

## Workshop Peningkatan Kompetensi Bagi Guru dengan Tema Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.

**Moh Anshori Aris Widya<sup>1\*</sup>, Emi Lilawati<sup>2</sup>, Eky Mita Nisayanti<sup>3</sup>, Rusdiana Nur Rohmah<sup>4</sup>, Riski Sihab<sup>5</sup>**

<sup>1,4,5</sup> Informatika, Universitas KH.A.Wahab Hasbullah

<sup>2</sup>Pendidikan Agama Islam, Universitas KH.A.Wahab Hasbullah

<sup>3</sup>Sistem Informasi, Universitas KH.A.Wahab Hasbullah

\*Email: [emi@unwaha.ac.id](mailto:emi@unwaha.ac.id)

---

### ABSTRACT

*The ability of teachers to take advantage of advances in information and communication technology (ICT) still needs to be improved, as evidenced by the lack of teachers using learning media in the learning process. This community service activity is an alternative to improve teacher competence in terms of the use of information and communication technology (ICT), in the teaching and learning process, especially the manufacture of android-based learning media. The purpose of this activity is that teachers are able to use smartphones as learning media and provide an understanding of the development of android-based interactive learning media. The target of this activity involved 12 SD/MI teachers as training participants. Its activities include planning, implementing and evaluating activities. The results obtained from the service activities showed an increase in the ability and understanding of participants to the Android-based interactive learning media training material.*

**Keywords:** *Competence, Learning Media, Android*

### ABSTRAK

*Kemampuan guru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) masih perlu ditingkatkan, terbukti masih jarang guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam hal pemanfaatan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dalam proses belajar mengajar, khususnya pembuatan media pembelajaran berbasis android. Tujuan dari kegiatan ini agar guru mampu memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran dan memberikan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. Sasaran dari kegiatan ini melibatkan 12 guru SD/MI sebagai peserta pelatihan. Keempatnya meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis android.*

**Kata Kunci:** *Kompetensi, Media Pembelajaran, Android*

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat di hindari. Akan tetapi pemanfaatan teknologi masih jarang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar (Ramdani, *et al.*, 2021). Saat ini guru harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk tetap berkiprah di dunia pendidikan dan harus senantiasa meningkatkan kompetensi dirinya dalam menjalankan tugas serta tanggung jawab sebagai pendidik. Salah satu desa yang menjadi tempat program peningkatan kompetensi guru terletak di desa Ngogri kecamatan Megaluh kabupaten Jombang. Media pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan

media dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung baik, efektif dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Di desa Ngogri terdapat 4 lembaga pendidikan terdiri dari 2 Sekolah Dasar Negeri dan 2 Madrasah Ibtida'iyah. Para pendidik di desa Ngogri masih belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran dan cara pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK adalah media pembelajaran berbasis *android*. Namun muncul berbagai alasan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru diantaranya terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya cukup dana (Fransisca, *et al.*, 2021). Dengan latar belakang tersebut, maka perlu diadakan pelatihan guru untuk mengoptimalkan keefektifan dalam pembelajaran. Dengan demikian bukan hanya prestasi siswa yang ditingkatkan tetapi kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.

## **METODE**

Dalam kegiatan pengabdian ini sasaran yang dipilih adalah bapak/ibu guru yang memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran dan mampu menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Sasaran pelaksanaan program ini adalah guru SD setempat dengan jumlah 10 guru. Model penelitian yang dilakukan dalam program ini menggunakan *Community Based Research* (CBR) dimana berkolaborasi dengan tim tenaga pendidik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *android*. Implikasi dari kegiatan ini adalah (1) dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, tanpa mengharuskan para guru mempunyai skill atau ketrampilan koding, (2) memungkinkan para guru untuk membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif (Creator, 2021).

*Community Based Research* (CBR) sebagaimana dikemukakan oleh Sarah Banks dari Center for Social Justice and Community Action, Durham University, adalah, penelitian yang dilakukan atas sebuah komitmen dari masyarakat untuk memberikan dukungan kekuatan, sumber daya, dan juga keterlibatan dalam proses penelitian dalam rangka menghasilkan produk penelitian yang bermanfaat bagi mereka, dan juga para peneliti yang terlibat dalam proses penelitian tersebut (Rosyada, 2016)

Pedekatan yang dilakukan menggunakan metode *Community Based Research* (CBR). Kegiatan pengabdian ini mengajak guru untuk berpartisipasi dalam perumusan isu penting yang menuntut adanya intervensi untuk membawa perubahan pada pembelajaran di kelas. Metode *Community Based Research* (CBR) mendukung proses pengembangan media yang berupa aplikasi *android*. Target yang dicapai guru mampu mengubah media pembelajaran yang awal mula berbasis computer menjadi media pembelajaran berbasis *android*. Dalam pelaksanaan pelatihan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran mendapatkan respon yang cukup baik, karena para guru tertarik dengan program pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan selama 2 hari. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar namun pada hari kedua mengalami sedikit kendala saat pengonversian ke *android* sehingga muncul pesan error di laptop atau computer yang kurang memadai. Akan tetapi hal tersebut tidak mengurangi semangat para peserta pelatihan. Dengan adanya program pembuatan media pembelajaran berbasis *android* diharapkan para guru mampu mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru dalam proses belajar mengajar. Sehingga mampu menjadi tolak ukur dalam peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas,

