

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Guru Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Manbaul Ulum

Taufiqur Rohman^{1*}, Saffana Assani², Ahmad Wahyu Rosyadi³, M. Anwar Aini⁴, Faqihatin⁵, Muhammad Rizqi Hildani⁶, Adilla Mahmudah⁷, Ahmad Firmansyah Mahera⁸, Nur Aini Adellyah⁹, Ajeng Sri Indawati¹⁰, Mohammad Syahrudin¹¹, Muhamad Afif Effendi¹²

^{1-11*}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Qomaruddin, Gresik, Jawa Timur

¹²Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Jawa Timur

Email: ^{1*}taufiqurrohman@uqgresik.ac.id

(Naskah masuk: 22 April 2024, direvisi: 08 Mei 2024, diterima: 14 Mei 2024)

Abstrak

Media pembelajaran berbasis elektronik atau digital bertujuan untuk menambah minat belajar siswa yang berdampak pada prestasi belajar siswa yang lebih baik, media pembelajaran digital juga lebih memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manbaul Ulum merupakan sekolah lanjutan pertama (SLTP) yang berada di Desa Mojopuro Gede Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur. Dalam proses pembelajaran di MTs Manbaul Ulum belum ada guru yang mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat diaplikasikan pada perangkat mobile seperti pada ponsel pintar, hal tersebut dikarenakan guru di MTs Manbaul Ulum mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan di perangkat elektronik seperti pada ponsel pintar yang berbasis Android. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kompetensi guru di sekolah mitra dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android. Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terbagi dalam tahap persiapan dan tahap pelaksanaan, tahap persiapan terdiri dari studi pustaka dan observasi lapangan di sekolah mitra untuk mendapatkan rumusan permasalahan dan penentuan solusi untuk sekolah mitra serta pembuatan modul yang sesuai kebutuhan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan ceramah oleh pemateri dan praktik oleh peserta. Peserta diminta untuk membuat media pembelajaran berbasis Android sesuai dengan arahan dari pemateri. Pelatihan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Android yang dibuat oleh peserta pelatihan yang dapat dijadikan modal oleh peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android.

Kata Kunci: pelatihan, media pembelajaran, Android.

Android-Based Learning Media Training for Teachers Improve Learning Quality at Madrasah Tsanawiyah Manbaul Ulum

Abstract

Digital-based learning media aims to increase students' interest in learning so that student learning achievement is expected to improve better, digital learning media also makes it easier for students to access learning materials. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manbaul Ulum is a junior high school located in Mojopuro Gede Village, Bungah, Gresik, East Java. In the learning process at MTs Manbaul Ulum there are no teachers who have developed digital-based learning media that can be applied on mobile devices such as smartphones, this is because teachers at MTs Manbaul Ulum have difficulty developing digital learning media that can be applied on electronic devices such as Android-based smart phones. The implementation of this community service activity aims to help improve the competency of teachers in partner schools in developing Android-based learning media. The implementation stage of this service activity is divided into the preparation stage and the implementation stage. The preparation stage consists of literature studies and field observations at partner schools to obtain problem formulation and determine solutions for partner schools as well as creating modules that suit their needs. The training is carried out with lectures by the presenters and practice by the participants. Participants are asked to create Android-based learning media according to

the instructions of the trainer. This training produces Android-based learning media created by participants which can be used as capital in developing Android-based learning media by participants.

Keywords: training, learning media, Android.

I. PENDAHULUAN

Sebagai upaya meningkatkan mutu, dunia pendidikan dituntut untuk selaras dengan perkembangan teknologi terlebih penyesuaian penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar [1]. Untuk meningkatkan mutu, guru sebagai salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa mengikuti perkembangan teknologi, teknologi diharapkan sebagai hal utama untuk mendukung keberhasilan di dunia pendidikan sehingga mutu pendidikan dapat meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi [2]. Hal ini dikarenakan teknologi informasi dan komunikasi, TIK, telah menjadi bagian dari kehidupan manusia modern saat ini, TIK telah dimanfaatkan pada segala lini kehidupan manusia begitu juga dalam dunia pendidikan [3], [4]. Pemanfaatan TIK dalam sektor pendidikan mengarah pada sistem manajemen dan sistem pembelajaran [5].

