

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DI SMP
NEGERI 27 BANDAR LAMPUNG**

Fitriana Rahmawati¹, Hesti Noviyana², Fransisca S.O Dedi³, Nella Findriana⁴, Feby
Desica⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

¹fitrianamath@gmail.com, ²hestihestinovinovi@gmail.com,

³fransiscasodedi@gmail.com, ⁴findriana@gmail.com, ⁵fdesisca@gmail.com

Abstrak: Pendemic Covid-19 membuat adanya pergeseran kebiasaan. Tidak terkecuali pada pembelajaran di sekolah menengah. Pergeseran kebiasaan menuntut adanya kreativitas baik pada proses, bahan ajar, maupun media yang digunakan. Tuntutan perkembangan zaman pada era revolusi industri 4.0 juga menuntut adanya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Tentu hal ini menghadirkan berbagai kendala, seperti permasalahan pada mitra pengabdian terkait kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital yaitu android. Mengingat peran media serta manfaat penggunaan android dalam pembelajaran saat ini, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menambah kompetensi guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis android. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 yang diikuti oleh 25 peserta. Hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan ini bermanfaat dalam menunjang pembelajaran dalam jaringan pada masa pandemic Covid-19 di SMP Negeri 27 Bandar Lampung serta menambah kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis android. Selain itu, manfaat kegiatan lainnya adalah memudahkan siswa dalam belajar jarak jauh dan memaksimalkan manfaat android siswa sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: basis android, media pembelajaran

***Abstract:** The Covid-19 pandemic has created a shift in habits. No exception in learning in high school. The shift in habits requires creativity both in the process, teaching materials, and the media used. The demands of the times in the era of the industrial revolution 4.0 also demand the use of digital technology in learning. Of course this presents various obstacles, such as problems with service partners related to teacher competence in the use of digital technology-based learning media, namely Android. Considering the role of media and the benefits of using Android in learning today, this service activity aims to increase the competence of SMP Negeri 27 Bandar Lampung teachers in the use of Android-based learning media. The service activity was carried out in October 2021 which was attended by 25 participants. The results of the analysis show that this activity is useful in supporting online learning during the Covid-19 pandemic at SMP Negeri 27 Bandar Lampung and increasing teacher competence in utilizing Android-based learning media. In addition, the benefits of other activities are making it easier for students to study remotely and maximizing the benefits of students' androids as learning media.*

Keywords: android base, learning media

PENDAHULUAN

Wabah dunia berupa pandemi Covid-19 memaksa adanya perubahan pada pembelajaran. Tidak terkecuali pembelajaran pada sekolah menengah baik proses, bahan ajar, maupun media pembelajaran yang digunakan. Perubahan yang ada juga memaksa kreativitas dari pelaku pembelajaran untuk dapat tetap memaksimalkan pembelajaran dalam keterbatasan. Pembelajaran yang semula dilakukan secara langsung bergeser menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Bentuk pembelajaran seperti ini, memerlukan kreativitas dalam menggunakan media digital.

Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Jelas bahwa kreativitas pendidik juga menjadi kunci dalam pelaksanaan proses pendidikan pada sekolah dasar dan menengah terlebih dalam kondisi pembelajaran dalam jaringan. Tentu adaptasi teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran sangat diperlukan.

Salah satu media digital yang hampir dimiliki oleh seluruh pelaku pembelajaran adalah gawai. Gawai saat ini dimanfaatkan sebagai salah satu media penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik yang paling praktis serta dapat digunakan dalam mengasah kreativitas, prakarsa, dan kemandirian siswa. Gawai dapat menampung berbagai fitur digital guna menunjang pembelajaran.

Gawai dikembangkan dengan system operasi berbasis komputer. Sistem operasi yang digunakan pada gawai saat

ini pada umumnya adalah system operasi android yang dikembangkan oleh GoogleTM dan iOS yang dicetuskan oleh perusahaan AppleTM. Dari kedua system yang digunakan pengguna gawai saat ini sudah sangat familiar dengan gawai berbasis android, hampir seluruh lapisan masyarakat menggunakannya. Gawai dengan basis android bahkan saat ini dimanfaatkan sebagai fasilitator dan media pembelajaran.

