

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DI TK KETILANG PGRI CITEUREUP BOGOR

Dewi Leyla Rahmah¹⁾, Een Juhriah²⁾

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Program komputer atau aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar ditingkat pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak, Sekolah dasar bahkan sampai tingkat perguruan tinggi. Melalui sebuah aplikasi pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam mendukung kemampuan siswa guna menerima materi yang diberikan oleh guru. Metode belajar di TK PGRI Ketilang murid diberi pelajaran melalui membaca, memperhatikan, latihan dan bersosialisasi. Di Sekolah belum diterapkan sistem pembelajaran menggunakan media berbasis android. Tim memberikan pelatihan dengan tujuan memberikan pengetahuan bagi tenaga pendidik dalam memberikan variasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Pelatihan menjelaskan membuat bahan ajar berbasis android. Pada pelatihan ini dibantu dengan aplikasi Website2 APK Builder, HTML5 dimana guru akan diajarkan membuat bahan ajar dari format PPT terlebih dahulu kemudian *diconvert* menjadi Apk sehingga dapat diaplikasikan pada *smarthpone*. Setelah guru mengimplementasikan aplikasi dalam *smartphone* lalu, para guru diberikan kuesioner untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis android sebagai salah satu media pembelajaran di kelas. Hasil yang dicapai dalam kegiatan sosialisasi pengenalan media pembelajaran adalah para guru memahami teknologi yang berkembang dan dapat mengetahui jenis media pembelajaran berbasis android. Media ini dapat diterapkan pada *smartphone* dan diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, kreatif, serta kondusif.

Kata Kunci: pelatihan, aplikasi, media ajar, website2APK

Abstract

Computer programs or computer applications can be used to develop teaching materials at the level of education ranging from Kindergarten, elementary school and even college level. Through an interactive learning application can help teachers in supporting students' ability to accept the material provided by the teacher. Learning methods in PGRI Ketilang Kindergarten students are given lessons through reading, paying attention, practicing and socializing. In schools, a learning system using android-based media has not been implemented. The team provides training with the aim of providing knowledge for educators in providing variations in the teaching and learning process in the classroom. The training explains how to make Android-based teaching materials. This training is assisted by the Website2 APK Builder, HTML5 application where teachers will be taught to make teaching materials from the PPT format first and then convert them to Apk so that they can be applied to smartphones. After the teacher implemented the application in the smartphone, the teachers were given a questionnaire to measure the effectiveness of android-based learning media as one of the learning media in the classroom. The results achieved in the socialization of the introduction of learning media are that teachers understand developing technology and can find out the types of android-based learning media. This media can be applied to smartphones and is expected to help an effective, creative, and conducive learning process.

Keywords: training, application, teaching media, website2APK

Correspondence author: Dewi Leyla Rahmah, leyladewiiskandar@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Pada saat ini kegiatan belajar mengajar di TK PGRI ketilang dilakukan secara tatap muka dan daring. Di tengah wabah covid -19 yang penyebarannya semakin cepat pendidikan harus tetap berjalan dalam keadaan apapun. Untuk mengurangi resiko penyebaran covid - 19 pemerintah melakukan upaya untuk mengurangi angka penyebaran tersebut adalah satunya tetap melaksanakan proses pendidikan yang dilakukan secara daring. Pembelajaran daring juga memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*). Penggunaan aplikasi *online* mampu meningkatkan kemandirian belajar (Oknisih, N., & Suyoto, S.,2019). Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara tidak langsung dengan mengurangi batasan interaksi antara guru dan murid. Saranapenyampaian proses belajar mengajar pun beraneka ragam. Guru dituntut untuk lebih menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Banyak sekali sarana pembelajaran yang bisa digunakan saat ini, diantaranya aplikasi *zoom, google classroom, google meet*, bahkan media sosial Whatsapp. Namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, banyak varians masalah yang menghambat terlaksananya efektifitas pembelajaran dengan metode daring diantaranya adalah peserta didik dan pengajar harus memiliki saranajaringan internet yang baik.(Aji, Rizqon H. S :395). Dampak dari covid-19 ini mendorong manusia untuk lebih paham dan menguasai teknologi khususnya bidang pendidikan agar tujuan dari kegiatan proses belajar tercapai. Pada saat ini sekolah Taman kanak – kanak masih menggunakan sistem belajar menggunakan buku. Begitu pula dengan sistem pembelajaran di TK PGRI Ketilang Citeureup Bogor, siswa diajarkan membaca, menulis, menggambar dan bersosialisasi. Pada saat guru membacakan buku dan mengajarkan siswa untuk mengikuti perintah yang diberikan oleh guru tidak semua siswa dapat fokus dan kegiatan ini sangat membosankan. Sehingga siswa tertinggal dalam pelajaran. Menurut Ardiwijaya, S. Imam & Christyono (2015), Untuk daya tangkap pembelajaran yang baik pada saat ini atau sebelumnya lebih ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara. Perkembangan teknologi dapat memberi dampak dalam berbagai aspek kehidupan. Dampak dari teknologi tentu berpengaruh diberbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, ataupun pendidikan. Dalam bidang pendidikan sebagian institusi sudah diwarnai dengan pengaruh teknologi. Saat ini berbagai konsep telah ditawarkan untuk menunjang majunya dunia pendidikan, salah satunya adalah dengan pemanfaatan dari perangkat *smartphone* sebagai media bantu untuk penyampaian pembelajaran (Kurniawan H, Syahputra, D.A., 2015). Menurut Bintoro, Pujiono (2015), anak TK yang menginjak usia4-6 tahun sudah mulai mengalami masa peka untuk menerima upaya mengembangkan potensinya. Anak perlu dibimbing oleh orang tua agar mereka mampu memahami dunia seisinya dan bisa melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat sekitarnya.

