

Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran di MA Ridlol Walidain Batu Bangka

Donna Boedi Maritasari^{*1}, Muhammad Husni², Hadiyatul Rodiah³, Ahmad Yasar Ramadhan⁴,
Dina Apriana⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Hamzanwadi

Corresponding Author: boediselong@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 11 Agustus 2023

Direvisi : 12 Agustus 2023

Disetujui : 13 Agustus 2023

DOI:10.32493/dedikasipkm.v4i3

Kata Kunci :

Media; Teknologi; Produk

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat termasuk dalam perancangan sebuah bahan belajar bagi peserta didik sehingga menuntut adanya suatu perkembangan dan peningkatan sumber belajar yang berkualitas. Kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa metode yaitu presentasi materi dan praktek. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang berupaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dan siswa dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran abad 21. Adapun praktek yang dilakukan menggunakan media elektronik berupa handphone yang dimiliki oleh masing masing peserta. Praktek yang dilakukan memanfaatkan aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan secara gratis bagi siapapun. Melalui pengabdian masyarakat ini, diharapkan dapat membantu sekolah dan masyarakat dalam memanfaatkan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

ARTICLE INFO

Article History :

Received: August 11, 2023

Revised: August 12, 2023

Accepted: August 13, 2023

DOI:10.32493/dedikasipkm.v4i3

Keywords:

Media; Technology; Product

ABSTRACT

The advancement of Information and Communication Technology (ICT) has brought significant changes to the world of education. In the current digital era, the use of technology in the learning process is of utmost importance. Science and technology have been rapidly developing, including the design of learning materials for students, demanding the development and enhancement of quality learning resources. These activities are carried out through several methods, namely material presentations and practice. The purpose of these activities is to improve the knowledge and skills of teachers and students in utilizing technology for 21st-century learning. The practice is conducted using electronic media, specifically smartphones owned by each participant. The practice utilizes the application called Canva, which is accessible for free to anyone. Through this community service, it is hoped that it can aid schools and communities in effectively and joyfully utilizing Android-based applications as a medium for learning among students.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat termasuk dalam perancangan sebuah bahan belajar bagi peserta didik sehingga menuntut adanya suatu perkembangan dan peningkatan sumber belajar yang berkualitas. Aplikasi berbasis Android merupakan salah satu inovasi TIK yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Juraman (2014:14) yang menyatakan bahwa pemanfaatan smartphone android oleh peserta didik dalam mengakses informasi edukasi efektif karena sebagian besar peserta didik sudah memanfaatkan android untuk mengatasi masalah pembelajaran adalah dengan aplikasi yang dipasang pada smartphone android.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Murtiwiyati, 2013: 2). Melalui mobile-learning peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Mereka dapat menggunakan teknologi mobile wireless untuk keperluan belajar mereka, baik formal maupun informal. Jumlah perangkat mobile lebih banyak daripada Personal Computer (PC). Perangkat mobile lebih mudah dioperasikan daripada PC. Perangkat mobile dapat digunakan sebagai media belajar. Masyarakat yang memiliki dan menggunakan perangkat mobile semakin banyak. Hal ini membuka peluang penggunaan perangkat teknologi bergerak dalam dunia pendidikan. Penggunaan perangkat bergerak (mobile-device) dalam proses pembelajaran kemudian dikenal sebagai mobile-learning (Amin, 2015). Pengguna internet dan juga gadget-mobile didominasi oleh kalangan usia muda, sehingga memungkinkan untuk memanfaatkan piranti mobile untuk pembelajaran. Sebelum guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan android tentu memerlukan persiapan. Pada tahap perencanaan adalah penyusunan RPP, pengembangan bahan belajar, dan penyiapan media pembelajaran (Mamentu, 2013).