Penguasaan yang baik dari pelaku pembelajaran dalam memilih dan memanfaatkan fitur android mana yang dapat memaksimalkan pembelajaran tentu menjadi sebuah pekerjaan rumah. Seperti yang dinyatakan oleh O'Neal, et al (2017) bahwa pendidik masa depan yang diharapkan adalah sosok guru yang dapat mengembangkan IPTEK sebagai sumber belajar tambahan dalam pembelajaran serta sebagai tantangan untuk menghadapi abad 21.

Berkembangnya teknologi informasi mendorong guru untuk kreatif dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis computer (Ramdani, et al, 2020 dalam Ramdani, et al, 2021). Sebagai salah satu media pembelajaran yang mudah dan praktis dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh adalah media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran ini memberikan dampak yang sangat besar bagi proses pembelajaran. Banyak kemudahan-kemudahan yang diberikan kepada penggunaannya. Namun sayangnya penggunaan gawai saat ini sebagian besar dimanfaatkan untuk sosial media saja dan hanya sebagian kecil yang memanfaatkannya untuk membantu kegiatan pembelajaran maupun pekerjaan manusia (Ramdani, et al, 2020 dalam Ramdani, et al, 2021).

Saat ini sudah banyak aplikasi yang ditawarkan dalam satu genggam, sehingga lebih memudahkan dalam mencari informasi yang diperlukan. Basis android pada gawai menawarkan fitur media pembelajaran interaktif yang dapat

dimanfaatkan dalam belajar. Kondisi pembelajaran jarak jauh dengan permasalahannya dapat teratasi dengan media berbasis android yang menawarkan kemudahan penggunaan.

Media pembelajaran menurut Ismanto, et al (2017: 43) adalah alat bantu dalam proses belajar dan mengajar. Segala sesuatu yang telah dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran melalui kegiatan komunikasi dan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2010: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape, recorder, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar grafik, televise, dan computer.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis mulai dari sederhana hingga kompleks. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan hingga dapat menarik perhatian, minat, dan merangsang pikiran dari pebelajar terhadap pesan yang disampaikan. Media pembelajaran ada yang bersifat tradisional hingga pemanfaatan teknologi computer. Media dibuat dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran.

Adanya kebijakan pemerintah dengan pembelajaran jarak jauh juga menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang populer digunakan saat ini adalah multimedia interaktif seperti video pembelajaran, games digital, dan lainnya. Media pembelajaran ini tentu dapat digunakan dalam gawai basis android. Dalam menyiapkan media pembelajaran yang baik tentu membutuhkan keterampilan mengenai pemanfaatan berbagai software dalam android.

Pemanfaatan gawai yang salah satu memiliki basis android sebagai media pembelajaran didukung oleh Rogozin (2012: 913) dalam Ismanto, et al (2017: 44) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan gawai sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa karena dengan menggunakan gawai siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh gawai. Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan menggunakan gawai siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis.

Berbagai aplikasi dalam gawai android dapat dimanfaatkan dalam menghasilkan media pembelajaran digital berbasis android diantaranya: 1). Canva yang merupakan salah satu aplikasi pengolah grafis atau visual berbasis *cloud* sehingga apabila ingin menggunakannya harus terhubung dengan internet. Sebagai pendidik dapat memanfaatkan canva untuk keperluan desain visual media pembelajaran seperti membuat worksheet, poster, template presentasi, thumbnail youtube. Penggunaan canva sangat mudah karena sudah dikelompokkan berdasarkan kategori masing-masing, 2). Powtoom yang merupakan aplikasi presentasi dan video animasi interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan untuk kebutuhan media pembelajaran seperti video animasi, infografis bergerak, dan lainnya, 3). Prezi yang merupakan aplikasi (*software*) untuk membuat dan mengelola presentasi secara *online*. Prezi memiliki kemiripan dengan aplikasi *powerpoint* maupun *google slide*. Salah satu fitur utama yang dimiliki Prezi yaitu menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi secara fleksibel dan dinamis. Aplikasi ini juga memiliki pilihan untuk membuat presentasi dengan mode linear. Mode

