

Workshop pembuatan media ajar berbasis android bagi mahasiswa Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) Kota Padang

Monica Fransisca^{1b*}, Yuliawati Yunus^{1b}, & Renny Permata Saputri

Universitas Putra Indonesia 'YPTK'

* monicafransisca@upiypk.ac.id

Abstrak. Adanya perkuliahan daring pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia 'YPTK' membuat persiapan pelaksanaan kegiatan praktek lapangan kependidikan belum maksimal, sehingga kemampuan mahasiswa PLK dalam membuat media ajar yang baik juga belum maksimal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan sebagai bentuk pemanfaatan inovasi dalam menggunakan media ajar oleh mahasiswa PLK yang akan melaksanakan pembelajaran daring (dampak dari pandemi covid-19). Tujuan pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan/workshop perancangan dan pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi android. Subjek pada pengabdian ini adalah mahasiswa PLK di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia 'YPTK' Padang. Metode yang digunakan pada pengabdian ini berupa workshop/pelatihan yang terdiri atas tahap persiapan, screening, implementasi kegiatan, evaluasi dan laporan kegiatan. Setelah dilakukan pelatihan atau workshop secara daring mengenai pembuatan media ajar berbasis android ini, sebagian besar mahasiswa PLK mampu memahami materi dan membuat inovasi media ajar berbasis android. Media ajar android nantinya akan diimplementasikan kepada siswa pada saat pembelajaran daring. Hal ini dapat memudahkan mahasiswa PLK dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Mahasiswa PLK sangat antusias dalam kegiatan pengabdian ini, dilihat dari persentase kepuasan sebanyak 90%, sehingga diharapkan nantinya mahasiswa PLK dapat melaksanakan PLK dengan baik dan percaya diri..

Kata kunci: android; media ajar; pendidikan; TIK; workshop

Abstract Online lectures at FKIP Universitas Putra Indonesia 'YPTK' causes the preparations for practice teachers were not fulfilled, the same with their ability in making a good learning media. This community service activity were carried out in a form of utilizing innovation in learning media by practice teachers whose will carry out an online learning (as affected by covid-19 pandemic). The purposes of this activity is to provided training on the design and creating android based learning media. The subjects of this services are practice teachers at Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Putra Indonesia 'YPTK' Padang. The method used in this service is a workshops which contains with a steps of preparation, screening, implementation, evaluation and reports. After conducting the workshops, most of the practice teachers were able to understood the courses and created an innovations of android-based leaning media which would be implemented later on to students during online learning. The android based learning media would be a help for practice teachers to convey their courses. All of the practice teachers were very enthusiastic in this activity, judging from the 90% of satisfaction's average, and hopefully they could carry out their teacher training very well and confidently.

Keywords: android; learning media; education; ICT; workshop

To cite this article: Fransisca, M., Y. Yunus., & R. P. Saputri. 2021. Workshop Pembuatan Media Ajar Berbasis Android Bagi Mahasiswa Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) Kota Padang. Unri Conference Series: Community Engagement 3: 78-83. <https://doi.org/10.31258/unricsce.3.78-83>

© 2021 Authors

Peer-review under responsibility of the organizing committee of Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat 2021

PENDAHULUAN

Teknologi informasi berkembang sangat cepat bahkan saat ini dikenal dengan istilah revolusi industri 4.0, dimana segala sesuatunya dapat dilaksanakan lebih mudah dan cepat dengan bantuan teknologi yang ada saat ini. Hal ini tentunya turut serta memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang juga ikut berkembang. Melalui proses digitalisasi saat ini media pembelajaran saat ini tidak lagi selalu bersifat konvensional atau manual, sudah banyak media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (Firmadani, 2020). Media pembelajaran yang dulu hanya berupa media pembelajaran konvensional seperti penjelasan materi dengan penggunaan papan tulis, bahan peraga, gambar, dan cetakan atau fotokopi modul, saat ini media-media tersebut dapat dikonversikan dalam bentuk visual dengan penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan presentasi *powerpoint* yang tentunya lebih menghemat waktu dan mengefisienkan waktu pembelajaran (Yunus dan Fransisca, 2021).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebatas penggunaan *software* di komputer ataupun laptop, tetapi media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan penggunaan teknologi internet. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Atsani (2020) yang menyatakan bahwa bidang pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode, dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komprehensif. Media yang secara lazim tersedia antara lain buku, majalah, jurnal koran, tabloid untuk media *offline*, radio, TV, dan terakhir internet sebagai media *online*. Penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan media *online* dapat dilaksanakan karena sebagian besar sekolah saat ini sudah melengkapi sarana dan prasarana sekolah dengan komputer serta internet yang dapat dimanfaatkan siswa untuk kegiatan pembelajaran. Selain pemanfaatan media pembelajaran dengan komputer atau laptop, media pembelajaran saat ini juga bisa diakses dengan lebih mudah yaitu dengan menggunakan *smartphone*, terlebih lagi saat ini sebagian besar siswa sudah memiliki *smartphone* (Kuswanto, 2018). Hal tersebut juga menuntut para pendidik untuk dapat memberikan kreativitas yang lebih dalam penggunaan media pembelajaran (Azwanti, 2019).