Dengan adanya TIK, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu bentuk TIK yang sangat membantu dalam pembelajaran adalah multimedia. Multimedia dapat memperkaya pembelajaran dengan memberikan visualisasi yang menarik dan membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan. Dibandingkan dengan media yang lain, multimedia mempunyai berbagai kelebihan. Multimedia mampu merangkum berbagai media seperti media teks, suara, grafik gambar, dan animasi dalam satu sajian digital. Produk multimedia pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari pemanfaatan TIK dalam pendidikan.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran adalah belum dimanfaatkannya berbagai sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun peserta didik. Pada kenyataannya, guru jarang memanfaatkan android walaupun sebenarnya mereka memahami bahwa strategi pembelajaran seperti ini sangat membantu tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran. Android merupakan salah satu sistem operasi yang bisa digunakan pada media nirkabel. Dalam hal ini media yang digunakan adalah handphone (Ependi, no date).

Android atau smartphone yang terhubung dengan jaringan internet dapat menembus batas dimensi kehidupan, ruang dan waktu penggunaannya. Oleh itu smartphone dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun (Amin, 2015). Aplikasi (juga disebut penerapan) adalah subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna (Santoso and Sembiring, no date). Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 7). Media adalah moderator yang berfungsi sebagai alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikan, artinya media menunjukkan fungsi atau perannya dalam mengatur hubungan yang efektif antar dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang dari sejak ia lahir sampai akhir hayatnya (Kuswanto and Radiansah, 2018).

PlayStore menawarkan setidaknya 25 aplikasi berdasarkan kategori yang berbeda berbagai jenis aplikasi seluler Android sebagai berikut:

a. *Tools Application*

Fungsi dari jenis aplikasi ini adalah untuk meningkatkan kinerja dan fungsionalitas ponsel Android. Setidaknya dalam kategori ini terdapat sekitar

- b. 153 aplikasi yang masing-masing telah diunduh lebih dari 50.000 kali. Beberapa contoh alat aplikasi tersebut adalah Google Translate, Audio Recorder, 360 Security, Greenify, Clean Master dan masih banyak lainnya.

c. *Social Application*

Aplikasi sosial adalah jenis aplikasi yang memungkinkan seseorang untuk terhubung dengan orang lain hanya dengan menggunakan smartphone. Beberapa contoh aplikasi sosial adalah Instagram, Facebook, Google. twiter dan lainnya.

d. *Communication Application*

Aplikasi komunikasi adalah jenis aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain melalui obrolan suara atau chat. Jenis aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk saling mengirim gambar, file, dan juga musik sehingga dapat dibagikan. Tidak heran jika pengguna Android paling banyak menggunakan jenis aplikasi ini, dan beberapa aplikasi komunikasi yang paling populer adalah LINE, BBM, Facebook Messenger, WhatsApp Messenger, KakaoTalk, WeChat, dan lain-lain.

e. *Photography Application*

Aplikasi foto adalah jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan fotografi. Aplikasi ini membantu kamera smartphone untuk mengambil gambar atau menyimpan gambar. Beberapa

program populer untuk jenis foto ini adalah Magisto, Camera360, MomentCam, PicsArt, B612, Adobe Photoshop dan masih banyak lagi.

f. *Education Application*

Android dalam kategori ini dapat membantu mendidik siswa, anak-anak dan juga masyarakat umum, contohnya game edukasi untuk anak, pintar matematika, anak pintar, belajar bahasa gratis, duolingo dan masih banyak lagi lainnya.

g. *News and Magazines Application*

Aplikasi Berita dan Majalah adalah aplikasi berita dan majalah yang dapat dibaca langsung di smartphone. Setiap hari ada berita dari banyak media online yang bisa di baca secara gratis. Aplikasi paling terkenal dari jenis ini adalah Kurio, BaBe, Kompas, VivaNewa dan masih banyak lagi.

h. *Entertainment Application*

Seperti namanya, ini adalah jenis aplikasi yang menawarkan hiburan kepada pengguna smartphone dengan menyediakan program berupa TV, game, musik, dan video streaming.