linear memiliki karakteristik slide yang berurutan. Prezi dapat digunakan secara *online* maupun secara *offline*. Fitur utama prezi diantaranya *Prezi Present* (untuk presentasi), *Prezi Video* (untuk video interaktif), dan *Prezi Design* (untuk desain). Dengan menggunakan prezi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, selanjutnya 4). *Sparcol video scribe* merupakan *software* presentasi video *white board* dengan menggunakan animasi tulisan tangan dengan latar belakang seperti papan tulis. *Sparkol* mampu menjadi alat pengembangan media pembelajaran yang interaktif karena memiliki kombinasi animasi dan *template* yang menarik. Penggunaan *software* dapat dilakukan secara *online* maupun secara *offline* versi berbayar. Terdapat banyak aset animasi, gambar, ikon, dan efek yang bisa membantu mempercantik dan memperjelas informasi Anda. Kelebihan yang dimilikinya adalah memiliki aset gambar dan animasi yang beragam; Tampilan antarmuka yang sederhana; Dapat memasukan musik dan *voice over* sebagai *backsound* dari *sparkol* maupun musik pilihan sendiri; Dapat di *export* dengan format *mp4* dan *wav* serta bisa langsung dipublikasi di media social, 5). *Lectora* yang merupakan merupakan *software* dan *tool* pengembangan *e-learning*. *Lectore* bisa digunakan untuk berbagai kebutuhan pembelajaran terkhusus untuk pembuatan presentasi, kuis, bahkan game pembelajaran berbasis *flash*. Pengguna dapat menyisipkan video, gambar, game, soal-soal evaluasi, lembar tes, dan lainnya secara mudah. Ketika menginstall *Lectora* sudah disertai dengan aplikasi pendukung seperti *Camtasia* (merekam layar), *flypaper* (menggabungkan gambar dan animasi) dan *snagit* (*print/capture* layar monitor). Dengan menggunakan *Lectora* pengguna dapat membuat media pembelajaran *e-learning* menjadi menarik. Pengguna juga dapat membuat materi presentasi, menambah contoh latihan soal, memasukkan gambar dan video, serta

lainnya, 6). *Sigil* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat dan mengelola buku digital (*ebook*). Aplikasi ini selain gratis juga memiliki fitur yang lengkap. Anda bisa mengembangkan *ebook* yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam membaca. *Sigil* merupakan salah satu *Epub* (*electronic Publication*) yang banyak digunakan karena mudah digunakan. *Sigil* juga mendukung beragam format seperti teks, gambar audio dan video yang bisa disisipkan dalam buku digital agar menjadi lebih interaktif. Format yang didukung juga sangat lengkap seperti *Epub*, *HTML*, dan lainnya. Pengguna dapat memasukkan materi, kuis, video, audio, latihan soal SD dan jenjang di atasnya, serta konten lainnya dalam buku digital agar lebih menarik. *Sigil* bisa diakses melalui aplikasi *dekstop*, *browser* dan perangkat *mobile*. Pengguna dapat membuka *output ebook* melalui berbagai macam aplikasi pembaca buku digital. Kelebihan dapat mendukung berbagai macam format; *Output* bisa dibaca pada banyak platform (*mobile* dan *desktop*); *Open Source*; Mudah digunakan dan bisa mengubah tampilan layar kerja; Memiliki fasilitas *terjemahan*; *Publikasi* yang mudah dan murah dan bersifat *protable*, 7). *Wondershare Filmora* merupakan aplikasi *editing video* yang mudah digunakan bagi pemula namun memiliki fitur yang lengkap. Pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengedit media video pembelajaran Anda agar lebih menarik. *Filmora* memiliki beragam *template*, efek animasi serta *transisi* yang keren dan menarik yang bisa digunakan secara gratis. Tampilan *Filmora* juga sederhana sehingga mudah digunakan. *Output video* di *filmora* juga sudah mendukung beragam format. *Filmora* tersedia untuk versi gratis dan berbayar. Anda bisa akses dan unduh aplikasi ini melalui filmora.wondershare.com. Kelebihan yang dimiliki aplikasi ini yaitu: Memiliki tampilan sederhana dan mudah digunakan; Ringan dan tidak mudah