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada tahun 2020 mengalami perubahan yang sangat besar dikarenakan adanya pandemi, dan hal ini masih berlanjut hingga tahun 2021. Hal ini memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran. Interaksi antara pendidik dan peserta didik hanya melalui *platform* atau media *online* yang tersedia. Pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi bentuk daring atau dalam jaringan. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media *online* seperti sosial media *WhatsApp*, *E-Learning*, *E-Study*, serta *platform* dari *google* yang disediakan secara gratis dan mudah untuk diakses. Kegiatan belajar ini tentunya menuntut guru dan siswa untuk lebih aktif serta kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Atsani (2020) bahwa terjadi banyak transformasi pada kegiatan pembelajaran di masa pandemi 2020. Bentuk transformasi ini adalah pergantian dari pembelajaran tatap muka menjadi bentuk daring.

Pembelajaran dalam bentuk daring atau *online* memberikan banyak pilihan *platform* yang dapat digunakan salah satunya adalah media *Android* dan *Google Classroom*. Penggunaan media *android* menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran (Yunus dan Fransisca, 2020). Penggunaan *android* ini dapat dilaksanakan dengan baik karena mayoritas pendidik serta peserta didik sudah menggunakan *android*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* ini sebelumnya sudah pernah diterapkan pada beberapa mata pelajaran tertentu (Muyaroah, 2017; Astuti, 2017). Berdasarkan pada artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* ini terbukti dapat membantu proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Pemanfaatan media *android* ini juga memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar (Putra, 2017). Pada artikel tersebut dinyatakan bahwa penggunaan media *android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini setara dengan pernyataan pada artikel yang berbeda dengan tema yang sama oleh Bali (2019).

Dalam penggunaan media *android* ini sebagai media pembelajaran pada nyatanya terdapat beberapa masalah diantaranya kurangnya kompetensi guru dalam penggunaan serta perancangan media pembelajaran berbasis *android* ini. Maka dari itu sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis *android* ini perlu dilakukan kegiatan bimbingan teknis yang berisikan pelatihan ataupun penyuluhan perancangan serta penggunaan media pembelajaran berbasis *android*. Kompetensi guru harus mencukupi untuk dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *android* ini (Rahim, 2019). Oleh karena itu diperlukan pengetahuan bagi calon guru ataupun guru nantinya dalam membuat inovasi media ajar yang mendukung pembelajaran daring untuk saat ini terkhusus inovasi pada media ajar berbasis *android*.

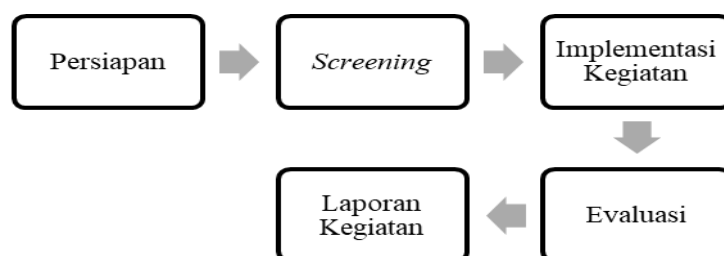
Berdasarkan observasi yang sebelumnya dilaksanakan, sebagian besar sekolah masih mengutamakan media pembelajaran konvensional. Penggunaan media konvensional ini menjadi sangat tidak efektif dengan situasi kondisi saat ini dimana kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya dilaksanakan secara tatap muka dikarenakan