Salah satu pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan adalah pada pengembangan media pembelajaran [6]. Secara umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran [7]. Media pembelajaran berperan dalam memudahkan interaksi antara guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar dan mengajar dapat berjalan lebih efektif dan juga efisien [8]. Media pembelajaran berbasis TIK bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa diharapkan meningkat lebih baik, media pembelajaran berbasis TIK juga lebih memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran [9], [10].

Agar pemanfaatan TIK di dunia pendidikan lebih maksimal guru diharapkan dapat mengintegrasikan TIK dalam proses belajar mengajar sehingga para guru dituntut untuk dapat menggunakan TIK dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan TIK dalam proses belajar mengajar antara lain dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK, dengan melibatkan TIK dalam pembuatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal tersebut dikarenakan dengan memanfaatkan teknologi guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat diterima siswa dengan mudah sehingga mendorong minat belajar siswa [11], [12]. Salah satu pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran berbasis mobile yang dapat diakses melalui gawai seperti *smartphone* dengan Android.

Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu poin penting dalam dunia pendidikan, hal ini dikarenakan guru merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan sehingga sumber daya manusia di dunia pendidikan sangat erat hubungannya dengan tingkat profesionalisme guru [13]. Guru juga memegang peran strategis dalam peningkatan mutu pendidikan [14]. Dalam menjalankan tugas sebagai pendidik yang diharuskan mempunyai profesionalisme yang tinggi para guru sangat membutuhkan kegiatan yang dapat meningkatkan

profesionalisme seperti pelatihan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan guru. Selain itu, pelatihan terhadap guru merupakan salah satu upaya untuk melakukan inovasi dan peningkatan kompetensi guru sehingga tercapai sekolah yang ideal [1].

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manbaul Ulum merupakan sekolah lanjutan pertama (SLTP) yang berada di Desa Mojopuro Gede Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur. Dalam pelaksanaan pembelajaran di MTs Manbaul Ulum butuh adanya pengembangan media belajar yang inovatif dan berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan integrasi TIK dalam kegiatan belajar mengajar di MTs Manbaul Ulum dirasa kurang optimal yang berdampak pada minat belajar siswa juga tidak maksimal. Untuk memastikan hal tersebut butuh adanya observasi lebih lanjut.

Dari hasil observasi yang dilakukan lapangan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran di sekolah mitra kurang optimal, hal ini terlihat dari belum ada guru yang mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat diaplikasikan pada perangkat mobile seperti pada ponsel pintar atau *smartphone*. Permasalahan tersebut dikarenakan guru di MTs Manbaul Ulum mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan di perangkat elektronik seperti pada ponsel pintar yang berbasis Android sehingga media pembelajaran tersebut dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa.

Dari permasalahan tersebut diatas dibutuhkan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Android bagi para guru sebagai wujud integrasi TIK dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan optimalisasi TIK di lingkungan MTs Manbaul Ulum. Media pembelajaran berbasis Android dipilih karena Android adalah salah satu platform *open source* yang memungkinkan pengembang untuk menciptakan aplikasi yang dapat diaplikasikan dalam Android sehingga memungkinkan para guru dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran secara mandiri [15]. Selain itu, media pembelajaran berbasis Android juga mudah diakses oleh siswa sehingga dapat memberikan dampak yang baik dalam kegiatan pembelajaran [5]. Media pembelajaran berbasis Android juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa [16], [17]. Pembuatan media pembelajaran berbasis Android yang menarik merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa [18].

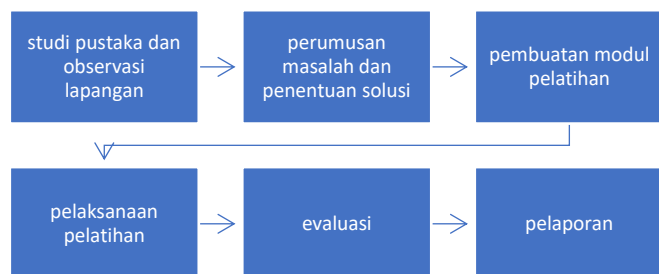
Dari analisis situasi yang dipaparkan di atas maka dibutuhkan solusi untuk dapat mengoptimalkan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di MTs Manbaul Ulum sehingga para guru dapat membuat media pembelajaran berbasis TIK yang dapat diaplikasikan dalam *smartphone* Android. Pembuatan media pembelajaran berbasis Android selain sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa juga sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam kegiatan belajar mengajar dan pengembangan media pembelajaran. Solusi yang dapat dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Android bagi guru di MTs Manbaul Ulum.