crash; Banyak fitur, template, dan plugin gratis; Mendukung banyak format output video; Tersedia tutorial video lengkap; Tersedia versi mobile dengan nama Filmora Go.

Selain beberapa software di atas, terdapat software lain yang dapat digunakan dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis android. Keuntungan penggunaan media pembelajaran/interaktif berbasis android diantaranya: 1). Target audience anda lebih besar, hal ini dikarenakan sistem operasi Android banyak digunakan oleh banyak orang, kemudian handphone atau smartphone menjadi salah satu hal yang menjadi kebutuhan sekunder, bahkan mungkin menjadi kebutuhan primer, karena memiliki banyak fitur, dan harga yang sangat murah. 2). Mudah untuk digunakan (tinggal install), 3). Media pembelajaran berbasis android dapat digunakan siswa kapan saja dan dimana saja tidak terpaut ruang dan waktu, 4). Dapat digunakan siswa dalam belajar mandiri tanpa gurunya, 5). Memungkinkan siswa mengulang pembelajaran yang belum dipahami. Tentu media pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses dan menarik seperti inilah yang menjadi tantangan bagi para pendidik dalam pembelajaran pada masa pandemic dan pada revolusi abad 21.

Kemajuan teknologi dan tuntutan pembelajaran, menghadirkan tantangan bagi pendidik agar mampu kreatif mengikuti perkembangan teknologi di atas. Berdasarkan hasil analisis situasi pada sasaran pengabdian masyarakat yaitu pada guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung, ternyata mengalami kendala dan permasalahan terkait penguasaan guru dalam menghadirkan media pembelajaran yang mudah diakses dan menarik dalam pembelajaran. Artinya guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung belum mampu menghadirkan media pembelajaran yang

memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam situasi pembelajaran jarak jauh. Pada akhirnya media-media pembelajaran yang dimanfaatkan belum mampu mengikuti perkembangan revolusi industri dan perkembangan zaman.

Pemanfaatan media pembelajaran yang belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa juga diperoleh dari hasil wawancara dengan sararan pengabdian yang menyatakan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan tetap menggunakan media berbasis konvensional meskipun sudah menggunakan android dalam pembelajaran. Tentu hal ini tidak sesuai dengan aspek pendidikan abd 21 yang menekankan pada penguasaan media digital.

Hal ini disebabkan karena sebagian besar guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung belum mehamahi pemanfaatan media berbasis android yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih sangat terbatas. Peningkatan kompetensi guru terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis android juga belum pernah ada di SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Alasan ini yang menjadi dasar dilaksanakan kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk pelatihan media-media pembelajaran menarik dan menyenangkan dengan basis android.

Melihat kondisi pada mitra pengabdian kepada masyarakat dan melihat besarnya manfaat serta penggunaan android, maka perlu adanya kegiatan pengabdian dalam bentuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Seperti yang dinyatakan oleh Joseph (2013:13) dalam Sejanem, et al (2019: 4) menyatakan bahwa Android menguasai pasar dengan jumlah penjualan mencapai 37,19% selanjutnya iOS 27,18%, Blackberry 3,27%, Symbian 7,98%, dan sisa untuk OS lain. Survei

diambil pada bulan Maret tahun 2013. Penelitian ini mengembangkan aplikasi Android karena selain merupakan sistem operasi yang terkenal dan banyak digunakan saat ini, aplikasi Android juga bersifat *open source*, yakni memungkinkan untuk dikembangkan dalam pelbagai bentuk ragam aplikasi.