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan workshop diawali dengan proses penyampaian materi terkait pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kegiatan ini tim pelaksana melibatkan mahasiswa dan dosen sebagai tutor. Kegiatan dilaksanakan dalam dua tahapan, yaitu (1) Pemberian materi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *android* oleh pemateri, dan (2) mempraktekan langsung materi materi yang telah diberikan guna meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi yang diberikan. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi, baik yang bersifat teori maupun praktik adalah metode ceramah dan Tanya jawab serta praktik langsung.

Keberhasilan dalam acara workshop yang dilakukan oleh tim pelaksana berupa angket kepuasan dari peserta sebagai penunjang dalam acara yang dilaksanakan. Dari 9 peserta, 90% menyukai dan memberikan apresiasi berupa nilai yang baik serta tanggapan yang positif. Hal tersebut ditampilkan pada angket di bawah ini :

**Tabel 3.1 : Angket Kepuasan Peserta Kompetensi Bagi Guru Dengan Tema Pembuatan Media Pembelajaran Interktif Berbasis Android**

No	Pernyataan	skor	Skor nilai 1-5				
			1	2	3	4	5
1	Materi workshop yang diberikan sangat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran	80			3 orang	4 orang	2 orang
2	Materi workshop mudah dipahami dan dimengerti	90			1 orang	2 orang	6 orang
3	Materi workshop sesuai kebutuhan dan harapan dalam kegiatan pembelajaran.	70	1 orang		5 orang	1 orang	2 orang
4	Penjelasan materi workshop disampaikan secara sistematis	85	2 orang	3 orang	1 orang		5 orang
5	Panitia kegiatan workshop sangat komunikatif	90		3 orang		6 orang	
6	Panitia kegiatan workshop melaksanakan kegiatan sesuai dengan jadwal yang ditentukan.	100				9 orang	
7	Suasana kegiatan workshop yang berlangsung sangat membosankan	70	3 orang		2 orang	1 orang	3 orang
8	Suasana kegiatan workshop mampu menciptakan suasana yang nyaman dan menarik	75			3 orang	6 orang	
9	Kegiatan workshop memberikan contoh pelatihan yang cukup baik	65	1 orang	3 orang	2 orang	1 orang	2 orang
10	Panitia saling bekerjasama selama pelaksanaan kegiatan workshop berlangsung	80				7 orang	2 orang

Hasil dari pelaksanaan kegiatan secara umum peserta pelatihan menunjukkan respon yang baik terhadap pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dan akan mengaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa puas terhadap pelaksanaan, pemateri, fasilitas workshop dan dapat mempraktekan sendiri materi pelatihan yang diberikan.

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Produk media pembelajaran interaktif ini bertujuan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan sebagai sumber belajar mandiri dan dapat digunakan oleh siswa di luar sekolah khususnya pada saat pandemic Covid-19 (Ramdani,*et al*, 2021). Pendapat ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan Martono & Nurhayati (2014) mendapatkan hasil 95% pengguna merasa nyaman dan puas dalam penggunaan aplikasi *mobile learning*. Hasil penelitian ini adalah guru mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian ini melibatkan kepala sekolah SDN Ngogri 2 dan peserta workshop , mereka mengharapkan pelatihan-pelatihan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran seperti workshop yang dilaksanakan ini. Dengan banyaknya tuntutan dalam proses belajar mengajar guru harus mampu meningkatkan kompetensi dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun kegiatan ini diharapkan tidak berakhir sampai di sini, tetapi bisa berlanjut dalam bentuk kerjasama dalam pengembangan materi dan informasi tentang media pembelajaran.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Creator, S. A. (2021). *Pelatihana pembuatan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana pembelajaran jarak jauh*, 5(1), 1-8
- Fransisca, M. Yunus, Y., & Saputri, R. P. (2021). *Workshop pembuatan media ajar berbasis android bagi mahasiswa Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) Kota Padang*. 3, 78-83
- Martono, K.,T., & Nurhayati.,O.D. (2014) *Implementation of android based mobile learning application as flexible learning media. International Journal of computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168-174
- Ramdani, Agus., A. Wahab Jufri., & Jamaluddin. (2021). *Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis android. Prosiding PEPADU 2021*, 1-14
- Rosyada, Dede. (2016). *Community Based Research (CBR) salah satu penelitian model akademik*. <http://dederosyada.lec.uinjkt.ac.id/reviews/> diunduh hari rabu, 2 Nopember 2022.