Tujuan kegiatan ini yaitu menghasilkan aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat dipakai dalam kegiatan belajar dan memberikan pemahaman tentang media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan guru menggunakan aplikasi ini. Dalam merealisasikan kegiatan tersebut, tim penyuluh menjelaskan pemanfaatan aplikasi berbasis android sebagai media belajar untuk guru dengan menggunakan media *smartphone* sehingga teknologi bisa diterapkan di TK PGRI Ketilang.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 8 juni 2021 di TK Ketilang PGRI Citeureup. Alat dan bahan untuk menunjang kegiatan ini adalah sebuah proyektor, dua laptop untuk tim dan laptop untuk peserta. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu ceramah dan praktik. Untuk metode ceramah, metode ini dilakukan dengan menyampaikan teori tentang pemanfaatan teknologi *smartphone* berbasis *android* di berbagai bidang pada umumnya dan bidang pendidikan pada khususnya. Sedangkan metode praktik diawali dengan menginstall aplikasi kemudian mencoba menjalankan aplikasi *android* untuk mempermudah pengajaran di kelas. Media pembelajaran ini memadukan sebuah animasi gambar dan suara dengan menggunakan *handphone* dengan didesain menarik sehingga para siswa tidak merasa jenuh dan membuat minat belajar siswa menjadi meningkat. Tampilan aplikasi ini dibuat sesuai kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu pada tanggal 8 juni 2021. Kegiatan berlangsung dari pukul 09.00 WIB-14.00 WIB secara tatap muka dilakukan di ruang kelas TK PGRI Ketilang Citeureup Bogor. Sosialisasi yang dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *android*.

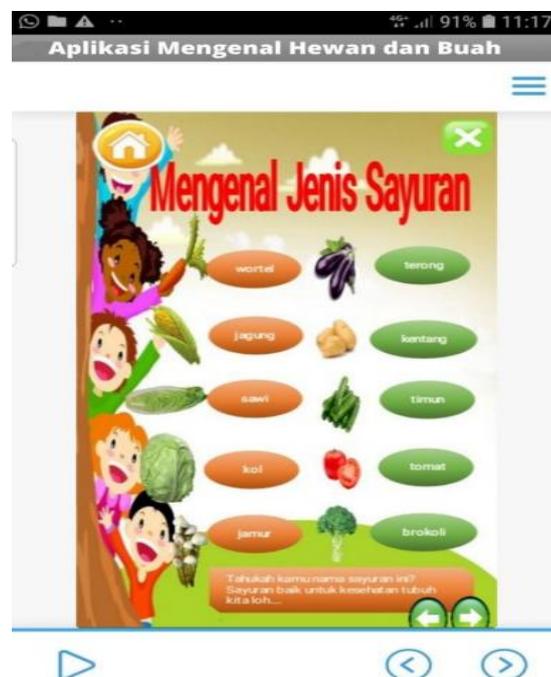
1. Tahap pemberian materi baik cetak maupun *softcopy* dalam bentuk modul. Tim dosen menjelaskan dengan rinci mengenai pengetahuan ilmu komputer dan teknologi yang berhubungan dengan tema kegiatan. Pemanfaatan teknologi dan jenis aplikasi berbasis *android* yang dapat digunakan untuk melengkapi kegiatan belajar untuk siswa TK dan tutorial cara membuat aplikasi.
2. Tahap proses pelatihan pembuatan materi pembelajaran. Para peserta membuat materi yang akan digunakan dalam aplikasi. Dengan modul yang ada peserta kegiatan PkM dibantu tim dosen melakukan praktek untuk membuat aplikasi. Dimulai dengan membuat materi ajar yang dibuat dalam format ppt dan dibantu dengan *software* pendukung sampai aplikasi siap *diinstall* dan dapat digunakan di *handphone* peserta.
3. Tim dosen mendampingi peserta guru sampai proses penginstallan di *handphone* peserta. Aplikasi ini berhasil dipasang atau *diinstall* pada *handphone* peserta.

