
Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Bagi Guru SMP

Aceng Ahmad Rodian Susila¹, Iman Nasrullah², Irdam Denni³, Demmy Dharma Bhakti⁴

Institut Pendidikan Indonesia¹²³⁴

e-mail: acengahmad.rs@institutpendidikan.ac.id

Article History

submitted 21/05/2023

accepted 25/06/2023

published 31/08/2023

Abstract

The development of information technology has now affected various aspects of life, including the world of education. An educator is required to be able to follow and apply technology along with the times in the teaching and learning process. The application of this technology can be used in mobile-based learning media, as a solution so that the material delivered by educators looks more attractive. Thus, community service activities were carried out in the form of training in making mobile-based learning media for junior high school teachers. This activity aims to improve the ability of educators to create mobile-based learning media. The training activities were attended by 40 science teachers from the Cisompet sub-district. The training is carried out in stages, namely 1) preparation; 2) material exposure; 3) making learning media by participants; 4) task collection; and 5) evaluation. The results of the participants' responses to this training activity were positive. From the questionnaire distributed to the participants, 90.3% stated that the training material was very good and useful for the participants.

.Keywords: *Learning Media, Mobile, Teachers*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi kini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali bagi dunia pendidikan. Seorang pendidik dituntut untuk mampu mengikuti dan menerapkan teknologi seiring perkembangan jaman dalam proses belajar mengajar. Penerapan teknologi ini dapat digunakan pada media pembelajaran berbasis mobile, sebagai solusi agar materi yang disampaikan oleh pendidik terlihat lebih menarik. Dengan demikian, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile bagi guru SMP. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis *mobile*. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 40 Guru IPA sekecamatan Cisompet. Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan yaitu 1) persiapan; 2) pemaparan materi; 3) pembuatan media pembelajaran oleh peserta; 4) pengumpulan tugas; dan 5) evaluasi. Hasil tanggapan peserta terhadap kegiatan pelatihan ini adalah positif. Dari kuesioner yang disebarakan ke peserta, sebanyak 90,3% menyatakan bahwa materi pelatihan sudah sangat baik dan berguna bagi peserta.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Mobile, Guru*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pembelajaran abad 21 menyiratkan bahwa seorang guru harus menggunakan teknologi digital, sarana komunikasi dan/atau jaringan yang tepat untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi agar berfungsi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud no 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah. Salah satu isi dari standar proses adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi tidak terlepas dari kebutuhan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan social, ekonomi, politik dan Pendidikan.

Dampak perkembangan teknologi tersebut seiring waktu semakin canggih dan maju. Hal ini terlihat dari komunikasi dunia maya yang semakin pesat sehingga belahan bumi timur mengetahui keadaan belahan bumi barat dalam hitungan detik. Komunikasi yang semakin canggih sangat erat pada era globalisasi sehingga mulai menimbulkan dampak-dampak yang signifikan baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak-dampak tersebut tentunya berpengaruh dalam berbagai bidang dalam kehidupan terutama dalam dunia pendidikan.

Salah satu perkembangan dibidang telekomunikasi yang berkembang pesat adalah telepon seluler (ponsel). Mulai dari ponsel yang hanya bisa menerima telepon dan pesan singkat hingga "ponsel pintar" (*smart phone*) yang memiliki berbagai fungsi seperti multimedia, video streaming, transfer data. Berbagai operating system mobilebermunculan, salah satunya yang cukup dikenal yaitu Android. Pemilihan telepon seluler platformberbasis Androiduntuk salah satu pengembangan aplikasi selain bersifat open sourcedan lebih mudah dalam pengoperasiannya, sifat dari telepon seluler yang fleksibel menjadi juga salah satu alasannya.Salah satu bentuk pemanfaatan yang perlu kita ambil adalah dalam mengakses informasi edukatif, alasannya karena perkembangan ini juga seiring dengan perkembangan sistem informasi akademik seperti portal Akademik, digital library dan perkembangan dunia internet yang kini menyediakan ribuan hingga jutaan link dan Laman web (situs) yang memuat hal -hal yang bersifat pendidikan seperti riset, ejournal, ebook, ensiklopedi, digital library yang dapat diakses secara online. Aktivitas ini merupakan salah satu bentuk komunikasi dengan menggunakan smartphone android. Android dimanfaatkan sebagai media oleh siswa untuk mengakses informasi edukasi.