Kegiatan pengabdian masyarakat pada guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung ini dilaksanakan secara terencana mulai dari analisis situasi, pelaksanaan, hingga monitoring manfaat kegiatan bagi mitra. Kegiatan dilaksanakan secara terencana oleh tim pengabdian masyarakat dari program studi Pendidikan Matematika serta Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa yang menjadi permasalahan pada sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung yaitu:

1. Belum digunakan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh.
2. Minimnya penguasaan sasaran pengabdian mengenai media-media pembelajaran berbasis android sesuai tuntutan pembelajaran pada era revolusi industri.
3. Terbatasnya kemampuan dan pengetahuan sasaran pengabdian mengenai pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis android.
4. Kurang efektifnya penggunaan gawai basis android pada siswa.
5. Perlu adanya pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android sebagai bentuk kreativitas guru dalam peningkatan kompetensi.
6. Adanya tuntutan kurikulum dan perkembangan zaman dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dengan berbagai permasalahan yang terjadi pada sasaran pengabdian

masyarakat inilah, yang menjadi alasan dilaksanakannya kegiatan pelatihan oleh tim pengabdian dari program studi Pendidikan Matematika serta Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung pada guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung dengan judul pengabdian pemanfaatan media pembelajaran berbasis android di SMP Negeri 27 Bandar Lampung.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung dilaksanakan pada hari Sabtu yaitu tanggal 9 Oktober 2021. Kegiatan ini berlangsung dari pukul 08.00 hingga 16.00 WIB yang diikuti mitra sebanyak 25 peserta (guru) sebagai sasaran pengabdian.

Metode kegiatan ini adalah berupa pelatihan dan pendampingan terhadap sasaran dalam pemanfaatan berbagai macam media pembelajaran berbasis android. Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa sesi. Sesi pertama berupa pemberian materi mengenai pengenalan berbagai media pembelajaran berbasis android serta bagaimana pemanfaatannya dalam pembelajaran di SMP. Selain itu, juga dikenalkan bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis android yang populer, menarik, dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dalam pembelajaran abad 21.

Kegiatan pelatihan diberikan secara jelas dengan memberikan materi terkait media pembelajaran berbasis android lengkap dengan fitur-fitur yang ada dengan menyesuaikan permasalahan yang ada pada mitra pengabdian pada analisis situasi dengan tujuan menambah kompetensi guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Secara rinci kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Pemberian Materi
Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada

guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung diawali dengan berbagai jenis media pembelajaran berbasis android mulai dari video, audio, visualisasi ataupun bentuk media pembelajaran yang menarik lainnya yang dapat difasilitasi oleh android. Pemaparan materi selanjutnya terkait aplikasi canva, Powtoom, Prezi, Sparcol video scribe, Lectora, Sigil, dan Wondershare Filmora serta media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi-aplikasi ini. Pemberian materi menggunakan tampilan Powerpoint (Ppt) pada layar ditambah handout yang diberikan kepada masing-masing sasaran. Setelah peserta paham dengan materi yang disampaikan, maka dilakukan penginstalan aplikasi tersebut yang dipandu oleh tim abdimas.

2. Tanya Jawab

Setelah sesi pemberian materi dan penginstalan berjalan lancar dan dapat dipahami dengan baik oleh sasaran pengabdian. Tim abdimas membuka sesi tanya jawab agar jika ada informasi yang masih kurang dimengerti atau jika para guru merasa kesulitan dalam menginstal aplikasi berbasis android yang diberikan.

3. Praktik

Kegiatan selanjutnya adalah masing-masing guru diminta untuk mengaplikasikan atau mempraktikkan apa yang sudah mereka pelajari dari yang diberikan tim abdimas. Kegiatan praktik ini bertujuan agar dapat melihat dan mengevaluasi langsung bagaimana pemahaman peserta (guru SMP negeri 27 Bandar Lampung). Selanjutnya perwakilan peserta dari berbagai tingkatan dan mata pelajaran mempresentasikan media pembelajaran berbasis android yang dipilih sesuai dengan tujuan

pembelajaran yang akan disampaikan.