Dewasa ini, pembelajaran dengan android sudah banyak digunakan seperti halnya penelitian Juraman (2014: 1) yang menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi android oleh peserta didik sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan cukup efektif untuk mengakses informasi edukasi. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi android diharapkan akan mempermudah peserta didik menerima dan memahami materi pelajaran di satu sisi, serta di sisi lain juga mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran. Tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan diharapkan juga akan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pemanfaatan android ini juga menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Pemanfaatan aplikasi android di kelas dapat membantu peserta didik yang kesulitan memahami materi pelajaran yang dinilai sulit selama ini (Marlinda, 2015).

Kemudahan belajar diberikan melalui kombinasi antara pembelajaran individual personal dengan pengalaman (Sulaeman, 2015: 74). Seorang guru harus mengenal sifatsifat khas dari setiap media pembelajaran. Bila seorang gurumelakukan aktivitas pembelajaran, maka terjadi dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan pembelajar. Aktivitas belajar menyangkut aktivitas peserta didik untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara proporsional. Aktivitas siswa yang dapat diamati misalnya mengerjakan tugas, berdiskusi, dan mengumpulkan data.

Melalui pengabdian masyarakat ini, diharapkan dapat membantu sekolah dan masyarakat dalam memanfaatkan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang merupakan salah satu dari tridharma perguruan tinggi, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan adaptasi masyarakat terhadap teknologi untuk dapat menghadapi transformasi digital yang terjadi secara terus menerus dan semakin cepat, kondisi tersebut menuntut adanya kesiapan dan bahkan adaptasi

secara dinamis dalam masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di MA Ridlodwalidain Batu Bangka merupakan salah satu upaya yang dilakukan dosen dan mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Hamzanwadi dalam mengembangkan tugas pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat guna menerapkan ilmu yang telah diajarkan dan belajarkan selama proses perkuliahan di dunia kampus. Adapun lokasi pelaksanaan kegiatan ini adalah MA Ridlol Walidain Batu Bangka, Kecamatan Terara, Lombok Timur, dengan siswa dan guru



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Kegiatan PKM

Kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa metode yaitu presentasi materi dan praktek. Pertama, metode presentasi dilakukan oleh kedua dosen dengan topik “Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran”. Keduanya menyampaikan materi secara interaktif, yakni dengan melibatkan peserta secara langsung saat materi disampaikan, sehingga peserta dimungkinkan menjawab dan bertanya langsung kepada pemateri. Selain presentasi pemateri juga menggunakan metode praktik yang dimana proses tersebut dibantu juga oleh 2 mahasiswa program studi PGSD yang juga ikut membimbing peserta. Adapun praktek yang dilakukan menggunakan media elektronik berupa handphone yang dimiliki oleh masing masing peserta. Praktek yang dilakukan memanfaatkan aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan secara gratis bagi siapapun.

Untuk mendukung kemudahan dan kelancaran penelitian ini, diperlukan alat-alat sebagai berikut:

- a. Kamera digital, recorder, dan alat tulis
- b. Computer sebagai alat pengolahan data dan hasil penelitian
- c. Lembar kuesioner yang akan diberikan kepada siswa/siswi yang akan menjadi responden.

Tahapan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Tahap persiapan: pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan alat yang digunakan untuk penelitian maupun panduan yang akan digunakan dan dilakukan untuk memahami dan menjabarkan kerangka acuan penelitian. Tahap ini dilakukan untuk merumuskan kerangka pemikiran yang meliputi pendekatan dan metode yang digunakan. Pada tahapan ini juga diharuskan untuk menguji kuesioner dengan uji validitas dan reliabilitas sebelum disebar.