pandemi Covid-19 yang masih berlanjut. Maka dari itu perlu diberikan pembekalan keterampilan bagi mahasiswa praktek lapangan kependidikan yang akan memasuki sekolah praktek masing-masing. Dikarenakan mahasiswa PLK mayoritas berlatarbelakang Pendidikan Teknik Informatika maka sebagian besar sudah memiliki pengetahuan dasar tentang pemanfaatan media ajar berbasis TIK dan *android*. Melalui keterampilan dan *skill* dalam perancangan media pembelajaran berbasis *android* ini diharapkan guru praktek lapangan kependidikan dapat memberikan variasi dalam media pembelajaran serta memudahkan akses pembelajaran bagi siswa.

Permasalahan pada mitra khususnya pada masa pandemi covid 19 ini adalah kurang maksimalnya persiapan pengetahuan mengenai pembuatan media ajar *online* yang baik akibat dari pelaksanaan perkuliahan daring sejak awal tahun 2019. Hal ini terlihat dari banyaknya mahasiswa PLK yang masih kurang pengetahuan tentang pembuatan media ajar khususnya media ajar berbasis *android*. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu; 1) Diharapkan mahasiswa PLK mampu memahami tentang media pembelajaran yang baik, 2) Diharapkan mahasiswa PLK mampu memahami tentang pemanfaatan media *android* dalam proses pembelajaran, dan 3) diharapkan mahasiswa PLK mampu merancang dan membuat media ajar berbasis *android* yang nantinya dapat meningkatkan kemampuannya dalam memberikan inovasi media ajar berbasis TIK tentunya.

METODE PENERAPAN

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini metode yang digunakan adalah berupa pelatihan perancangan media pembelajaran berbasis *android* kepada mahasiswa yang akan melaksanakan tugasnya sebagai mahasiswa praktek lapangan kependidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia 'YPTK' Padang. Mahasiswa PLK yang menjadi subjek adalah sebanyak 36 orang dan akan melaksanakan PLK periode Juli – Desember 2021 pada sekolah yang tersebar di Kota Padang Provinsi Sumatera Barat. Uraian dari implementasi kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Proses Implementasi Kegiatan

Pada tahapan persiapan dilakukan persiapan materi sebagai penunjang pengetahuan dan tutor bagi mahasiswa dalam membuat inovasi pembelajaran berbasis *android* nantinya. Melakukan survei lokasi, mengurus surat perizinan, dan membuat proposal dan proses persetujuan lokasi pengabdian masyarakat.

Pada tahapan *screening* dilakukan persiapan pembicara dan panitia sebelum acara, memastikan semua alat-alat siap mendukung kegiatan pengabdian.

Pada tahapan implementasi kegiatan dilakukan kegiatan diantaranya pemberian materi singkat mengenai teknologi digital dalam bidang pendidikan, pengenalan media *android* untuk bidang pendidikan, tutor proses perancangan media pembelajaran berbasis *android*, dan implementasi perancangan inovasi media ajar bagi mahasiswa PLK.

Pada tahapan evaluasi memiliki tujuan untuk menilai keberhasilan program kegiatan dilihat dari kehadiran peserta dalam kegiatan, terlaksananya kegiatan pelatihan secara struktural, persentase kemampuan peserta dalam mengembangkan secara mandiri media pembelajaran berbasis *android* sesuai dengan kebutuhan masing-masing dan pernyataan kepuasan dari peserta pelatihan.