Berikut adalah gambar tampilan home, dimana terdapat Logo PGRI yang menandakan bahwa aplikasi ini digunakan untuk kalangan pribadi yaitu guru TK PGRI, juga terdapat text Utama “Belajar Menyenangkan” dan button “Masuk” jika diklik maka akan menuju ke tampilan Utama.



Gambar1. Tampilan Home

Tampilan berikut adalah tampilan mengenal jenis sayur. Terdapat gambar sayur dan nama jenis sayur. Juga terdapat *button back* jika diklik maka akan kembali ke tampilan sebelumnya. Jika mengklik *button next*, maka akan menuju ke tampilan berikutnya. Jika mengklik tombol *home* maka akan menuju ke tampilan utama. Jika mengklik tombol *exit* maka akan keluar dari aplikasi.



Gambar 2. tampilan mengenal jenis sayur

Realisasi Kegiatan Abdimas

1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada tanggal 8 juni 2021 tim melakukan kegiatan pelaksanaan kegiatan. Kegiatan berlangsung dari pukul 9.00 WIB – 14.00 WIB. Anggota yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 10 guru pengajar di sekolah.

2. Pemberian Modul Materi Penyuluhan

Tim pengabdian masyarakat memberikan materi dalam bentuk modul mengenai pemanfaatan teknologi dan jenis aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk melengkapi kegiatan belajar untuk siswa TK dan tutorial cara membuat aplikasi.

3. Penggunaan Aplikasi

Dengan modul yang ada, peserta kegiatan PkM dibantu tim dosen melakukan praktek untuk membuat aplikasi. Dimulai dengan membuat materi ajar yang dibuat dalam format .ppt dan dibantu dengan software pendukung sampai aplikasi siap diinstall dan dapat digunakan pada handphone peserta.

Pembahasan Hasil Kegiatan

Hasil yang dicapai dalam kegiatan sosialisasi pengenalan media pembelajaran adalah para guru memahami teknologi yang berkembang dan dapat mengetahui jenis media pembelajaran berbasis android. Setelah guru mengimplementasikannya, para guru diberikan kuesioner. Kuesioner pertama yang tim instruktur berikan bertujuan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis android sebagai salah satu media pembelajaran di kelas, penilaian keefektifan aplikasi pembelajaran berbasis android meliputi media pembelajaran berbasis android sebagai media pembelajaran, media ini dapat menarik perhatian dan minat belajar bagi peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang efektif, kreatif, serta kondusif. Skala dalam penilaian ini adalah 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), 5 (sangat setuju) dan dari hasil instrument tersebut didapatkan dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel. 1 Hasil Kuesioner Kefektifan Media Pembelajaran Berbasis Android

No	Variabel Penilaian	Skala Penilaian					Total
		1	2	3	4	5	
1	Apakah anda setuju media pembelajaran berbasis android sebagai media teknologi dalam pembelajaran				2	9	11
2	Apakah media pembelajaran berbasis android dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas				3	8	11
3	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat menumbuhkan pembelajaran yang kreatif			3	4	4	11
4	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android menjadikan suatu pembelajaran yang efektif pada proses pembelajaran di kelas				8	3	11
5	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat menjadikan kelas kondusif			2	7	2	11
6	Apakah media pembelajaran berbasis android menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan				8	3	11