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Android bagi guru dilaksanakan di MTs Manbaul Ulum dengan peserta guru mata pelajaran dengan target luaran adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan teknik pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi kepada para guru.
2. Menambah wawasan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital yang dapat diaplikasikan pada *smartphone* Android sehingga para guru mengetahui bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis Android.
3. Meningkatkan skill para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif bagi para siswa sehingga interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan lebih efektif dan efisien.
4. Memberikan motivasi kepada para guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa di lingkungan MTs Manbaul Ulum.
5. Menghasilkan media pembelajaran berbasis Android yang dibuat oleh para guru peserta pelatihan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

II. METODOLOGI KEGIATAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan proses pelaksanaan seperti yang terdapat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian

A. Studi Pustaka dan Observasi

Pelaksanaan pengabdian diawali dengan studi pustaka dan observasi lapangan yang dilakukan untuk mengetahui keadaan awal di lingkungan mitra, selain itu studi pustaka juga bertujuan untuk mengetahui solusi lain yang ditawarkan sesuai dengan keadaan di lingkungan mitra. Studi pustaka yang dilakukan menunjukkan bahwa beberapa kegiatan pengabdian yang serupa telah dilakukan oleh tim pengabdian lain. Kegiatan serupa tersebut antara lain dilaksanakan oleh Arigiyati dkk (2021), Irsan dkk (2021), Sari dkk (2021), Edriati dkk (2021), dan Baharuddin dkk (2022).

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone* dilaksanakan oleh Arigiyati dkk untuk guru SD Muhammadiyah Girikerto pada tahun 2021 [12]. Sedangkan Irsan dkk melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva pada 2021 dengan sasaran guru sekolah dasar di Kota Baubau yang dilakukan secara daring [7]. Pada tahun 2021 Sari dkk melakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran sempoa berbasis teknologi informasi dengan peserta guru

SDIT Al Izzah Dumai [19]. Masih pada tahun 2021 Edriati dkk melaksanakan kegiatan pelatihan merancang aplikasi pembelajaran berbasis Android menggunakan Mit App yang menyoar guru dan praktisi pendidikan di Indonesia yang dilakukan secara daring [20], kegiatan pada tahun 2022 dilakukan oleh Baharuddin dkk dengan menyoar kepala sekolah dan guru di Desa Tamansari Kabupaten Bekasi [1].

Sedangkan hasil observasi di sekolah mitra menunjukkan bahwa adanya kebutuhan kegiatan yang dapat meningkatkan kompetensi guru untuk memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Observasi dilakukan dengan cara wawancara dengan pihak sekolah.

B. Perumusan Masalah dan Penentuan Solusi

Perumusan masalah dan penentuan solusi dari masalah yang dirumuskan dilakukan setelah studi pustaka dan observasi. Penetapan sasaran pelatihan dilakukan agar kegiatan pelatihan tepat sasaran sehingga lebih bermanfaat bagi peserta, penetapan sasaran sesuai rumusan masalah dilakukan setelah penentuan solusi. Dalam tahapan ini juga dilakukan penetapan sasaran kegiatan pengabdian sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan dan solusi yang ditawarkan.

Dari hasil observasi maka dapat diketahui permasalahan yang ada pada sekolah mitra yakni kebutuhan akan adanya kegiatan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga ditentukan solusi berupa pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Android. Penentuan solusi juga berdasarsarkan studi pustaka yang telah dilakukan sebelumnya.