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan terlihat bahwa kegiatan dilaksanakan atas dasar permasalahan pada mitra dengan tujuan menambah kompetensi guru mengenai media pembelajaran yang menjadi tuntutan pembelajaran saat ini. Pemanfaatan dilakukan dengan menggunakan gawai atau *gadget* dari masing-masing peserta dengan basis android.

Tujuan pelatihan ini juga menjadikan pembelajaran lebih mudah, fleksibel, dan menyenangkan bagi siswa dalam kondisi pembelajaran jarak jauh. Melalui kegiatan ini juga diharapkan siswa dapat belajar menggunakan media gawai android dalam berbagai media elektronik yang menarik perhatian. Dengan demikian bertujuan menjadikan pembelajaran mudah diakses oleh siswa dengan pemanfaatan gawai basis android.

Setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan, selanjutnya adalah kegiatan evaluasi keterlaksanaan dilihat dari dua aspek, yaitu (1) keterlibatan peserta dan (2) output kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan dilihat dari dua komponen evaluasi tersebut. Kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android ini menargetkan kehadiran peserta 85% dari peserta keseluruhan. Output yang ditargetkan adalah bertambahnya kompetensi guru mengenai pemanfaatan berbagai fitur-fitur media pembelajaran berbasis android baik yang dihasilkan sendiri atau pemanfaatan karya lain dalam pembelajarannya. Pada akhir kegiatan, media yang terbaik dari masing-masing kelompok diimplementasikan dalam pembelajaran demonstrasi pembelajaran di kelas.

Berdasarkan keterlaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android yang telah terlaksana seluruhnya mengikuti metode kegiatan yang direncanakan dengan menyesuaikan

dengan analisis situasi dan permasalahan yang terjadi pada mitra pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung berupa pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis android, dilaksanakan sesuai analisis permasalahan pada mitra pengabdian.

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan secara langsung di SMP Negeri 27 Bandar Lampung dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan pandemic Covid-19. Rangkaian kegiatan seluruhnya mengikuti perencanaan mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Persiapan yang dilakukan tim abdimas sebelum pelatihan secara langsung mulai dari analisis situasi dan permasalahan pada mitra pengabdian, pembuatan proposal kegiatan, menyiapkan materi dan handout bagi peserta, hingga menyiapkan dokumentasi kegiatan. Komunikasi dengan pihak mitra juga dilaksanakan dalam tahap persiapan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan selama 8 jam, mulai dari pukul 08.00 sd 16.00 WIB yang diikuti oleh 25 peserta. Pelaksanaan pelatihan mulai pemaparan materi, tanya jawab, install aplikasi media berbasis android, hingga kegiatan praktik secara langsung seluruhnya berjalan lancar. Hal ini didasari oleh keterlibatan para peserta secara antusias dalam mengikuti kegiatan serta keingintahuan peserta terhadap berbagai media pembelajaran berbasis android yang dipaparkan. Kegiatan tanya jawab juga berjalan baik yang mana peserta antusias aktif bertanya terkait materi yang dihubungkan dengan pembelajarannya selama ini. Beberapa bentuk pertanyaan dari peserta kegiatan diantaranya:

1. Apakah setiap media pembelajaran berbasis android dapat digunakan untuk semua materi.

2. Apakah media yang dihasilkan nantinya dapat diakses dengan mudah oleh android siswa yang sangat variatif tipe dan fiturnya.
3. Apakah peserta diberikan panduan praktis pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis android sebagai panduan di rumah.

Pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari peserta dapat terpecahkan secara langsung oleh tim abdimas dengan kongkret. Tim abdimas menjelaskan dengan jelas bahwa tidak ada media pembelajaran berbasis android yang dapat memfasilitasi semua materi, artinya diperlukan kompetensi pendidik untuk menyesuaikan materi yang diajarkan dengan media yang digunakan. Setiap media pembelajaran yang dibekali pada peserta juga dapat diakses dengan mudah untuk semua tipe android, jadi sangat memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Tim abdimas juga tidak lupa memberikan panduan praktis berupa video yang dapat dijadikan panduan oleh guru kapan saja dan dimana saja jika mengalami kesulitan.

Dari rangkaian kegiatan pelatihan diperoleh jbaran hasil sebagai berikut:

1. Adanya keterlibatan secara penuh peserta kegiatan mulai dari pemaparan materi, install aplikasi, hingga kegiatan praktik pembuatan dan pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis android selama kegiatan berlangsung.
2. Kehadiran peserta lebih dari 85% dari peserta keseluruhan sesuai target awal tim abdimas.
3. Bertambahnya kompetensi peserta kegiatan mengenai pemanfaatan berbagai fitur-fitur media pembelajaran berbasis android baik yang dihasilkan sendiri atau pemanfaatan karya lain dalam pembelajarannya. Pada akhir kegiatan, media yang terbaik dari masing-masing kelompok juga diimplementasikan dalam

- demonstrasi secara langsung sebagai perwakilan peserta.
4. Menambah motivasi peserta dalam membuat media-media pembelajaran menarik yang gampang diakses dalam gawai android.
 5. Menjadi solusi bagi permasalahan mitra yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran.
 6. Adanya media pembelajaran berbasis android yang menarik sebagai hasil kreativitas peserta kegiatan pengabdian.

Berdasarkan hasil kegiatan yang diperoleh dapat dikatakan bahwa pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android mampu menyelesaikan permasalahan pada mitra pengabdian atau dapat dikatakan terdapat kesesuaian antara permasalahan yang terjadi pada mitra, perencanaan hingga pencapaian hasil kegiatan.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan mampu mengakomodasi antara permasalahan yang terjadi dengan solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian. Dapat dikatakan kegiatan pelatihan berjalan sukses dan mampu mencapai tujuan pengabdian. Capaian tujuan kegiatan terlihat dari hasil monitoring dan evaluasi kegiatan yang mana menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta (guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung) dalam memanfaatkan dan membuat berbagai media pembelajaran berbasis android. Selain itu, melalui hasil kegiatan ini juga penggunaan media pembelajaran berbasis android yang menarik, inovatif sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran pada mitra pengabdian. Pemanfaatan media ini juga berdampak pada pembelajaran lebih bermakna, efektif dan menyenangkan sehingga pada akhirnya akan bermuara kepada peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada guru SMP Negeri 27 Bandar Lampung mampu mengatasi berbagai permasalahan peserta kegiatan, serta dapat mengasah kreativitas peserta dalam memenuhi tuntutan pendidik abad 21.

Tenaga pendidik yang diharapkan pada abad 21 adalah pendidik yang mampu memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajarannya. Teknologi memungkinkan mengubah cara memfasilitasi bagaimana proses belajar berlangsung, mendorong kearah pebelajar aktif (Laurillard, 2008 dalam Sujanem, et al, 2019). Dukungan beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik, meningkatkan hasil belajar siswa (Siswanto, 2011 dalam Sujanem, et al, 2019). Efek simulasi media dapat meningkatkan daya serap dan konsentrasi belajar siswa, mempermudah pemahaman dan pengertian siswa terhadap materi yang dipelajari (Teoh & Neo, 2007; Jong-Heon). Tentu hal ini sejalan dengan hasil kegiatan pelatihan yang dilakukan tim pengabdian.

