekolah Menengah Atas yang ada di kecamatan Merbau Mataram. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis android ini dibuka oleh ketua pelaksana.



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Android



Gambar 2. Pemberian Materi oleh Narasumber

a. Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran sejarah Sekolah Menengah Atas berbasis android ini, kegiatan dimediasi oleh narasumber yang sekaligus juga instruktur, yaitu Bapak Sumargono S.Pd.,M.Pd. dan Aprilia Triaristina.,S.Pd.,M.Pd. adalah seorang pendidik yang telah memiliki kualifikasi tentang pembuatan media berbasis Informasi Teknologi dan Komunikasi dan telah juga sekaligus pengampu mata kuliah Media Pembelajaran Sejarah. Di awal kegiatan pelatihan pembuat media sejarah Sekolah Menengah Atas berbasis android ini adalah kegiatan sosialisasi tentang proram Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan sosialisasi tentang pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis android ini, narasumber menyampaikan materi tentang konsep media pembelajaran sejarah, dasar-dasar pemrograman dengan aplikasi android serta keunggulan dari program android.

Kegiatan awal pelatihan, narasumber memberikan pengantar terkait media pembelajaran. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi awal dari perkembangan tercapainya dari tujuan pendidikan di Indonesia. Banyak penelitian yang mengatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan sumber, melacak informasi dan data juga memfasilitasi komunikasi antara peserta didik, diskusi dan berkolaborasi dan selain itu adanya teknologi dan informasi untuk membantu mempercepat proses pembelajaran di kelas (Kirkwood, 2009). Dengan adanya teknologi sangat memungkinkan untuk mengubah cara memfasilitasi proses belajar yang berangsur di kelas dengan mendorong kearah pada pembelajaran aktif (Laurillard, 2008). Menurut dari hasil penelitian juga diperoleh bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Siswanto, 2011). Prestasi belajar siswa, untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah para siswa (Hess, 2014: Calimag, *et al.*,2014). Menurut (Teoh & Neo, 2007) efek dari simulasi penggunaan media dapat meningkatkan daya serap dan konsentrasi belajar peserta didik, dan dapat mempermudah pemahaman dan pengertian siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Narasumber, pada saat pelatihan memperkenalkan beberapa istilah yang terkait dengan media pembelajaran berbasis android. Antara lain istilah yang dikenalkan adalah *mobile learning* merupakan penggunaan perangkat yang bergerak, teknologi informasi atau yang dikenal dengan (TI) alat genggam atau bergerak (*mobile*), PDA, telepon genggam, laptop dan tablet dalam pembelajaran. Istilah *mobile learning* merupakan bagian dari elektronik *learning (e-learning)* sehingga ini merupakan bagian dari *distance learning*. Istilah *mobile learning* dari waktu ke waktu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar dimana saja yang tidak dibatasi oleh waktu. Awalnya konsep *mobile learning* hanya sebatas teks singkat atau yang dikenal dengan istilah (SMS) namun dengan perkembangan teknologi meningkat dengan adanya perangkat java untuk menampilkan sebuah gambar. Pada saat ini dengan adanya kecanggihan tentang sistem operasi, media berupa gambar atau video dapat dimunculkan.