Kemajuan dibidang pembelajaran masa kini adalah kegiatan pembelajaran sudah tidak berpusat pada guru, melainkan berpusat pada siswa (*student centered*). Pada prosesnya kegiatan pembelajaran diharuskan menerapkan berbagai strategi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hadirnya teknologi yang perkembangannya kian pesat memerlukan peran guru dalam mendesain kegiatan pembelajarannya dipadukan dengan teknologi. Dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajar memiliki tanggung jawab penuh atas kegiatan belajarnya, terutama dalam bentuk keterlibatan aktif dan partisipasi siswa. Hubungan antara siswa yang satu dengan yang lainnya adalah setara, yang tercermin dalam bentuk kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas belajar. Guru lebih berperan sebagai fasilitator yang mendorong perkembangan siswa, dan bukan merupakan satu-satunya sumber belajar.

Agar terjadi kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa diperlukan peningkatan kualitas guru yang berorientasi pada kecerdasan, keterampilan, kecakapan, dan penguasaan teknologi dalam pembelajaran. Tinggi rendahnya mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan tenaga kependidikan yang mengolah pendidikan tersebut. Kualitas kemampuan guru yang rendah akan berdampak pada rendahnya mutu pendidikan. Peran seorang guru sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut melalui hasil belajar yang diperoleh siswa.

Seperti halnya yang terjadi pada siswa SMP di kabupaten garut, hampir semua siswa memiliki handphone android yang sangat canggih akan tetapi masih digunakan hanya untuk komunikasi dan permainan. Bahkan di sekolah siswa lebih banyak menggunakan handphone dari pada belajar.

Banyak guru mengeluh terhadap aktivitas siswa di sekolah yang lebih banyak menggunakan handphone baik ketika pembelajaran maupun saat jam istirahat. Sehingga hal ini menimbulkan dampak tidak fokusnya siswa saat kegiatan pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajarnya kurang maksimal.

Keterbatasan pemahaman terhadap teknologi yang dimiliki guru menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran. Padahal salah satu kompetensi guru yang harus dimiliki adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi.

Pembelajaran berbasis mobile (*Mobile Learning*) merupakan pengintegrasian teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pada prosesnya kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja dan pembelajar dapat bebas memilih waktu belajar sesuai keinginannya. *Mobile learning* merupakan pembelajaran dengan perangkat Personal Digital Assistant (PDA), tab, iPhone, dan/atau HP sebagai device utama (Sulastri & Hakim, 2014). *Mobile learning* dapat membuat *smartphone* yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi, atau internet menjadi alat pembelajaran yang didalamnya terdapat rancangan pembelajaran, materi pembelajaran, soal-soal latihan dan dilengkapi dengan teks, audio, animasi, video dan gambar (Rahmat. *et all*, 2019)

Mobile learning dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa sehingga akan membantu kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran tidak harus selalu dilakukan dengan tatap muka langsung tetapi juga bisa dikombinasikan dengan pembelajaran berbasis mobile. Misalnya guru memberikan materi dan tugas secara online melalui aplikasi sehari sebelum pelaksanaan KBM di kelas sehingga pada saat pertemuan dikelas hanya membahas dan melakukan diskusi mengenai materi atau tugas yang diberikan ataupun sebaliknya. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan dalam keseharian. Guru terkadang tidak bisa melaksanakan kewajibannya untuk mengajar dikelas dikarenakan berbagai hal, aplikasi ini dapat membantu guru untuk tetap melaksanakan kewajibannya sehingga siswa tetap mendapatkan haknya. Begitupun juga siswa dapat tetap mendapatkan materi dan mengerjakan tugas serta melakukan absensi melalui aplikasi ini. Aplikasi ini memiliki menu yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini memberikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi bahan ajar, memberikan tugas, memeriksa absensi siswa. Siswa juga diberi kemudahan untuk mengakses materi dan mengupload tugas yang disampaikan oleh guru dan siswa juga dapat melakukan absensi secara online. Bahan ajar dan tugas yang diberikan bisa berupa teks, video, gambar.

Pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan bahan ajar yang bersifat abstrak sehingga siswa lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran, hal ini di dukung oleh pernyataan Susila, (2022) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Atas dasar kondisi tersebut maka diperlukan upaya untuk memanfaatkan handphone dengan melakukan inovasi media pembelajaran berbasis mobile.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan bentuk pelatihan, praktik, pendampingan dan evaluasi. Peserta pelatihan adalah Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) sekecamatan Cisompet Kabupaten Garut.

