

Pelatihan Satu Guru Satu Aplikasi Pembelajaran bagi Guru SD Lhoksmawe

Halimatus Sakdiah^{1*}, Muliani², Isna Rezkia Lukman³

halimatussakdiah@unimal.ac.id^{1*}, muliani91@unimal.ac.id², rezkia.lukman@unimal.ac.id³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Fisika

³Program Studi Pendidikan Kimia

^{1,2,3}Universitas Malikussaleh

Received: 13 12 2021. Revised: 22 06 2022. Accepted: 27 06 2022.

Abstract : The 21st century requires teachers to have skills in utilizing information and communication technology (ICT) in learning. Currently, Android is one of the right media choices in learning in this digital era. This activity aims to train elementary school teachers in improving their ability to use ICT and guide elementary school teachers to create android-based media in learning. Implementation of activities using the method of Direct Instruction, Workshop and Field Guidance. After the activity ended, a closed questionnaire was distributed to find out the results of the activity. The results obtained were an increase in the understanding of ICT for elementary school teachers after this activity was carried out, besides that the teacher was also able to create an Android-based learning application. During the implementation of the activity, the teacher looks enthusiastic and enthusiastic in making applications.

Keywords : Apps, Learning, Training.

Abstrak : Abad 21 menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Saat ini android merupakan salah satu pilihan media yang tepat dalam pembelajaran di era digital ini. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih guru SD dalam meningkatkan kemampuannya memanfaatkan TIK dan membimbing guru SD membuat media berbasis android dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode *Direct Instruction*, *Workshop* dan Bimbingan lapangan. Setelah kegiatan berakhir, selanjutnya disebarkan angket tertutup untuk mengetahui hasil kegiatan. Hasil yang didapatkan terjadi peningkatan pemahaman TIK guru SD setelah dilaksanakan kegiatan ini selain itu guru juga mampu membuat satu aplikasi pembelajaran berbasis android. Selama pelaksanaan kegiatan, guru terlihat antusias dan semangat dalam membuat aplikasi.

Kata kunci : Aplikasi, Pelatihan, Pembelajaran.

ANALISIS SITUASI

Kurikulum 2013 dan juga Revisi 2017 menegaskan mengenai pentingnya Keterampilan Abad 21. Pendidikan Abad 21 perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi sebagai persiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan secara global di

masa yang akan datang (Novita, Muliani, & Mellyzar, 2022). Menurut Trilling dan Fadel (2019) di abad 21 terdapat tiga buah keterampilan yang defenisikan yaitu: 1) keterampilan dalam belajar dan berinovasi, 2) keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media informasi (TIK) dan 3) keterampilan untuk Hidup dan Berkarir. Ketiga keterampilan tersebut saling terintegrasi dan mendukung dalam membentuk sumber daya manusia yang siap menghadapi abad 21. Sebagai seorang guru yang harus mendesain pembelajaran sangat membutuhkan keterampilan teknologi dan media informasi (Mukaromah, 2020).

Penggunaan teknologi dan media informasi sebagai sumber dan media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan perangkat komputer sebagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif (Dewi&Hilman, 2018). Peran guru sebagai tenaga pendidikan sangat diperlukan untuk dapat memenuhi perubahan dalam dunia pendidikan (Muliani, Ginting, & Sakdiah, 2022).Guru merupakan ujung tombak dalam penggunaan TIK dalam pendidikan, karena gurulah yang berinteraksi langsung dengan para siswanya. Keberhasilan proses pembelajaran disebuah kegiatan pendidikan adalah keadaan siswa dapat belajar, dengan tahapan mengidentifikasi masalah, mengembangkanpengetahuan, mengorganisasipengetahuan, serta dapatmenggunakan berbagai macam media maupun sumber belajar (Anshori, 2018).

Saat ini banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran baik dalam proses belajar mengajar maupun saat evaluasi pembelajaran. *Handphone* dengan Androidnya dapat digunakan sebagai salah satu sistem operasi yang disebut dengan media nirkabel (Ependi, 2015). Kegandrungan siswa menggunakan *hand phone* saat ini tidak lagi digunakan sebagai kebutuhan siswa dalam pendidikan (Putra, Wahyuni, Alucyana, & Ajriyah, 2021). Padahal jika di arahkan dengan baik terdapat dampak positif dan signifikan penggunaan *handphone* terhadap hasil belajar siswa (Ridwan, 2021).