Android merupakan sebuah sistem operasi yang baru, sebelumnya adalah menggunakan PDA (*Personal Device Assisstant*) dengan *Palm OS* atau *Windows Mobile*. Android adalah sistem operasi pada ponsel pintar atau *smartphone*. Yang membedakan android dengan sistem operasi yang lain adalah penggunaan standar kemampuan pada perangkat keras. Contohnya saja wifi android wajib terhubung dengan jaringan internet. Ada beberapa jenis aplikasi android. Salah satu aplikasi android yang digunakan aplikasi *articulate storyline*. *Articulate storyline* ini mempunyai beberapa kelebihan antar lain yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, antara lain 1) dapat dibuat sendiri secara individu, 2) dapat memasukan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar serta video dan animasi, 3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar yang bisa dibuat dalam *articulate storyline* 4) dapat digunakan untuk membuat aplikasi quiz tanpa mengunggah file yang berada diluar dan 5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Setelah narasumber memperkenalkan konsep dasar media pembelajaran dengan android *articulate storyline*, selanjutnya para peserta pelatihan mulai diajarkan dalam membuat media pembelajaran sejarah berbasis android. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran mengikuti pedoman yang telah disediakan oleh narasumber. Pembuatan media pembelajaran sejarah diawali dengan pembuatan modul, dilanjutkan dengan pembuatan atau penambahan media gambar, foto, maupun video, dan terakhir pembuatan quiz. Selanjutnya instruktur memberi kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mulai merancang media secara global sesuai materi yang diajar dan dikaji dalam keseharian. Proses pembuatan rancangan ini, para peserta pelatihan didampingi oleh panitia pelaksana yang telah memiliki pemahaman tentang media android. Pada tahap pendampingan ini, peserta secara umum telah dapat membuat rancangan seerhana media yang berbasis android. Pada modul pelatihan yang telah disediakan oleh narasumber, para peserta aktif berkreasi untuk membuat rancangan media terkait modul yang dikaji dalam keseharian mengajar. Sesi pendampingan awal ini berlangsung selama 4 jam untuk membuat rancangan media yang diwarnai dengan tanya jawab dan diskusi. Pada akhir sesi pelatihan dan pendampingan ini panitia bersama narasumber memberikan penugasan kepada peserta, agar draf rancangan media yang masih sederhana dapat dilanjutkan dan dikerjakan secara berkelompok dan dilengkapi dengan

sesuai panduan yang ada pada modul. Para peserta pelatihan selama 2 hari dan dilanjutkan melalui pendampingan pelatihan pendampingan dilangsungkan secara *online* melalui aplikasi zoom. Draf media yang sudah dirancang dilatih di rumah, dan akan mendapatkan pembinaan secara *online* dan berikutnya jika ada masalah bisa didiskusikan baik lewat email, atau lewat grup WAG yang telah dibuat.

Instruktur memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mulai merancang media secara global sesuai materi ajar yang dikaji dalam keseharian. Dalam proses pembuatan rancangan ini, para peserta pelatihan didampingi panitia pelaksana yang telah memiliki pemahaman tentang media android. Pada tahap pendampingan awal ini peserta secara umum telah dapat membuat rancangan sederhana media pembelajaran berbasis android. Dengan mengacu pada modul pelatihan yang telah disediakan oleh narasumber, para peserta secara aktif berkreasi untuk membuat rancangan media terkait modul yang dikaji dalam keseharian dalam mengajar. Sesi pendampingan awal ini berlangsung selama 4 jam untuk membuat rancangan media yang diwarnai tanya jawab, dan diskusi.

Tabel 1. Hasil Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sejarah dengan Program Android

Peserta	Produksi Media
1.	Modul dan kuis proses masuknya Jepang ke Indonesia
2.	Modul dan kuis kehidupan Bangsa Indonesia di bidang sosial
3.	Kuis pembagian wilayah dan propaganda Jepang
4.	Kuis kehidupan sosial Indonesia masa Jepang
5.	Kuis kehidupan sosial, dan pembagian wilayah propaganda Jepang
6.	Modul dan kuis kehidupan Bangsa Indonesia di Bidang Ekonomi
7.	Kuis kehidupan bangsa Indonesia di bidang ekonomi
8.	Modul dan kuis kehidupan bangsa Indonesia di Bidang Militer
9.	Modul dan kuis kehidupan bangsa Indonesia di bidang pendidikan



Gambar 3. Hasil Pembuatan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android
Masuknya Jepang di Indonesia

Kemudian pada pertemuan terakhir peserta melakukan praktek membuat media pembelajaran secara mandiri dan kemudian produk media yang dihasilkan diimplementasikan di kelas. Selain produk pembelajaran sejarah diimplementasikan di kelas akan dikoreksi oleh Narasumber dan panitia. Sesuai dengan hasil pengamatan secara langsung dan penilaian produk selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung, maka didapatkan beberapa hasil sebagai berikut:

- Kehadiran aktivitas para peserta sangat tinggi, pada awal pelatihan kehadiran peserta 100% dan pada pelatihan dan pendampingan selanjutnya adalah 95%. Keterlibatan peserta ini telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditargetkan sebesar 90% sudah mencapai kehadiran 90%-100%.
- Para peserta pelatihan telah berhasil membuat media pembelajaran sejarah dalam bentuk draf modul sejarah berbasis android dan quiz.
- Draf modul pada saat pelatihan, secara garis besar sudah dapat diselesaikan oleh para peserta pada saat pendampingan.
- Hasil akhir produk media pembelajaran Sejarah berbasis Android ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Produk Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android

Peserta	Produksi Media	Skor Penilaian			Kategori
		D	K	T	
1.	Modul dan kuis proses masuknya jepang ke Indonesia	86	92	86	Sangat Baik
2.	Modul dan kuis kehidupan Bangsa Indonesia di bidang sosial	85	84	83	Baik
3.	Kuis pembagian wilayah dan propaganda jepang	85	81	83	Baik
4.	Kuis kehidupan sosial Indonesia masa Jepang	85	81	83	Baik
5.	Kuis kehidupan sosial, dan pembagian wilayah propaganda Jepang	85	85	83	Baik
6.	Modul dan kuis kehidupan Bangsa Indonesia di Bidang Ekonomi	85	89	86	Sangat Baik
7.	Kuis kehidupan bangsa Indonesia di bidang ekonomi	85	81	83	Baik
8.	Modul dan kuis kehidupan bangsa Indonesia di Bidang Militer	85	85	83	Baik
9.	Modul dan kuis kehidupan bangsa Indonesia di bidang pendidikan	83	85	84	Baik

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan dihasilkan peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran sejarah berbasis android. Hal ini sesuai dengan tujuan pelaksanaan kegiatan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, yang

dihasilkan akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, efektif dan menyenangkan sehingga pada akhirnya akan bermuara kepada peningkatan hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

Materi pelatihan pembuatan media pembelajaran sejarah dengan program android di laksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Merbau Mataram. Pelatihan dilakukan pada bulan Agustus dan September 2022. Metode pelatihan, para peserta pelatihan dibekali konsep dasar media pembelajaran sejarah dengan menggunakan program android, dan diberi contoh cara membuat, serta dilanjutkan latihan dan penugasan di rumah dalam waktu satu bulan. Pada pertemuan selanjutnya dilakukan diskusi *sharing* tentang pendapat terhadap tugas yang diberikan, kemudian dilanjutkan dengan topic yang baru. Seperti pertemuan pertama, peserta dibekali konsep awal simulasi dengan media pembelajaran sejarah dengan program android, dan diberi contoh cara membuat, dan dilanjutkan latihan, dan penugasan di rumah dalam waktu satu bulan.

Kegiatan pelatihan dilakukan pada bulan Agustus-September 2022, dan pelatihan penugasan di rumah dilakukan pada bulan Agustus 2022. Kegiatan pendampingan pembuatan media simulasi dilakukan pada bulan Agustus – September 2022, dan peserta pelatihan mengimplementasikan dalam pembelajaran pada bulan September 2022 di SMA Negeri 1 Merbau Mataram. Peserta diberikan google form isian untuk merancang secara teori tentang ide-ide mereka terkait tema atau topic pokok bahan Sejarah yang akan diajarkan. Pada saat pendampingan, peserta mendiskusikan rancangan yang telah dibuat, narasumber mengklasifikasi rancangan apakah nantinya bisa dirancang dalam bentuk media pembelajaran sejarah dengan program android. Rancangan tersebut nantinya diimplementasikan saat pembelajaran berlangsung di kelas.