Metode kegiatan yang digunakan pada pelatihan pembuatan media berbasis mobile bagi guru terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) Persiapan; 2) pemamparan materi; 3) pembuatan media pembelajaran oleh peserta; 4) pengumpulan tugas; dan 5) evaluasi.

Pada tahap persiapan, tim melakukan diskusi dengan pihak terkait untuk mengetahui kondisi target kegiatan dan menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan, serta bagaimana mekanisme penyampaian materi kegiatan agar efektif dan tepat sasaran.

Pada tahap pelaksanaan, peserta pelatihan diberikan materi mengenai perancangan dengan *storyboard*, paparan materi, latihan atau praktik di mana peserta berlatih membuat media berbasis mobile menggunakan aplikasi powerpoint berbasis ispring suite dan APK Builder sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Tahap berikutnya ialah peserta mengumpulkan tugas berupa media pembelajaran animasi yang sudah dibuat oleh peserta. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peserta memberikan tanggapan atas kegiatan pelatihan melalui kuesioner yang sudah dibagikan oleh tim melalui *google form*, Waktu kegiatan mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi dilakukan pada 16-18 Juni tahun 2022. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMPN 4 Cisompet Kabupaten Garut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan skema yang sudah direncanakan oleh tim PKM program studi Pendidikan Teknologi Informasi, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Realisasi pelaksanaan sesuai dengan perencanaan tim pelaksana. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan diskusi dengan pihak terkait, seperti dinas Pendidikan, Korwil SMP Kecamatan Cisompet, Kepala Sekolah SMPN 4 Cisompet yang akan dijadikan tempat kegiatan. Tahap persiapan dilakukan untuk mendiskusikan mengenai tata cara pendaftaran kegiatan pelatihan, materi yang akan dibahas, jumlah peserta yang akan diikutsertakan, waktu dan mekanisme pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan hasil diskusi pada tahap persiapan, maka disepakati tata cara pendaftaran dilakukan secara online, dimulai pada bulan Mei, dengan mensosialisasikan kegiatan melalui beberapa media sosial. Seperti whatsapp, facebook, dan instagram. Peserta juga diminta untuk mempersiapkan kebutuhan pelatihan, antara lain: computer atau laptop, mikrofon atau headset, materi pembelajaran yang sudah dilengkapi dengan teks, gambar, audio, video, dan lainnya.

Materi yang disajikan meliputi konsep dasar media pembelajaran berbasis mobile. Pengenalan mobile learning sangat penting untuk disampaikan untuk menanamkan pengetahuan mengenai konsep mobile learning, perancangan pembelajaran berbasis mobile, dan komponen yang terlibat dalam mobile learning.

Pada sesi pertama, sebelum kegiatan dimulai peserta mengisi daftar hadir dan selanjutnya dilaksanakan kegiatan pembukaan oleh ketua pelaksana, Kepala Sekolah, Ketua LPM dan Peserta. Pada kegiatan pembukaan tersebut disampaikan maksud dan tujuan kegiatan pelatihan.



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan

Pada sesi kedua, materi yang disampaikan pengenalan media pembelajaran yang meliputi 1) pengenalan powerpoint dan tools serta fitur-fitur yang terdapat pada powerpoint, 2) langkah-langkah pembuatan bahan ajar dengan menggunakan powerpoint yang menarik, seperti (a) pemilihan template menarik yang bisa didapatkan dengan mendownload secara gratis google, dan slidesgo.com, (b) pemanfaatan fitur shapes, warna, animasi dan desain, dan (c) hyperlink. 3) Pemanfaatan notes pada powerpoint untuk membantu dalam proses perekaman audio, 4) proses perekaman audio (dubbing suara) dan 5) proses merubah media powerpoint menjadi Aplikasi android.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Seanjutnya, pada kegiatan utama yaitu pelaksanaan kegiatan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis mobile, pada sesi ini pemateri menyamapikan terkait aplikasi yang harus digunakan dan cara membuat media yang menarik sehingga dapat digunakan pada handphone android.

Praktik langsung dilakukan oleh guru menggunakan laptop dan masing-masing guru yang sudah terkoneksi dengan internet. Praktik dawali dengan instalasi aplikasi *ispring suite* versi 10.