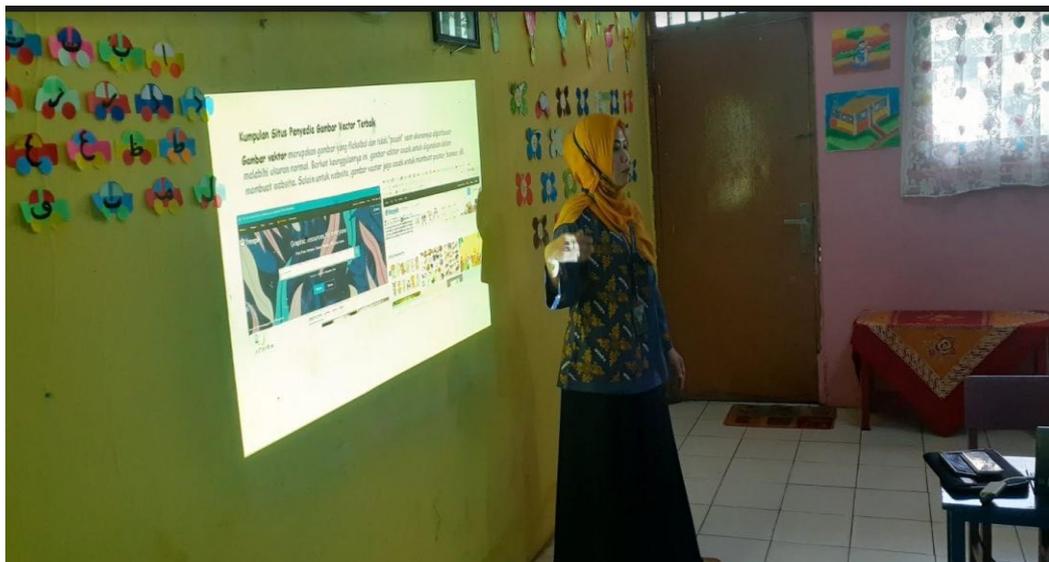
7	Apakah dengan media pembelajaran berbasis android yang digunakan menjadikan minat peserta didik bertambah dalam proses pembelajaran di kelas	7	4	11
---	--	---	---	----

Berdasarkan hasil penilaian keefektifan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran di sekolah TK PGRI Ketilang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah TK PGRI Ketilang dan dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Pada tahap akhir tim instruktur memberikan kuesioner kembali sebagai pengukur dalam menilai keberhasilan program yang telah diberikan. Dalam kuesioner ini tim instruktur menggunakan skala penilai yang terdiri dari 1 (tidak memuaskan), 2 (kurang memuaskan), 3 (cukup memuaskan), 4 (memuaskan), 5 (sangat memuaskan). Hasil penilaian menunjukkan bahwa program sosialisasi pelatihan ini telah dilaksanakan sangat baik dan memberikan kepuasan tersendiri bagi para peserta yang hadir.

Tabel 2. Hasil penilaian pelatihan

No	Variabel Penilaian	Skala Penilaian					Total
		1	2	3	4	5	
1	Efisien waktu yang diberikan dalam pelatihan				5	6	11
2	Kualitas isi materi pelatihan				5	6	11
3	Sarana dan prasarana di tempat pelatihan				8	3	11
4	Kesiapan narasumber				8	3	11
5	Pelayanan yang diberikan tim instruktur				6	5	11

Berikut adalah gambar kegiatan pada saat pelaksanaan pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di TK Ketilang PGRI Citeureup Bogor pada tanggal 8 juni 2021.



Gambar 1. Tim Dosen sedang Memberikan Materi Pelatihan



Gambar 2. Gambar Kegiatan Prosen Bimbingan pelatihan

SIMPULAN

Kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) di TK PGRI Ketilang Citeureup Bogor berlangsung pada tanggal 8 juni 2021. Kegiatan PKM ini dilakukan dengan metode ceramah dan praktik secara langsung sehingga peserta dapat memahami materi dengan baik. Hasil yang dicapai dalam kegiatan sosialisasi pengenalan media pembelajaran ini adalah peserta guru memahami teknologi yang sedang berkembang dan dapat mengetahui jenis media pembelajaran berbasis android. Selain itu peserta guru mendapatkan ilmu dan pengalaman baru dalam membuat aplikasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar disamping kegiatan pembelajaran secara luring. Kegiatan ini menghasilkan satu aplikasi media pembelajaran yang dapat berhasil dipasang atau diinstall pada handphone peserta guru. Kegiatan PkM ini berhasil dilakukan karena dukungan dan peran serta dari peserta dan tim dosen.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji R.H.S. Sosial & Budaya Syar-i. Salam Jurnal Vol 7 No.5 2020 M. Ardiwijaya, K.I.S, & Y. Christyono. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android menggunakan Construct 2, *Transient: Jurnal Ilmiah teknik Elektro*, Vol.4 (No.1), (128-133)
- Kurniawan, H & Syahputra, D.A.* (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Jarak Jauh Sebagai Media Tambahan Pendukung Proses Belajar Dan Mengajar. *Open Jurnal system. Semnasteknomedia online* (Vol. 3, No.1).
- Oknisih, N., & Suyoto, S. (2019). Penggunaan Aplen (Aplikasi Online) Sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa. In *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 01)
- Y. Bintoro and W. Pujiyono. (2015). Game Edukasi Pengenalan Transportasi dan Pekerjaan dalam Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash (Studi Kasus : TK ABA Pokoh). *Issn*, (6-8). Yudha, Y., & Ardhi, W (2017). Mudahmembuat dan berbisnis.