Implementasi media pembelajaran sejarah dengan program android pada proses belajar mengajar di kelas, dilakukan observasi dan evaluasi untuk dianalisis sejauhmana efektivitas media pembelajaran sejarah dengan program android dalam menunjang proses belajar mengajar pada pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil observasi media yang dirancang oleh guru termasuk katagori baik. Hal ini ditunjukkan dengan rancangan yang telah dibuat sesuai dengan konsep sejarah, kemenarikan media pembelajaran sejarah dengan program android memiliki kepraktisan yaitu mudah dibuat dan diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil media pembelajaran sejarah dengan program android yang sudah diimplementasikan oleh guru, untuk tahap awal para peserta sudah menghasilkan media pembelajaran sejarah dengan menggunakan program android yang sudah baik, namun untuk tahap selanjutnya diharapkan diterapkan pada topic dan materi yang lain, dan perlu diteliti lebih lanjut keefektifan penggunaan media pembelajaran sejarah dengan program android dalam pembelajaran sejarah Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan hasil media pembelajaran sejarah dengan program android yang sudah diimplementasikan oleh guru, untuk tahap awal para peserta sudah menghasilkan media pembelajaran sejarah dengan program android yang sudah baik, namun untuk tahap selanjutnya diharapkan diterapkan pada topic materi yang lain, dan perlu diteliti lebih lanjut

keefektifan penggunaan media pembelajaran sejarah dengan program android dalam pembelajaran sejarah Sekolah Menengah Atas.

Pada akhir kegiatan, dilakukan sebuah wawancara kepada perwakilan guru peserta pelatihan untuk progres pengabdian kepada masyarakat, bahwa media pembelajaran berbasis android ini baru dan belum diaplikasikan dalam pembelajaran sejarah. Pada saat pendampingan, peserta mendiskusikan rancangan media pembelajaran sejarah dengan program android yang telah dibuat, narasumber mengklarifikasi rancangan draf media tersebut apakah draf media tersebut apakah draf media pembelajaran sejarah nantinya bisa dirancang dalam bentuk media berbasis android. Rancangan tersebut nantinya didiskusikan pada saat pendampingan. Instruktur atau narasumber berperan memberikan bimbingan dan reviu terhadap rancangan baik secara langsung tatap muka maupun lewat *online* lewat WA grup pelatihan atau lewat *email*. Setelah beberapa kali dilakukan proses bimbingan pembuatan media pada tahap pendampingan ini, pada akhir bulan September sebagian besar telah menghasilkan produk media pembelajaran sejarah berbasis android. Semua produk pengabdian kepada masyarakat penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi bisa selesai dan dikirim lewat *email* atau WA Grup oleh peserta pelatihan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis android diikuti oleh 18 orang guru sejarah Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Lampung Selatan yang tergabung dalam MGMP sejarah. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan tujuan kegiatan antara lain: 1) Guru-guru sejarah di Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Lampung Selatan telah dapat membuat media pembelajaran sejarah berbasis android. 2) Guru-guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran sejarah berbasis android dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Referensi

- Ananiadou, K. & Claro, M. (2009). 21st Century Skill and Competency for New Millennium Learners in OECD Countries. *OECD Education Working Papers*, 4(1).
- Calimag, J. N., et al. (2014). Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application. *International Journal of Research in Engineering & Technology*, 2(2), 119–128.
- Firman, H. (2006). Titl Sains-lingkungan-teknologi-masyarakat dalam konteks implementasi pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. *Makalah dipresentasikan pada Seminar-Lokakarya Pengembangan Model Pembelajaran Sains Lingkungan Teknologi Masyarakat dalam KBK Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas*.
- Hess, S. (2014). Digital Media and Student Learning: Impact of Electronic Books on Motivation and Achievement. *New England Reading Association Journal*, 49(2), 35–39.
- Joseph, A. (2013). *Contemporary Abstract Algebra*. Boston: Brooks/Cole.
- Kirkwood, A. (2009). E-Learning : You don't always get what you hope for. *Technology*,

Pedagogy and Education, 18(2), 107–121.

Laurillard, D. (2008). Technology Enhanced Learning as a Tool for Pedagogical Innovation. *Journal of Philosophy of Education*, 42(3), 521–533.

<http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9752.2008.00658.x>

Siswanto, J. (2011). Compact Disk Online (CD-O) sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek. *Jurnal JP2F*, 2(1), 56–70.

<https://doi.org/10.26877/jp2f.v2i1/April.127>

Sujanem. (2006). Program Magang ICT: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web, in *Laporan Magang Dosen*. Singaraja: Proyek TPSDP-P3AI IKIP Negeri.

Teoh, B. S. & Neo, T. (2007). Interactive Multimedia Learning: Students' Attitudes and Learning Impact in an Animation Course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 6(4), 28–38.