Praktik Integrasi produk dalam pembelajaran diawali dengan analisis kegiatan pembelajaran sesuai RPP masing-masing guru. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan kemudian dibuat rancangan bentuk kegiatan berbasis mobile yang dapat digunakan oleh siswa. Guru diberi pengetahuan dimana tidak semua kegiatan pembelajaran perlu dibuatkan kegiatan pembelajaran berbasis mobile walaupun semua bisa dilakukan.



Gambar 3. Kagiatan Praktik

Saat kegiatan pelatihan, peserta diberikan ruang untuk langsung mempraktekkan pembuatan media dengan menggunakan powerpoint. Pada sesi ini, pelatihan dilanjutkan dengan menggunakan aplikasi powerpiont yang sudah dikuasai oleh guru.

Tahapan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile dimulai dari flowchart, storyboard. Selanjutnya tahapan desain, input unsur multimedia dan tahap akhir yaitu mengubah format media menjadi aplikasi yang dapat digunakan dengan handphone android.

Pada sesi ini terlihat para peserta antusias mengikuti kegiatan ini. Terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diberikan oleh peserta kepada instruktur terkait dengan bagaimana caranya membuat powerpoint yang menarik bagi siswa. Salah satunya adalah bagaimana caranya membuat animasi bergerak dengan menggunakan media powerpoint. Pertanyaan yang paling banyak muncul adalah dari guru-guru yang sudah berumur. Karena mereka pada umumnya mengalami kendala ketika harus menyampaikan materi menggunakan rumus kepada siswa menggunakan powerpoint. Untuk menjawab pertanyaan peserta tersebut pemateri memberikan salah satu contoh powerpoint mata

pelajaran yang ada rumusnya. Dan menunjukkan bagaimana memanfaatkan fitur animasi agar materi yang diberikan lebih menarik bagi siswa.

Sesudah pelaksanaan kegiatan, peserta diminta mengisi kuesioner untuk memberikan tanggapan atas pelatihan yang sudah dilakukan. Pengisian kuesioner dilakukan dengan menggunakan *google form*. Peserta mengatakan bahwa kegiatan pelatihan dirasakan sangat bermanfaat.

Terlihat dari komentar yang diberikan oleh peserta pelatihan yang menyatakan bahwa kegiatan sangat berguna bagi peserta. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner didapatkan data bahwa sebanyak 90,3% peserta yang menyatakan materi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile sesuai dengan dengan kebutuhan, serta latihan yang diberikan selama pelatihan dinilai sangat berguna.

Di samping melihat dari respon peserta, pelaksanaan pelatihan ini, dapat ditinjau dari penelitian-penelitian yang sudah dilaksanakan. Pelaksanaan pelatihan ini menjadi kegiatan yang momennya tepat dengan kondisi serta keterbaruan materi yang disampaikan.

Mengacu pada hasil penelitian Ahdan., Putri., & Sucipto. (2020) bahwa media pembelajaran mobile berbasis android telah berhasil dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sitompul, Setiawan, & Purba (2017) menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Pangaribuan & Saragih, (2014) juga menyatakan bahwa multimedia pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis mobile dapat memotivasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Secara umum kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru berjalan dengan baik dan respon dari peserta juga sangat positif. Peserta mengatakan bahwa kegiatan pelatihan dirasakan sangat bermanfaat.

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah 1) peserta yang terdiri dari guru-guru SMP menyadari bahwa media pembelajaran berbasis mobile keberadaannya sangat penting untuk menarik minat belajar peserta didik; 2) sebagian peserta telah mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis mobile; (3) kualitas media yang dihasilkan oleh peserta sebagian diantaranya sudah berkualitas baik.

Dari simpulan di atas, maka kami mengajukan saran dan rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya, diharapkan pendidik dapat mengembangkan pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dan menyenangkan sehingga dapat berguna bagi masyarakat, terlebih di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493-509.
- Pangaribuan, & Saragih. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 75-86.
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126.
- Sitompul, Setiawan, & Purba. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan Tpack. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2), 141-146.
- Sulastri, Y. L., & Hakim, L. L. (2014). Pembelajaran Berbasis Mobile. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 19(2), 173-178.

- Susila, A. A. R. (2022). Penggunaan Multimedia Presentasi pada Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Peserta Didik (Studi Kasus Pada Tema Ekosistem di Kelas 5 SDN 6 Cikondang). *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 1-8.
- Susila, A. A. R., Denni, I., & Bakti, D. D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Digital Book Pada Mata Pelajaran PAI. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 50-56.