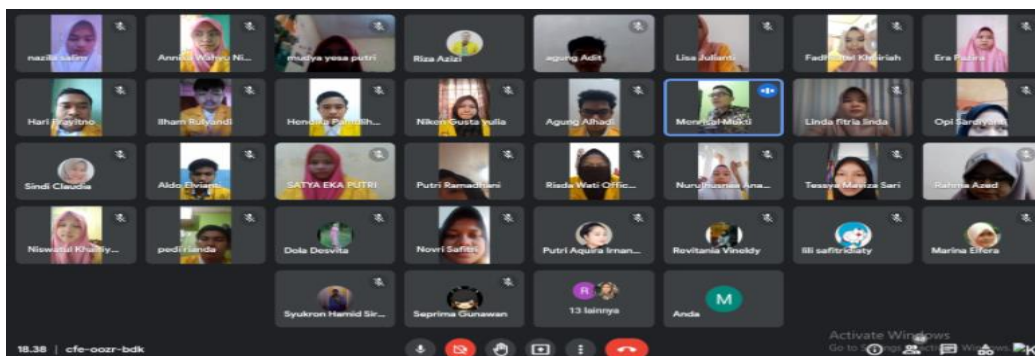
Pada tahapan laporan kegiatan, tim pengabdian masyarakat akan merekap pelaporan kegiatan dan keberhasilan serta kebermanfaatannya kegiatan dalam masyarakat.

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara daring pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia 'YPTK'. Mahasiswa

yang dipilih adalah mahasiswa yang akan melaksanakan praktek lapangan kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2021 sebanyak 36 orang dan kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2021. Kegiatan ini merupakan cakupan dari kegiatan pembinaan, edukasi, tutor, dan pelatihan. Kegiatan yang dilangsungkan berjalan lancar dan sukses sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat ini. Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis awal yang diamati, mahasiswa PLK mempunyai dasar latar belakang pendidikan teknik informatika dan *android*. Setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan mengenai pembuatan media ajar berbasis *android* dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa pelatihan dapat memahami dan mengimplementasikan materi yang diberikan berkaitan dengan media ajar *android*. Media ajar berbasis *android* yang menjadi *output* bagi mahasiswa PLK dapat diimplementasikan dengan aplikasi-aplikasi pendukung seperti *Macromedia Flash*, *Macromedia director*, *Power point*, *Camtasia* dan aplikasi lainnya sesuai dengan materi yang disampaikan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara daring pada platform *Google Meet* yang manapelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar dan terstruktur, terbukti dari antusias dari mahasiswa PLK yang memberikan saran untuk melakukan penambahan atau mengadakan sesi *workshop* berikutnya. Hal ini dikarenakan waktu kegiatan dirasa masih kurang dan perlu penambahan waktu lebih banyak dikarenakan materi yang disampaikan sangat menarik dan bermanfaat, terutama untuk proses pembelajaran di masa pandemi. Mahasiswa PLK juga memberikan respon yang baik pada kegiatan ini terlihat dari mayoritas dari mahasiswa PLK merasa tertarik dengan pembahasan dan pelatihan, dibuktikan dengan 95% dari peserta mengikuti acara pelatihan, dan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan *Workshop*

Kegiatan pengabdian dapat dinyatakan berhasil dilihat dari *output* yang diharapkan pada saat kegiatan *workshop* pembuatan media ajar *android*. Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan berjalan lancar dengan persentase 50% peserta mampu mengimplementasikan materi yang disampaikan narasumber dan menghasilkan sebuah produk sederhana yang sudah terinstal pada *smartphone* berbentuk aplikasi dengan ekstensi *.apk*. Salah satu diantaranya dapat dilihat pada gambar 3, 4, dan 5.



Gambar 3. Halaman Pembuka

Halaman pembuka pada gambar 3 ini merupakan halaman intro yang kemudian dilanjutkan ke halaman beranda yang ditampilkan di media ajar *android*.



Gambar 4. Halaman Beranda

Halaman beranda pada gambar 4 ini merupakan halaman utama yang menghubungkan isi konten dari media ajar ini.



Gambar 5. Halaman Menu

Halaman menu pada gambar 5 menampilkan menu-menu tombol yang bisa diakses pada media ajar ini, pada gambar 5 menu yang dapat diakses berupa silabus, materi, evaluasi, video, *about* atau informasi manual aplikasi, dan profil pembuat aplikasi.