C. Pembuatan Modul Pelatihan

Setelah sasaran ditentukan, proses selanjutnya adalah pembuatan modul yang akan digunakan saat pelatihan. Pembuatan modul disesuaikan dengan sasaran yang telah ditentukan. Adapun sistematika penulisan modul terdiri dari QR Code untuk bergabung ke Grup WhatsApp seperti pada gambar 3, tahap persiapan pelatihan, dan pembuatan media pembelajaran. Tampilan halaman sampul modul pelatihan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan depan modul pelatihan



Gambar 3. WhatsApp group untuk peserta pelatihan

Pada modul disampaikan tahapan persiapan yang meliputi cara instalasi aplikasi yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Android, adapaun aplikasi yang dibutuhkan antara lain Ms. PowerPoint untuk, Aspring, dan Wesbite 2 Apk Builder. Aplikasi PowerPoint digunakan untuk merancang dan memdisain media pembelajaran, sedangkan aplikasi Aspring dan Website 2 Apk digunakan untuk merubah

file PowerPoint menjadi file APK sehingga dapat diinstal pada *smartphone* Android. Dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah ada tersebut peserta tidak perlu melakukan *coding* dalam membuat media pembelajaran berbasis Android sehingga peserta pelatihan dapat dengan mudah membuat media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada *smartphone* Android.

Modul dibuat sejeles mungkin agar peserta pelatihan dapat memahami materi dengan mudah. Dalam modul dijelaskan tahap demi tahap dalam membuat media pembelajaran berbasis Android mulai dari instalasi aplikasi yang dibutuhkan, mendisain media pembelajaran, hingga penyimpanan media pembelajaran yang dihasilkan menjadi file berektensi APK yang dapat dipasang di *smartphone* Android.

D. Pelaksanaan Pelatihan

Selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan maka kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan metode sebagai berikut:

1. Ceramah : ceramah dilakukan untuk menyampaikan konsep, teori, dan prinsip yang harus dimengerti dan dipahami oleh peserta pelatihan dalam membuat media pembelajaran berbasis Android. Cerama disampaikan oleh pemateri yang bertugas untuk menyampaikan teroi.
2. Demonstrasi : demontrasi dilakukan untuk menunjukkan kepada peserta pelatihan bagaimana cara mengembangkan dan membuat media pembelajaran berbasis digital yang dapat diaplikasikan pada Android. Demontrasi disampaikan oleh pemateri yang bertugas untuk meyampaikan cara pembuatan media pembelajaran berbasis Android.
3. Praktik : metode ini dilakukan agar peserta dapat secara langsung mempraktikkan apa yang telah disampaikan dalam ceramah dan demo. Prkatik juga bertujuan sebagai latihan peserta dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Android. Dalam melakukan praktik peserta didampingi oleh anggota pengabdian yang ditugaskan untuk mendampingi peserta.

E. Evaluasi dan Pelaporan

Evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan, tujuan dari evaluasi antara lain untuk mengetahui hasil dari pelatihan yang dirasakan oleh peserta. Selain itu hasil evaluasi juga dapat digunakan sebagai bahan pada kegiatan pengabdian selanjutnya.

III. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2023 bertempat di ruang pertemuan MTs Manbaul Ulum dengan diikuti oleh dewan guru yang berjumlah 12 orang. Rangkaian acara dilaksanakan dalam pelatihan tersebut antara lain pembukaan, sambutan oleh kepala sekolah dan perwakilan tim pengabdian, doa penutup, dan dilanjutkan sesi pelatihan. Sesi pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik oleh peserta dengan didampingi tim pengabdian.

Pelatihan diawali dengan pemberian soal *pretest* kepada peserta yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah peserta

sudah pernah membuat media pembelajaran berbasis Android. Pelaksanaan pretest dilakukan dengan media *google form* seperti pada gambar 5.



Gambar 5 pretest pelatihan.

Pretest diikuti oleh 11 orang peserta dari jumlah keseluruhan 12 orang peserta, adapun hasil pretest yang diberikan dapat dilihat pada tabel 1. Sedangkan daftar guru yang menjadi peserta dalam pelatihan ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. hasil pretest peserta pelatihan

Pertanyaan	Jawaban	
	Sudah	Belum
Apakah anda pernah membuat media pembelajaran untuk pembelajaran di kelas?	9	2
Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis Android?	3	8
Apakah Anda pernah membuat media pembelajaran berbasis Android?	2	9

Dari hasil pretest dapat dilihat bahwa lebih dari 80% dari peserta yang mengikuti pretest belum pernah membuat media pembelajaran berbasis Android dengan demikian diharapkan pelatihan yang dilaksanakan akan berguna bagi peserta dalam pengembangan media pembelajaran dan pelatihan menjadi tepat sasaran.