Memanfaatkan media android dapat mengarahkan penggunaan *handphone* kearah yang lebih baik dalam pembelajaran. Namun keadaan saat ini guru memiliki literasi digital rendah sehingga keterampilannya memanfaatkan teknologi juga rendah (Muliani, Novita, Marhami, & Sakdiah, 2021). Saat ini guru hanya sebatas menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran, guru masih belum bisa membuat aplikasi pembelajaran digital khususnya berbasis android. Seharusnya guru hendaknya meng-*update* pengetahuannya dalam proses belajar mengajar baik melalui penelitian tindakan kelas maupun pelatihan (Sakdiah, 2021).

Smart App Creator dan *Ispring suite* aplikasi berbasis android pendukung proses pembelajaran secara digital. *Smart App Creator* adalah sebuah perangkat lunak atau *software*

digunakan dalam membuat berbagai aplikasi multimedia dengan basis mobile, desktop, dan web (Sutejo & Fadrial, 2021). *Ispring suite* merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang menjadikan file persentasi menjadi file flash atau SCROM (Cahyanti, 2019). Kedua aplikasi ini dapat di akses secara mobile, desktop dan web. Dibutuhkan sebuah kegiatan guna melatih guru dalam membuat aplikasi yang berguna dalam pembelajaran. Sehingga tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan TIK guru SD dan melatih guru SD dalam membuat media berbasis android dalam pembelajaran.

SOLUSI DAN TARGET

Solusi dalam permasalahan di atas adalah melakukan sebuah kegiatan pelatihan kepada guru SD dalam membuat setidaknya satu media berbasis android. Dalam pelatihan kali ini tim melatih dua aplikasi yaitu *Smart App Creator* sebagai aplikasi dalam proses pembelajaran dan aplikasi *Ispring Suite* dalam proses evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di PGRI Kecamatan Muara Satu tepatnya pada tanggal 28-30 Oktober 2021. Target kegiatan ini adalah berhasilnya guru dalam membuat aplikasi pembelajaran berbasis android.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilakukan dengan metode *Direct Instruction* (DI), metode ini umum dimanfaatkan dalam pelatihan. Metode pelatihan DI merupakan metode pelatihan pembelajaran yang langsung dan aktif, kegiatan dalam metode ini meliputi diskusi, pelatihan dan pendampingan, serta praktek. Setiap peserta memiliki kesempatan untuk bertanya tentang materi yang diberikan (Trisnowati & Nurhikmahyanti, 2018). Selain itu juga dilakukan bimbingan secara daring selama satu minggu agar peserta dapat bertanya kembali ketika terbentur dalam membuat aplikasi rancangannya.

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan ini dimaksudkan untuk melatih guru SD dalam membuat media berbasis android dalam pembelajaran. Pemberian materi dilakukan oleh dua orang narasumber yaitu: Isna Rezkia Lukman, S.Pd., yang merupakan dosen Prodi Pendidikan Kimia yang memiliki bidang keahlian di media pembelajaran dan Andika Triwidada, S.Pd., M.Si., yang merupakan narasumber pengembangan media pembelajaran interaktif. Materi yang disampaikan yaitu Pendidikan Di Era Digital, Pengenalan dan Pemanfaatan Aplikasi dalam Pembelajaran, Jenis-

jenis dan contoh Aplikasi yang dimanfaatkan dalam Pembelajaran dan praktek membuat aplikasi pembelajaran menggunakan aplikasi *ispring suite* dan *smart apps creator*. Penyampaian materi juga diselingi dengan kuis dan hiburan agar peserta pelatihan tidak jenuh. Pemaparan materi dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Pemateri

Selain pemateri, terdapat dua orang dosen sebagai pendamping dan pembimbing saat melaksan akan praktek pembuatan aplikasi pembelajaran sederhana, yaitu HalimatusSakdiah, S.Pd., M.Pd., dan Muliani, S.Si., M.Si. Dua orang mahasiswa juga dilibatkan dalam proses kegiatan ini sebagai panitia dan membantu dosen dalam mengarahkan guru dalam membuat aplikasi pembelajaran. Proses bimbingan praktek pembuatan aplikasi pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:

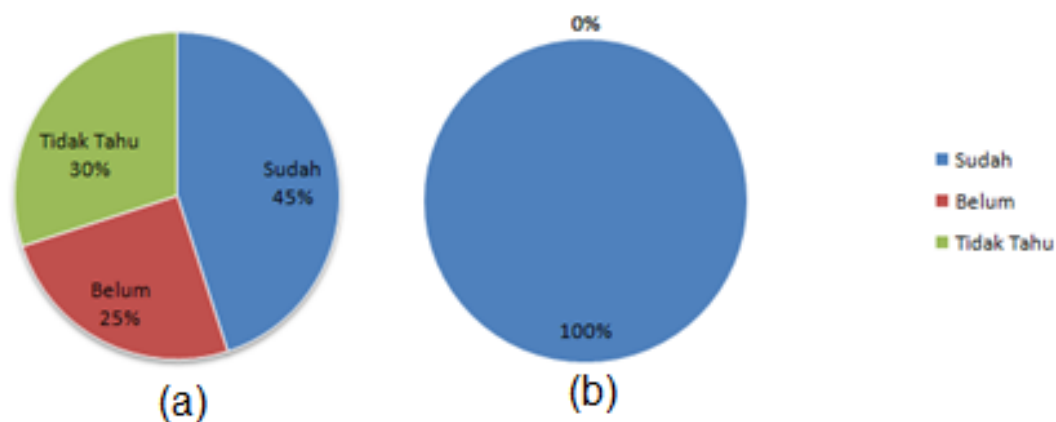


Gambar 2 Proses bimbingan ketika praktek membuat aplikasi pembelajaran

Instrumen angket disebarakan sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian untuk mengamati peningkatan kemampuan TIK guru SD. Hasil penyebaran angket dapat dilihat sebagai berikut.

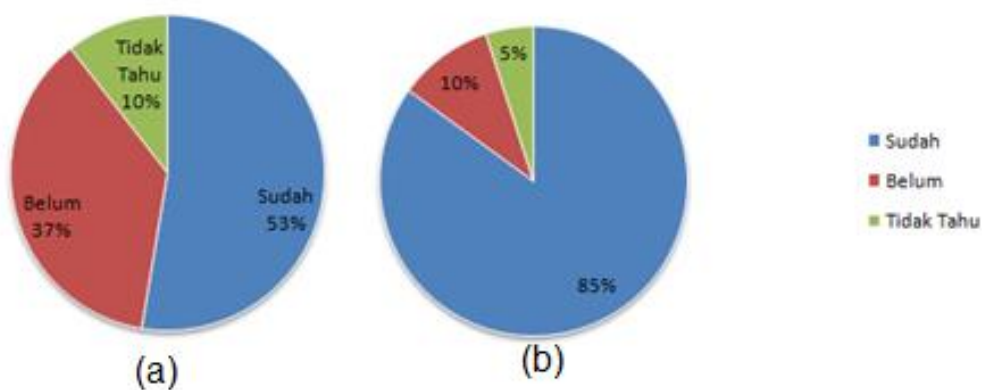
Memanfaatkan TIK dalam Pembelajaran. Berdasarkan hasil angket diketahui sebelum kegiatan hanya 40% peserta yang sadar dan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran. Setelah dilakukan kegiatan ini, seluruh guru menyadari bahwa saat ini mereka telah menggunakan TIK walaupun sebatas media sederhana seperti *power point* dan menggunakan aplikasi media

sosial dalam komunikasi ketika pembelajaran daring. Atau secara sederhana dapat dilihat pada gambar berikut.