Berdasarkan hasil kegiatan ini terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan mengenai pembuatan media ajar berbasis *android*. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *workshop* ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan dan pengetahuan inovasi media ajar bagi mahasiswa PLK. Hal ini disebabkan oleh beberapa indikator berikut: 1) Penerima materi: kegiatan ini diberikan sesuai dengan sasaran dan jumlah peserta sebagai penerima materi, yaitu mahasiswa PLK program studi Pendidikan Teknik Informatika sebanyak 36 orang, 2) Metode pemberian materi: kegiatan ini menggunakan metode pelatihan dan pembuatan produk dimana tim PKM memberikan pengetahuan dasar, tutor, dan latihan keterampilan pada peserta secara lisan, praktis serta pemberian tutorial, 3) Pemberi materi: dalam kegiatan ini narasumber sangat komunikatif, edukatif dan menguasai peserta sehingga kegiatan berjalan dengan sangat baik dilihat dari tingkat kepuasan peserta sebesar 90%, dan 4) Materi yang diberikan: dalam kegiatan pengabdian ini materi yang diberikan sangat mudah dipahami oleh peserta sehingga peserta dengan mudahnya menghasilkan produk.

Setelah melaksanakan *workshop*/pelatihan ini dapat diobservasi tingkat kepuasan dan *skill* dari mahasiswa dalam membuat media ajar berbasis *android* berada pada persentase 90% dibanding sebelum pelatihan sebesar 55% dengan harapan nantinya dari hasil dari pengabdian ini hendaknya dapat diimplementasikan perubahan akan hal tersebut. Implementasi ini dapat dilakukan secara bertahap oleh mahasiswa PLK sebelum membuat media ajar, mulai dari analisis gaya belajar siswa, pembuatan materi, perancangan produk dan pembuatan produk serta ujicoba produk demi berlangsungnya kegiatan dan tujuan pembelajaran yang berkualitas kedepannya dan berbasis teknologi digital tentunya. Semakin bagus media ajar maka akan semakin meningkatkan minat siswa dan juga hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berkembangnya teknologi membuat pesatnya inovasi dalam berbagai bidang manapun termasuk bidang pendidikan, salah satunya membuat inovasi pada media ajar berbasis teknologi dan digital. Pada saat ini dunia dilanda pandemi covid-19 sehingga pembelajaran dilakukan mayoritas secara *online/daring*. Sekolah dan guru dituntut untuk beradaptasi dengan situasi pada saat ini, guru harus melahirkan dan menciptakan inovasi pada media ajar yang digunakannya sehingga membuatnya mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu contoh media ajar yang bisa dibuat guru adalah media ajar berbasis *android*. Kegiatan pengabdian dengan metode pelatihan pembuatan media ajar berbasis *android* ini berjalan dengan sangat baik dan lancar. Kegiatan ini selain memberikan pemahaman kepada peserta/mahasiswa PLK mengenai media ajar *android* juga membantu mahasiswa PLK dalam merancang media ajar berbasis *android*. Tingkat kepuasan dan perkembangan keterampilan dalam membuat media ajar *android* adalah sebesar 90% dari yang sebelumnya 55%. Adapun hambatan yang ditemukan pada saat kegiatan ini adalah kurangnya waktu dalam pemberian tutorial dan pelaksanaan latihan media ajar kepada peserta, jaringan internet yang sedikit terkendala karena kegiatan dilaksanakan secara *online*, kemudian mahasiswa PLK yang tidak dapat mengakses aplikasi yang tidak kompatibel dengan laptop/notebooknya. Untuk keberlanjutan *output* dari kegiatan ini dimasa yang akan datang diharapkan pihak universitas terkhusus Program Studi Pendidikan Teknik Informatika memberikan banyak kegiatan berupa pelatihan-pelatihan dalam bidang pendidikan, teknologi dan digital untuk menghasilkan guru yang kompeten dan mampu bersaing di bidangnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Yayasan Pendidikan Tinggi Komputer Padang dan Universitas Putra Indonesia YPTK Padang yang telah memberikan dana hibah Pengabdian kepada Masyarakat dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan ini sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis *android*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Azwanti, N., Fajrin, A. A., & Mardiansyah, Y. (2019). Pelatihan penggunaan aplikasi Paint dan pembuatan blog untuk meningkatkan kreatifitas pendidik pada HIMPAUDI Batam Center. *Riau Journal of Empowerment*, 2(1), 9-13.
- Bali, M. M. E. I. (2019). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam distance learning. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29-40.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- 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.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141.
- Saputri, R. P., & Fransisca, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Indonesian Journal of Computer Science*, 9(2), 144-155.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118-127.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2021). Four-D Models Method Validation Analysis of an *Android*-Based Learning Media. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1779, No. 1, p. 012018). IOP Publishing.