Tabel 2. Daftar informasi guru peserta pelatihan

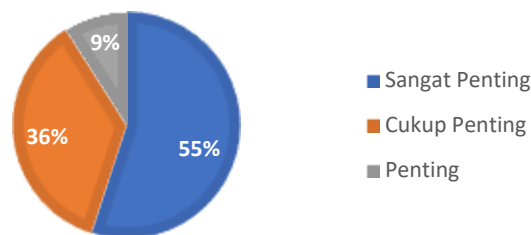
Nama guru	Mata Pelajaran	Kelas
Moh. Sholihuddin. S.Ag	TIK	VII
Muhammad Baihaqi Alamsyah	IPS	VIII

Fathimatuz Zahrah	PPKN	VIII
Lia Kurnia Sholihah	IPA	VIII
Cicik Mursyidah	PPKN	VII
Musbihin	ASWAJA	IX
Ali Ahmadi	IPS	VII
Muflihatul Maisyah	Bhs. Arab	IX
Ahmad Fathoni	Matematika	IX
Abdur Rohim, S.Pd	Aqidah	VII
Anis Nurlaili	Aswaja	IX
Rodliyah, S.Pd	Bhs. Indonesia	VII

Selain itu juga diberikan pertanyaan tentang seberapa penting media pembelajaran berbasis Android bagi peserta untuk mengetahui minat peserta dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Android, hasilnya 55% peserta menyatakan media pembelajaran berbasis Android sangat penting, 36% menyatakan penting, dan 9% menyatakan cukup penting seperti yang terlihat pada gambar 4.

Penyampaian materi pelatihan dilakukan setelah pelaksanaan pretest. Peserta pelatihan diminta untuk bergabung ke *WhatsApp Group* untuk mempermudah pengiriman file dan komunikasi. Setelah dipastikan peserta sudah bergabung dalam *WhatsApp Group* sesi pelatihan dilanjutkan dengan penyampaian materi singkat tentang yang bertujuan untuk memberikan wawasan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis Android.

Seberapa Penting Media Pembelajaran Android Bagi Anda?



Gambar 4. Grafik jawaban peserta terkait media pembelajaran berbasis Android

Setelah sambutan dan penyampaian materi secara singkat seperti yang terlihat pada gambar 6, sesi pelatihan dilanjutkan dengan demonstrasi yang memperlihatkan cara untuk membuat media pembelajaran berbasis Android. Sesi demonstrasi disertai dengan sesi praktik dan latihan oleh para peserta, para peserta mempraktikkan dan latihan membuat media pembelajaran berbasis Android sesuai arahan dari pemateri dengan didampingi tim pengabdian seperti yang terlihat pada gambar 7.