- b. Tahap pengumpulan data: tahapan ini dimaksudkan untuk mendapat gambaran mengenai hal yang terkait dengan persepsi siswa/siswi di MA Ridlol Walidain Batu Bangka. Pengumpulan data primer maupun data sekunder dengan penyebaran kuesioner, wawancara, dan observasi lapangan kepada pihak-pihak yang terkait maupun responden yang telah ditentukan.
- c. Tahap pengumpulan data: tahapan ini dimaksudkan untuk mendapat gambaran mengenai hal yang terkait dengan persepsi siswa/siswi di MA Ridlol Walidain Batu Bangka. Pengumpulan data primer maupun data sekunder dengan penyebaran kuesioner, wawancara, dan observasi lapangan kepada pihak-pihak yang terkait maupun responden yang telah ditentukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi dimulai jam 09.00-11.00 WITA dengan pembahasan “Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran” kami disambut dengan ramah oleh kepala sekolah beserta guru guru dan peserta didik yang akan mengikuti kegiatan sosialisasi. Sebelum memulai kegiatan sosialisasi kami berbincang sedikit dengan kepala sekolah MA Ridlodwalidain Batu Bangka. Setelah berbincang mengenai antusias dari masyarakat sekolah dengan sosialisasi ini kami langsung menuju fasilitas ruang IT yang ada disekolah dan langsung memulai presentasi atas materi yang dibawa. Setelah melakukan presentasi selanjutnya dilakukan praktek dengan menggunakan aplikasi Canva yang dapat diakses oleh siapapun dengan gratis. Untuk itu, pemanfaatan android untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran sekarang sudah dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun melalui teknologi yang ada disekitar kita.



Gambar 2. Proses Pelaksanaan Kegiatan PKM

Penggunaan aplikasi canva untuk pembuatan produk multimedia pembelajaran pada sosialisasi ini tidak lain karna aplikasi Canva dapat diakses secara gratis oleh siapapun dan kapanpun. Aplikasi Canva adalah salah satu alat yang populer dan serbaguna yang digunakan untuk desain grafis, termasuk pembuatan presentasi, poster, infografis, brosur, dan banyak lagi. Selain gratis aplikasi ini

juga dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif, sehingga mudah digunakan bahkan bagi pemula sekalipun menyediakan berbagai template dan desain siap pakai untuk berbagai keperluan, mulai dari presentasi bisnis hingga poster promosi.



Gambar 3. Proses Kegiatan Pelaksanaan PKM

4. Kesimpulan dan Saran

Dalam era digital yang semakin maju, pemanfaatan aplikasi berbasis Android menjadi sangat relevan dalam pengembangan pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembuatan produk multimedia pembelajaran melalui aplikasi berbasis Android memberikan alternatif baru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Produk multimedia ini dapat mencakup berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, dan interaktif. Sosialisasi ini memberikan kontribusi positif bagi MA Ridlol Walidain Batu Bangka dalam memperkenalkan dan mengimplementasikan penggunaan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran. Dengan adanya produk multimedia pembelajaran, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Pemanfaatan aplikasi berbasis Android dan produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan melalui sosialisasi ini dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di MA Ridlol Walidain Batu Bangka. Melalui penggunaan teknologi dan media yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, sosialisasi dengan tema "Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran di MA Ridlol Walidain Batu Bangka" memberikan wawasan dan solusi dalam penerapan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan melalui aplikasi berbasis Android dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi MA Ridlol Walidain Batu Bangka dalam memberikan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Adapun saran yaitu: Dibutuhkan program kerja yang bersifat berkesinambungan untuk waktu jangka panjang. Semua program dan kegiatan sebaiknya dibawah payung kerjasama yang bersifat legal-formal dan disepakati oleh para pihak.

5. Daftar Pustaka

- Amin, A.K. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Ikip PGRI Bojonegoro', (94).
- Arsyad, A. (7) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ependi, U. (No Date) 'Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar'.
- Kuswanto, J. And Radiansah, F. (2018) 'Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI', *Jurnal Media Infotama*, 14(1). Available At: <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Mamentu, Dr.M.D. (2013) 'Manajemen Pendidikan Dan Pengajar Pada Sma Negeri Remboken Kabupaten Minahasa', *IOSR Journal Of Research & Method In Education (IOSRJRME)*, 3(5), Pp. 58–66. Available At: <https://doi.org/10.9790/7388-0355866>.
- Marlinda, L. (2015) 'Pengaruh CD Education Dan Animasi Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMU IPA'.
- Santoso, M.H. And Sembiring, Z. (No Date) 'Web-Based New Student Admissions Application At PAB 8 Saentis Private High School, North Sumatra Province'.