

## PELATIHAN PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BAGI GURU SMK ISLAM NURUL HIKMAH

Ary Purmadi<sup>1</sup>, Restu Wibawa<sup>2</sup>, Muzakir<sup>3</sup>, Farida Fitriani<sup>4</sup>, Wiwien Kurniawati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Email Coresponding: [arypurmadi@undikma.ac.id](mailto:arypurmadi@undikma.ac.id)

**Abstrak:** Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah guru SMK Islam Nurul Hikmah. Dari hasil komunikasi dengan calon peserta dan kepala sekolah terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru dalam pengembangan kapasitas atau kompetensi khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk itu, solusi yang ditawarkan adalah dengan melakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru yang terdapat di SMK Islam Nurul Hikmah tentang pengetahuan, keterampilan mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. metode pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan partisipatif dan praktek secara bertahap. Program ini akan memberikan bekal kepada guru-guru dalam menciptakan aplikasi sederhana yang dapat dijalankan oleh siswa dalam belajar menggunakan *smartphone*. Dalam kegiatan ini Ada 20 Guru yang mengikuti dan mereka sangat antusias dalam kegiatan ini sehingga pemateripun bersemangat dalam menyampaikan materi. Tahapan yang dilakukan dalam pelatihan ini yaitu perencanaan, tindakan hingga evaluasi. Hasil yang didapatkan dalam kegiatan ini adalah produk Pembelajaran berbasis Android yang bisa dimanfaatkan bapak ibu guru dalam pembelajaran. Dan 80% Peserta pelatihan memahami pentingnya penggunaan pembelajaran berbasis Android.

**Kata Kunci :** Pelatihan, Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Android*

**Abstract:** *The target of this training activity is Nurul Hikmah Islamic Vocational School teachers. From the result of communication with prospective participants and the school principal, there are various problems faced by teachers in developing capacity or competence, especially in the development of technology-based learning media. For this reason, the solution offered is to conduct training and assistance to teachers at Nurul Hikmah Islamic Vocational School regarding knowledge, skills in developing android-based learning media that are appropriate to the subjects being taught. the method of implementing this community service program is carried out in a participatory and gradual manner. This program will provide provisions to teachers in creating simple applications that can be run by students in learning to use smartphones. In this activity there were 20 teachers who participated and they were very enthusiastic about this activity so that the presenters were enthusiastic in delivering the material. The stages carried out in this training are planning, action to evaluation. The results obtained in this activity are Android-based learning products that teachers can use in learning. And 80% of the trainees understand the importance of using Android-based learning*

**Keywords:** *Training, Android-Based Learning Application*

### PENDAHULUAN

SMK Islam Nurul Hikmah merupakan salah satu sekolah dengan jenjang SMK yang terdapat di Desa Langko, Kecamatan Lingsar, Kab. Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Islam Nurul Hikmah berada di

bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam menjalankan proses belajar mengajar SMK Islam Nurul Hikmah tentu tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang ada terutama pada pemanfaatan media pembelajaran.

Saat ini guru dituntut untuk bisa memanfaatkan bahkan mengembangkan sendiri media yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kustandi dan Sutjipto (2016:6) perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Namun kenyataannya tidak semua guru dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran saat ini masih jauh dari sentuhan inovasi. Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi dengan kepala sekolah dapat dijelaskan sebagai berikut 1) Minimnya pengetahuan dan keterampilan dalam bentuk media pembelajaran berbasis digital yang disebabkan oleh jarang nya guru mengikuti pelatihan 2) Proses belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran secara umum belum mengakomodir peserta didik 3) Kurangnya kerjasama yang dilakukan oleh pihak sekolah dengan Lembaga pelatihan dan kampus dalam mengadakan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru. 4) Belum tersedianya alat atau aplikasi yang digunakan untuk melakukan penilaian berbasis digital

Melihat permasalahan tersebut tentu, perlu adanya dukungan yang dari berbagai pihak dalam hal ini kampus UNDIKMA dalam peningkatan kompetensi guru dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Hal ini tentu dapat dilakukan dengan mengadakan pelatihan pembuatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Bagi Guru SMK Islam Nurul Hikmah. Dengan cara ini tentu akan memberikan solusi terkait langkah-langkah yang komperhensif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pelatihan ini disusun dan dirancang sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu aktivitas pembelajaran di sekolah dan tentu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan produk sangat mudah dipahami oleh guru. Berdasarkan analisis situasi dapat dijelaskan permasalahan yang terdapat pada mitra antara lain: (a) Minimnya pengetahuan dan keterampilan dalam bentuk media pembelajaran berbasis digital yang disebabkan oleh jarang nya guru mengikuti pelatihan (b) Proses belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran secara umum belum mengakomodir peserta didik (c) Kurangnya kerjasama yang dilakukan oleh pihak sekolah dengan Lembaga pelatihan dan kampus dalam mengadakan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru. (d) Belum tersedianya alat atau aplikasi yang digunakan untuk melakukan penilaian berbasis digital. Untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh mitra, solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan bagi guru-guru SMK Islam Nurul Hikmah media pembelajaran berbasis *android*. Pemilihan media pembelajaran berbasis *android* didasari karena kemudahan dan akses dalam menggunakan *smartphone* yang dimiliki oleh peserta didik. Menurut Sriwahyuni dan Mardono, (2016) proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Berbagai perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, akan tetapi pada pelatihan ini aplikasi perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi *android* adalah *powerpoint*, *ispring suite 10* dan *web apk builder pro*. Semua aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis *android* sangat mudah untuk dipahami apalagi jika guru

telah sering menggunakan *Microsoft powerpoint* dalam pembelajaran dikelas.