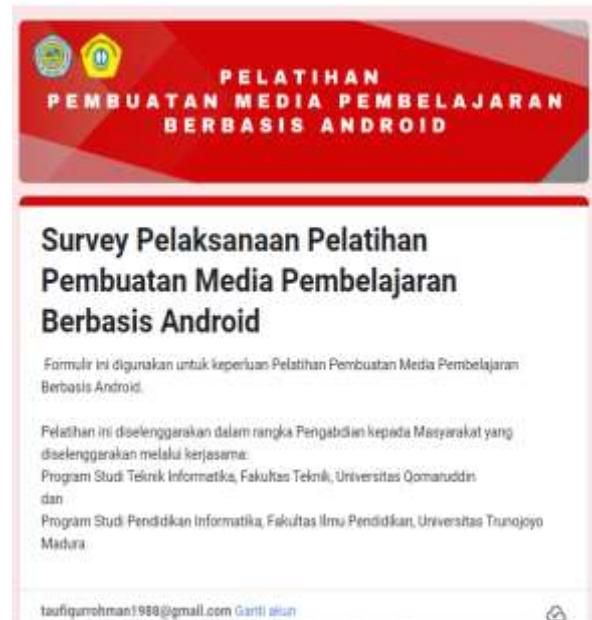


Gambar 6. Pelaksanaan pelatihan



Gambar 7. Parktik pembuatan media pembelajaran

Pelatihan diakhiri dengan survey untuk mengetahui pendapat peserta tentang pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan, survey dilakukan melalui formulir google seperti yang ditunjukkan pada gambar 8. Hasil survey digunakan sebagai evaluasi oleh tim pengabdian dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya. Dari jawaban yang diberikan oleh peserta dapat disimpulkan bahwa peserta merasa pelatihan yang dilaksanakan sangat bermanfaat untuk pengembangan media pembelajaran, peserta juga berharap adanya kelanjutan kegiatan pelatihan yang bertema pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital.



Gambar 8. survey pelaksanaan pelatihan

Pelatihan ini juga menghasilkan media pembelajaran berbasis Android yang dibuat oleh peserta pelatihan, hasil pembuatan media pembelajaran berbasis Android dikirim ke *WhatsApp Group* seperti yang ditunjukkan pada gambar 10. Adapun contoh media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 contoh hasil media pembelajaran oleh peserta

Dari media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta selama pelatihan berlangsung dapat disimpulkan bahwa peserta cukup antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan, peserta juga dapat menangkap dan mempraktikkan materi yang disampaikan oleh pemateri selama pelatihan berlangsung. Hasil media pembelajaran yang berhasil dibuat oleh peserta pelatihan dapat dijadikan salah satu indikator keberhasilan dan bahan evaluasi pelaksanaan pelatihan.



Gambar 10. Hasil pembuatan media pembelajaran oleh peserta

IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan ini dilaksanakan setelah melakukan observasi di sekolah mitra yang membutuhkan pelatihan sebagai upaya peningkatan kompetensi guru. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Android dipilih sebagai solusi dalam peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi di MTs Manbaul Ulum, Melirang, Gresik.

Pelatihan dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik. Ceramah dan demonstrasi oleh pemateri dari tim pengabdian bertujuan untuk memberikan wawasan kepada peserta tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis Android, praktik dilakukan oleh peserta sebagai latihan membuat media pembelajaran sesuai arahan pemateri, tim pengabdian mendampingi peserta dalam proses praktik pembuatan media pembelajaran. Hasil dari pelatihan ini adalah media pembelajaran berbasis Android yang dibuat oleh para peserta pelatihan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran, dengan meningkatnya kompetensi para guru diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah mitra. Media pembelajaran berbasis Android juga dapat dijadikan sarana untuk memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Lebih dari 80% peserta pelatihan belum pernah membuat media pembelajaran berbasis Android, sedangkan 55% peserta menyatakan media pembelajaran berbasis Android sangat penting, sehingga pelatihan ini dirasa perlu dan penting untuk diadakan. Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan hal ini terlihat pada media pembelajaran yang berhasil dibuat oleh para peserta, para peserta juga berharap adanya pelatihan lanjutan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam

pengembangan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi.

Melihat dari antusias peserta dan manfaat yang didapatkan dari pelatihan ini, pihak mitra berencana untuk menjadikan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari proses kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah mitra, hal ini dilakukan sebagai bentuk integrasi TIK dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah mitra. Pihak mitra juga berharap akan ada pelatihan selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bentuk dukungan sekolah mitra untuk meningkatkan kompetensi guru dalam hal pengembangan media pembelajaran. Dengan diadakannya media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah mitra.

Keterbatasan dari kegiatan pelatihan ini antara lain terdapat beberapa peserta yang kurang terampil dalam mengoperasikan komputer sehingga sedikit menghambat dalam praktik pembuatan media pembelajaran. Selain itu perlu adanya wawasan tentang desain *interface* yang dimiliki peserta sehingga dapat membuat media pembelajaran yang menarik, namun dalam pelatihan ini tidak disampaikan tentang desain *interface* yang baik namun disampaikan teknis pembuatan media pembelajaran berbasis Android.

V. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis dan tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada Universitas Qomaruiddin yang telah memberikan dana hibah pengabdian yang dikelola oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Qomaruiddin sehingga kegiatan pelatihan ini dapat berjalan dengan baik. Penulis dan tim juga mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah dan dewan guru MTs. Manbaul Ulum yang telah memberikan tempat dan kesempatan kepada tim pengabdian untuk berbagi pengetahuan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis Android sehingga kami dapat membagikan pengetahuan yang kami miliki. Penulis dan tim berharap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dapat bermanfaat bagi masyarakat.

REFERENSI

- [1] B. Baharuddin, A. Kuswandi, and Y. Suharyat, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android," *Devosi J. Pengabdian. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 47–60, 2023, doi: 10.33558/devosi.v4i1.6914.
- [2] M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," in *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, pp. 1–7.
- [3] I. A. Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 121–125, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.622.
- [4] H. Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 31, 2017, doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095.
- [5] R. S. Putra, N. Wijayati, and F. W. Mahatmanti,

- “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *J. Inov. Pendidik. Kim.*, vol. 11, no. 2, pp. 2009–2018, 2017.
- [6] K. S. Kartini and I. N. T. A. Putra, “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 4, no. 1, p. 12, 2020, doi: 10.23887/jpk.v4i1.24981.
- [7] Irsan, A. L. N. G, A. Pertiwi, and F. R, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva,” *J. Abdidas*, vol. 2, no. 6, pp. 1412–1417, 2021, doi: 10.31004/abdidas.v2i6.498.
- [8] B. Soenarko *et al.*, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri,” *J. ABDINUS J. Pengabdi. Nusant.*, vol. 1, no. 2, pp. 96–106, 2018, [Online]. Available: <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM>
- [9] T. Rohman, S. Assani, L. Fu’adah, N. Qathrun Naja, and S. Rahmawati, “Rancang Bangun Game Edukasi Si Lana Sebagai Media Pembelajaran Budaya Pulau Jawa Berbasis Mobile,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 278–283, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6317.
- [10] M. Sari, D. N. Elvira, N. Aprilia, S. F. Dwi R, and N. Aurelita M, “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 1, pp. 205–218, 2024, doi: 10.46576/wdw.v18i1.4266.
- [11] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [12] T. A. Arigiyati, B. Kusumaningrum, and K. S. Kuncoro, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphonebagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto,” *Kanigara J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 140–149, 2021, doi: 10.36456/kanigara.v1i2.4022.
- [13] R. Sinaga and R. Afriany, “Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran dengan Menggunakan Google Formulir bagi Guru SDN 96 / IV Kota Jambi,” *J. ABDINUS J. Pengabdi. Nusant.*, vol. 8, no. 1, pp. 69–78, 2024, doi: 10.29407/ja.v8i1.21813.
- [14] H. Fitria, M. Kristiawan, and N. Rahmat, “Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas,” *Adbimas Unwahas*, vol. 4, no. 1, pp. 14–25, 2019, doi: 10.62509/ji.v1i1.20.
- [15] M. S. Itqan, N. Vaidah, S. Fatimah, and N. Rohaenti, “Pelatihan dan pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif,” *Komatika J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 39–43, 2022, doi: 10.34148/komatika.v2i2.568.
- [16] Y. Rumengan and C. Talakua, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat,” *BioEdUIN J. Progr. Stud. Pendidik. Biol.*, vol. 10, no. 2, pp. 33–40, 2020.
- [17] K. S. Kartini and I. N. T. A. Putra, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *J. Redoks J. Pendidik. Kim. Dan Ilmu Kim.*, vol. 3, no. 2, pp. 8–12, 2020, doi: 10.33627/re.v3i2.417.
- [18] A. Satibi, M. Rudi, A. Aprinaldo, and A. B. Ikmaludin, “Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Lectora Inspire,” *Darma Diksani J. Pengabdi. Ilmu Pendidikan, Sos. dan Hum.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, 2023, doi: 10.29303/darmadiksani.v3i1.2074.
- [19] F. Sari, M. Suhaidi, W. Febrina, and D. Desyanti, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi,” *ABDINE J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–19, 2021, doi: 10.52072/abdine.v1i1.171.
- [20] S. Edriati, L. Husnita, E. Amri, A. A. Samudra, and N. Kamil, “Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android,” *E-Dimas J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 12, no. 4, pp. 652–657, 2021, doi: 10.26877/e-dimas.v12i4.6648.