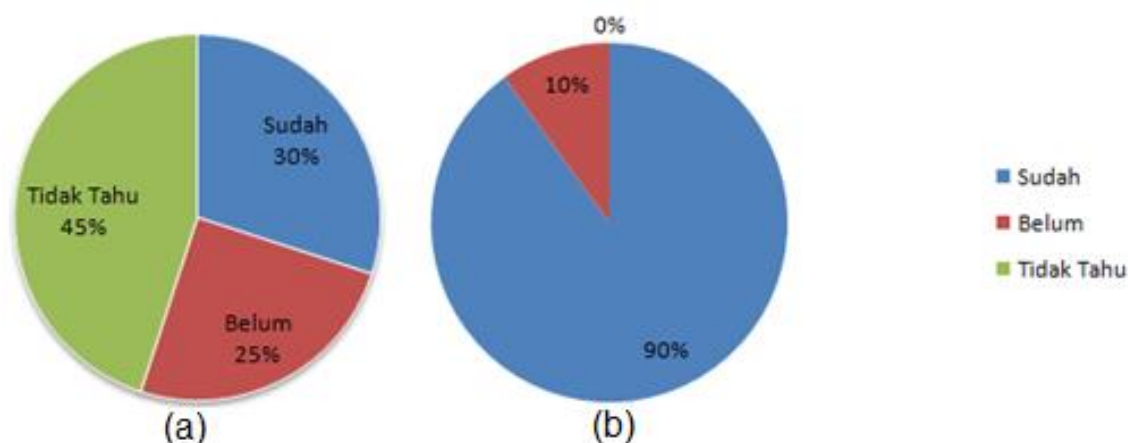
Gambar 3. Pemahaman memanfaatkan TIK (a) pretes (b) postes

Memanfaatkan Android dalam Pembelajaran. Pemahaman guru dalam memanfaatkan android dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Dimana saat pretes pemahaman guru sudah memanfaatkan android dalam pembelajaran hanya 53% sedangkan setelah pretes mengalami peningkatan menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan android dalam pembelajaran.



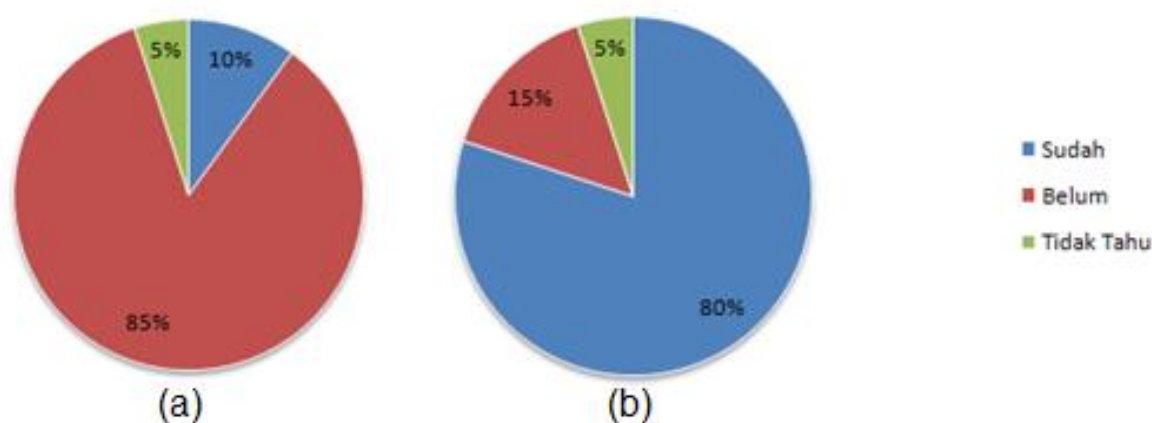
Gambar 4. Pemahaman memanfaatkan Android (a) pretes (b) postes

Mengenal Aplikasi Android dalam Pembelajaran. Saat pretes hanya 30% guru yang sudah mengenal aplikasi android dalam pembelajaran, namun setelah kegiatan sebanyak 90% guru mengenal aplikasi android dalam pembelajaran. Banyak aplikasi yang sudah dikenal guru antara lain *ispring suite* dan *smart apps creator*, *zoom*, *google classroom* dan lainnya.