Diharapkan dengan pelatihan media pembelajaran berbasis android bagi guru-guru SMK Islam Nurul Hikmah dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital sebagai alternatif sumber belajar atau evaluasi belajar bagi siswa. Dengan begitu juga diharapkan guru dapat terus termotivasi untuk selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran demi meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di SMK Islam Nurul Hikmah. Nantinya aplikasi yang dikembangkan ini tidak hanya menyajikan materi saja melainkan dapat digunakan untuk keperluan asesmen kepadapeserta didik sehingga memudahkan pemetaan sampai sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi tersebut.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan program ini yaitu melalui metode pendampingan dan pelatihan. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan program ini dibagi menjadi 3 yakni persiapan, pelaksanaan dan rencana keberlanjutan program. Pada tahap persiapan, ada beberapa hal yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat seperti: (1) Melakukan analisis kebutuhan di sekolah, dalam hal ini tim melakukan komunikasi dengan pihak sekolah terkait dengan pelatihan yang akan dilaksanakan, Berapa peserta yang akan terlibat, kebutuhan yang harus dipersiapkan sampai memutuskan kegiatan dilaksanakan pada hari dan tanggal yang memang seluruh peserta bisa ikut berpartisipasi. (2) Mendiagnosis permasalahan yang terjadi di sekolah, pada tahapan ini diketahui apa saja yang memang belum ada di sekolah baik fasilitas maupun ruangan yang cocok digunakan, sarana prasarana yang dibutuhkan sampai kemampuan apa saja yang memang harus diajarkan dalam pelatihan ini. (3) Menganalisis permasalahan tersebut dan memberikan koordinasi dengan pihak sekolah terkait permasalahan yang ditemukan. Pada tahapan ini tim mengkomunikasikan temuan yang dirasakan perlu untuk diberi solusi agar kegiatan berjalan dengan lancar. (4) Merumuskan pola yang akan dilakukan dan membentuk tim pelaksana program. Pada tahapan ini setelah melakukan koordinasi kembali dengan guru akhirnya disepakati kegiatan dilaksanakan di sekolah dan tim bekerja sama dengan guru untuk mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan baik dari pihak sekolah maupun kampus. (5) Memberikan alternatif kegiatan seperti pendampingan, pelatihan dan pembinaan kepada guru. Pada tahapan ini tim memberikan alternatif solusi jika pelatihan ini dirasa belum cukup untuk meningkatkan kemampuan peserta maka akan diadakan pendampingan kepada guru untuk peningkatan keterampilan dalam membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Android*. Yang terakhir tim dan guru Melakukan evaluasi terkait dengan tahapan perencanaan yang sudah dibuat.

Sedangkan dalam tahap Pelaksanaan hal hal yang dilakukan yaitu (1)Menyiapkan berbagai alat dan kebutuhan untuk pelaksanaan program, dalam tahapan ini banyak alat yang dibutuhkan untuk memaksimalkan setiap kegiatan seperti komputer, jika di sekolah tidak ada laboratorium komputer maka diharapkan peserta membawa laptop. (2)Melakukan analisis aktivitas rutinitas guru-guru di sekolah, dalam hal ini tim melakukan wawancara kepada peserta untuk memastikan apakah pernah mengenal atau menggunakan aplikasi ini sebelumnya dan siapa saja guru yang sudah mengenal dan menggunakan bisa berbagi dengan guru lain sebagai dasar pelatihan. (3) Sosialisasi awal kepada guru terkait materi dan teknis pelatihan yang akan dilaksanakan, dalam tahapan ini tim memberikan gambaran secara umum terkait materi apa saja yang akan disampaikan, dan membagikan slide persentase materi. (4) Membagi tugas kepada tim

dosen untuk pendampingan kepada guru sebagai peserta pelatihan, untuk kegiatan ini tim pengabdian berjumlah 5 orang, setiap tim memiliki tanggung jawab terhadap beberapa peserta untuk didampingi dan memaparkan materi pelatihan. Tahapan selanjutnya (5) Melaksanakan kegiatan pelatihan kepada guru-guru pada waktu yang telah disepakati. Pada tahapan ini materi disampaikan oleh tim dan melaksanakan pendampingan setiap tahapan penggunaan aplikasi android sampai bisa menggunakannya sebagai salah satu alternatif pembuatan media pembelajaran (6) Menuliskan laporan hasil pelatihan dan publikasi hasil pengabdian.