Terlebih sekarang dengan adanya perangkat yang canggih yang mudah diakses oleh seluruh kalangan yang tentu juga mampu mengusung sistem operasi, media berupa gambar bergerak/video dapat dimunculkan tentu hal ini berpengaruh pada fasilitas belajar siswa. Dengan demikian dapat dianalisa bahwa kegiatan ini menjawab permasalahan pada mitra serta sebelumnya belum ada kegiatan pelatihan peningkatan kompetensi guru terkait media pembelajaran berbasis android yang mudah diakses oleh pelaku pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Melalui kegiatan ini juga guru termotivasi untuk memanfaatkan dan mengembangkannya kreativitas dalam menghasilkan berbagai media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran di SMP Negeri 27 Bandar Lampung.

Pelatihan ini juga mampu menghadirkan pembelajaran abad 21 yang ramah teknologi digital serta efektif meskipun dilaksanakan dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil yang diperoleh siswa juga lebih maksimal dibandingkan sebelum pemanfaatan media berbasis android digunakan peserta sebagai hasil kegiatan.

Hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan juga menunjukkan bahwa 100% guru peserta kegiatan pelatihan dapat membuat dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis android berdasarkan materi kegiatan. Guru juga mampu menjadikan android sebagai salah satu media pembelajaran dengan berbagai kelebihan. Kompetensi guru terlihat meningkat terkait hal ini.

Dalam kegiatan pembelajaran pada berbagai bidang studi guru mampu menganalisis media apa yang paling sesuai dan mampu memfasilitasi belajar siswa. Begitu pula siswa SMP Negeri 27 Bandar Lampung dapat melihat manfaat besar dari android yang dimilikinya dalam pembelajaran. Pembelajaran juga dirasa lebih menarik bagi siswa. Artinya siswa dapat belajar dengan lebih praktis melalui gawai yang dimilikinya.

Pembelajaran yang ada di SMP Negeri 27 Bandar Lampung melalui pemanfaatan media berbasis android menjadi lebih efektif dan menyenangkan yang berakibat pada capaian hasil belajar siswa yang meningkat. Hal ini terlihat dari capaian ketuntasan klasikal siswa setelah pemanfaatan media berbasis android mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata sebesar 80%. Dapat dikatakan bahwa pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran di SMP Negeri 27 Bandar Lampung mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan pembelajaran jarak jauh lebih menyenangkan, menarik, dan mampu mengasah kreativitas pelaku pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android di SMP Negeri 27 Bandar Lampung yang sudah dilakukan yaitu:

1. Adanya dukungan penuh dari pihak sekolah (mitra pengabdian), mulai dari persiapan kegiatan hingga kegiatan monitoring dan evaluasi hasil kegiatan yang dilakukan tim abdimas.
2. Bertambahnya kompetensi peserta mengenai berbagai media pembelajaran berbasis android.
3. Bertambahnya kompetensi dan kreativitas peserta dalam membuat berbagai media pembelajaran berbasis android sesuai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
4. Terciptanya pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan, menarik, dan mudah diakses melalui gawai android.
5. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Dari hasil kegiatan di atas, diharapkan dapat terus menggali kreativitas guru dalam menciptakan berbagai media pembelajaran berbasis android yang menarik. Selain itu, pemanfaatan akan media tersebut dapat secara maksimal terealisasi dalam pembelajaran baik jarak jauh ataupun tatap muka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ismanto, et, al. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal untukmu Negeri*. Vol. 1, No. 1.

Kemendikbud. (2016). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.

O'Neal, L. J., Gibson, P., & Cotten, S. R. (2017). Elementary school teachers' beliefs about the role of technology in 21st-century teaching and learning. *Computers in the Schools*, 34(3), 192-206.

Ramdani, et, al. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar untuk Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*. Vol. 4 No.4 (70-75).

Sejanem, et, al. (2019). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android bagi Guru-Guru Fisika SMA di Kuta. Laporan Program P2M Penerapan Ipteks*. Jurusan pendidikan Fisika dan fakultas MIPA Universitas pendidikan Ganesha. Tersedia di <http://fisika.undiksha.ac.id/wp-content/uploads/2020/08/27.P2M-Pelatihan-Pembuatan-Media-Pembelajaran-Android-Sujanem-2019.pdf>. Diakses pada oktober 2021.