Gambar 5. Pemahaman mengenal aplikasi pembelajaran (a) pretes (b) postes

Membuat Aplikasi Android dalam Pembelajaran. Sebelum kegiatan sebanyak 85% guru menyatakan belum mampu membuat aplikasi pembelajaran berbasis android. Namun setelah kegiatan 80% guru sudah menyatakan mampu dalam membuat aplikasi pembelajaran berbasis android khususnya aplikasi *ispring suite* dan *smart apps creator*



Gambar 6. Pemahaman membuat aplikasi pembelajaran (a) pretes (b) postes

Berdasarkan keempat indikator di atas, selanjutnya data dapat dibuat menjadi tabel berikut ini:

Tabel 1. Persentase pretes dan postes pemahaman guru setelah pelatihan

	Pretes (%)		Postes (%)	
	Sudah	Belum/Tidak Tahu	Sudah	Belum/Tidak Tahu
Memanfaatkan TIK	45	55	100	0
Memanfaatkan Android	53	37	85	10
Mengenal Aplikasi Android	30	70	90	10
Membuat Aplikasi Android	10	90	85	15
Rata - Rata	34.5	63	90	8.75

Peningkatan pemahaman guru terlihat dari rata – rata nilai persentase pretes sebesar 34.5% meningkat menjadi 90%. Ini menunjukkan pemahaman guru dalam memanfaatkan TIK dalam pembelajaran meningkat sebesar 55,5 point. Melihat antusias guru dalam pelaksanaan kegiatan ini, maka sangat perlu dilakukan kegiatan – kegiatan serupa demi meningkatkan kapasitas guru dalam berteknologi. Peningkatan kompetensi guru dalam berteknologi sangat mendukung kecakapan guru dalam memenuhi tuntutan pendidikan abad 21 (Mellyzar, Syafrizal, & Ginting, 2021).

SIMPULAN

Pesatnya perkembangan teknologi menuntut guru untuk meningkatkan keterampilan dan literasi digitalnya ketika menerapkan dalam pembelajaran. Dengan pelaksanaan pelatihan guru mampu membuat satu aplikasi pembelajaran berbasis android. Aplikasi pembelajaran yang dibuat guru memanfaatkan aplikasi *ispring suite* dan *smart apps creator*. Selain itu terdapat peningkatan pemahaman guru dalam pemanfaatan TIK khususnya android dalam pembelajara. Pelaksanaan kegiatan pelatihan selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi yang menampilkan animasi-animasi sehingga mampu merangsang siswa lebih menyukai penggunaan aplikasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* , 10-20.
- Cahyanti, A. D. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika dengan ISpring Suite 8. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* , 363-371.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). Penggunaan TIK Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inofatif Di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Prymary Education* , 48-53.
- Ependi. (2015). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matrik* , 109-122.
- Mellyzar, M., Syafrizal, S., & Ginting, F. W. (2021). Penguatan Konsep Kompetisi Sains Nasional Bagi Guru dan Siswa Unggulan di SMAN 7 Kota Lhokseumawe dan SMAN 2 Dewantara Aceh Utara: Bidang Kimia, Fisika dan Kebumian. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* , 228-235.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review* , 179-186.

- Muliani, Ginting, F. W., & Sakdiah, H. (2022). Pelatihan Asesmen Hasil Belajar Digital Terintegrasi Quizizz dan Google Form Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa New Normal. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* , 316–322.
- Muliani, M., Novita, N., Marhami, M., & Sakdiah, H. (2021). Pengembangan Kompetensi Literasi Digital Pada Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Matappa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* , 51-58.
- Novita, N., Muliani, & Mellyzar. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal Matematika Dan Sains Berbasis Numerasi Pada Guru Untuk Menunjang Asesmen Nasional. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* , 486–493.
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., Alucyana, A., & Ajriyah, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al- Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* , 79-89.
- Ridwan, M. (2021). *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Sungai Jepun Kecamatan Tembilahan*. STAI Auliaurasyididn Tembilahan: Doctoral dissertation.
- Sakdiah, H. (2021). Analisis Minat Guru IPA Tingkat SMP Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *JURNAL EDUSCIENCE* , 70-78.
- Sutejo, S., & Fadrial, Y. E. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK 2Pinggir. *J-COSCIS: Journal Of Computer Science Community Service* , 45-52.
- Trilling, B. a. (2019). *21st Century Skills: Learning for Lifein Our Times*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Trisnowati, E., & Nurhikmahyanti, D. (2018). PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU SAINS SMP DALAM PENYUSUNAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS MELALUI MODEL DIRECT INSTRUCTION. *Spektra* , 154-161.