Tahapan akhir dari Kegiatan ini yaitu Rencana Keberlanjutan Program, Keberlanjutan program pengabdian masyarakat ini akan terus dilakukan monitoring oleh tim dosen sebagai pengusul pengabdian masyarakat dengan melakukan pendampingan secara periodik berdasarkan tahapan-tahapan monitoring yang sudah direncanakan dan disusun sebelumnya dan mengisi lembar pemantauan kemajuan dari perkembangan program. Karena dalam waktu yang singkat keterampilan dan penguasaan peserta terkait dengan Aplikasi Android belum maksimal maka perlu bagi tim untuk melakukan monitoring atau melakukan wawancara kepada peserta terkait kekurangan pada saat pelatihan dan meminta adanya keberlanjutan program sebagai salah satu solusi bagi peningkatan keilmuan dan hasilnya adalah peserta sangat antusias dan menginginkan adanya pendampingan lanjutan.

## HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan observasi dan kunjungan ke SMK Islam Nurul Hikmah yang berada di desa Langko Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat. Kegiatan observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan pemahaman guru terkait perkembangan teknologi dan penggunaannya dalam pembelajaran di kelas. Tim secara bergiliran melakukan wawancara dengan kepala sekolah terkait dengan pelatihan apa saja yang sudah diikuti oleh guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. observasi awal digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran di dalam kelas. Tak lupa diiringi dengan bincang dengan perwakilan calon peserta pelatihan terkait dengan sistem pelatihan yang dilakukan, dan apa saja yang harus disiapkan oleh sekolah maupun tim pengabdian untuk melancarkan dan memaksimalkan kegiatan tersebut di waktu yang sudah ditentukan. Menurut Sriwahyuni dan Mardono, (2016) proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Berbagai perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, pada pelatihan ini aplikasi perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi android adalah *powerpoint*, *ispring suite 10* dan *web apk builder pro*. Setelah komunikasi dengan kepala sekolah dan calon peserta menemukan kesepakatan, pada akhirnya kami melakukan pelatihan serta pendampingan kepada bapak ibu guru SMK Islam Nurul Hikmah dalam pembuatan Aplikasi *Android* diawali dengan penyampaian materi tentang aplikasi dan manfaat serta kelebihan yang ditawarkan dalam penggunaannya sampai tahapan pembuatan media dengan aplikasi tersebut. Setiap dari kami mendampingi beberapa guru dalam pembuatannya dengan cara membimbing dalam mengoperasikan android.

Berdasarkan hasil pengabdian ada beberapa hal yang harus dibahas yaitu Pertama berkaitan dengan antusias guru untuk mengikuti pelatihan ini.

Keantusiasan guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan mencapai 100 %. Hal ini dikarenakan guru sangat membutuhkan informasi mengenai pembuatan materi pembelajaran dengan aplikasi Android yang dapat digunakan di kelas sehingga yang ditampilkan lebih menarik, dan hal inipun akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. antusias guru dapat dilihat juga dari kehadiran dan kedisiplinan para guru selama kegiatan pengabdian berlangsung. Semua guru hadir tepat waktu walaupun jumlah guru hanya 20 orang akan tetapi dengan semangat yang ditunjukkan membuat tim semangat juga dalam mendampingi. Pemateri pun semangat untuk menyampaikan bagaimana manfaat yang akan didapat jika menggunakan aplikasi ini. Motivasi yang tinggi dari guru saat mengikuti kegiatan pengabdian ini tampaknya menjadi sebuah temuan yang pantas untuk dibahas. Kegiatan ini memberikan kontribusi yang besar kepada guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan membuat siswa tidak bosan di dalam kelas. Dari Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pemahaman guru terkait materi yang disampaikan dalam kegiatan ini dikategorikan sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang diperoleh setelah memberikan angket didapat 80% pemahaman guru meningkat baik dalam merespon setiap kegiatan yang berlangsung. 5% guru masih kurang pengetahuannya dan 5% guru menyatakan belum paham sama sekali dengan materi tersebut. Kategori belum paham sama sekali bukan karena guru tidak mengikuti atau tidak menyimak materi tersebut akan tetapi lebih lamban dalam membuat produk yang sudah disimulasikan oleh pemateri. Banyak sekali hal yang didapatkan oleh peserta dalam kegiatan ini, walaupun belum maksimal karena terbatasnya waktu dan jumlah hari dalam kegiatan ini akan tetapi dengan mengenal aplikasi baru yang bisa digunakan dalam pembelajaran, mereka ingin mencobakan Kembali dan meminta untuk melakukan kegiatan lanjutan dan dengan adanya pelatihan ini guru memahami pentingnya penggunaan media atau sumber belajar lain yang mendukung pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat mempengaruhi beberapa peserta didik dalam belajar. (Bower, 2019).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kustandi C., Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sriwahyuni, Nia Ayu, *Mardono*. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA LABORATORIUM*. Universitas Negeri Malang. JPE-Volume 9 Nomor 2  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jpe/article/download/7160/3186>, diakses pada tanggal 31 Mei 2022.
- TIM LPPM *UNDIKMA*. 2022. *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Internal Universitas Pendidikan Mandalika*. LPPM UNDIKMA: Mataram
- Rasimin. dkk, 2012. *Media Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta:TrustMedia