

**PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENGAJAR GURU DI SDN 2 NALUMSARI**

Fitriyah Amaliyah¹, Rani Setiawaty²

¹Universitas Muria Kudus

²Universitas Muria Kudus

fitriyah.amaliyah@umk.ac.id

rani.setiawaty@umk.ac.id

Abstract:

One of the biggest challenges in the digitalization era in the world of education is how teachers have the ability to create learning media that integrates with technology. In this digitalization era, students are very familiar with mobile devices, so teachers are expected to be able to adjust learning methods and media to be relevant to this condition. The purpose of this community service is to provide socialization related to effective ways to improve teacher teaching skills and provide training in creating interactive learning media based on Android applications. Learning media is developed through optimizing PowerPoint software with the help of iSpring and Web2APK applications, then integrated to produce interactive learning media based on Android applications. The results of the activity evaluation show that teachers at SD N 2 Nalumsari are skilled in the process of creating interactive learning media based on Android applications.

Keywords: Assistance, Interactive Learning Media, Android, Teaching Skills.

Abstrak:

Salah satu tantangan terbesar di era digitalisasi dalam dunia pendidikan adalah bagaimana guru memiliki kemampuan membuat media pembelajaran yang mengintegrasikan dengan teknologi. Era digitalisasi ini, anak-anak sudah sangat akrab dengan perangkat mobile, sehingga guru diharapkan dapat menyesuaikan metode dan media pembelajaran agar relevan dengan kondisi ini. Tujuan pendampingan ini memberikan sosialisasi terkait cara efektif meningkatkan keterampilan mengajar guru dan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android. Media pembelajaran dikembangkan melalui pengoptimalan software powerpoint dengan bantuan aplikasi iSpring dan Web2APK kemudian diintegrasikan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa guru di SDN 2 Nalumsari terampil dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android.

Kata kunci: Pendampingan, Media Pembelajaran, Android, Keterampilan Mengajar.

Salah satu tantangan terbesar dalam Pendidikan dasar adalah bagaimana guru memiliki keterampilan mengajar yang dimiliki oleh guru untuk menentukan kualitas pembelajaran. Salah satu aspek penting dari keterampilan mengajar adalah kemampuan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Keterampilan ini tidak hanya mempengaruhi pemahaman siswa tetapi juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Anggraeni & Effane, 2022).

Diera digitalisasi ini guru dituntut untuk memiliki kemampuan khusus untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Saat ini, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan mendasar guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi yang lebih baik (Melati et al., 2023). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah mengintegrasikan teknologi secara optimal untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik.

Guru di Sekolah Dasar, sebagai ujung tombak pendidikan, dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selain kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar, guru juga dituntut memiliki kemampuan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mengintegrasikan teknologi (Maryanti & Kurniawan, 2018). Namun masih banyak guru yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Android. Era digitalisasi ini, anak-anak sudah sangat akrab dengan perangkat mobile, sehingga guru diharapkan dapat menyesuaikan metode dan media pembelajaran agar relevan dengan kondisi ini (Fathurahim & Kurniadi, 2022)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Wulandari et al., 2023) (Aurora Nandya Febriyanti, 2018). Media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik guna meningkatkan minat dan tingkat keberhasilan belajar siswa pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 02 Nalumsari Jepara menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Hal ini juga ditunjukkan dengan keadaan siswa siswa kurang focus serta kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat asik bermain sendiri hingga berbicara dengan temannya. Salah satu factor yang menyebabkan keadaan tersebut adalah belum adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Sebagian besar guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Setelah di lakukan wawancara dengan beberapa guru, alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran yakni tidak terbiasa menggunakan media selama proses pembelajaran, anggapan keterbatasan sarana prasarana yang tidak memadai dari pihak sekolah seperti akses ke komputer, atau internet yang stabil, biaya pengadaan media pembelajaran yang mahal, dan kurangnya pengetahuan guru tentang penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang mudah dan fleksibel digunakan siswa. Namun ada juga guru yang sudah menggunakan media pembelajaran missal menggunakan Powerpoint dalam pembelajaran, namun konten yang diberikan masih dalam bentuk narasi, sehingga belum bisa menarik perhatian siswa untuk semangat belajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa guru di SDN 02 Nalumsari belum memiliki keterampilan mengajar dengan baik salah satunya keterampilan dalam penggunaan dan pemanfaatna media pembelajaran. Sejatinya media pembelajaran tersebut sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran di sekolah dasar (Afifah et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas, maka Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Muria Kudus menawarkan solusi kepada guru melalui kegiatan pendampingan kepada guru-guru SD dalam memanfaatkan PowerPoint sebagai bahan dasar pembuatan media pembelajaran, serta mengonversinya menjadi media pembelajaran berbasis Android menggunakan bantuan iSpring dan Web2APK. Pendampingan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknis guru dalam memanfaatkan TIK dan membantu mereka menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu lebih adaptif terhadap tuntutan teknologi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran berbasis

Android ini juga memudahkan aksesibilitas siswa terhadap materi belajar (Harianto et al., 2019).

METODE

Pengabdian di laksanakan pada tanggal 19 – 22 November 2024 di SD N 2 Nalumsari. Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan pengabdian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun rincian tahapan yang dilaksanakan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini tim pengabdian mempersiapkan perijinan dengan SD 2 Nalumsari untuk melaksanakan pengabdian, menyiapkan kebutuhan-kebutuhan. Ketika melaksanakan pengabdian secara administrasi hingga menyiapkan materi-materi yang digunakan selama pelaksanaan pengabdian.

2. Tahap Pelaksanaan

Beberapa tahapan pelaksanaan pengabdian meliputi :

a. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan metode ceramah untuk mengenalkan kepada guru tentang keterampilan mengajar guru, media Pembelajaran Interaktif, Berbagai macam aplikasi bantuan untuk bisa mengoptimalkan power point menjadi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android.

b. Praktik

Kegiatan praktik ini dilaksanakan dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif dengan powerpoint dan proses menkonversi menjadi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan iSpring dan Web2APK.

c. Diskusi dan Tanya Jawab

Kegiatan diskusi dan Tanya jawab ini dilaksanakan dengan mendampingi peserta, memperbanyak diskusi, dan mendengarkan kendala yang ditemukan guru ketika kegiatan berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi, arahan solusi untuk mengatasi kendala tersebut.

3. Tahap Evaluasi

Refleksi kegiatan ini dilakukan dengan cara membagikan form untuk mengidentifikasi pengetahuan guru terkait media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android, mengetahui respon guru terkait pelaksanaan pengabdian.

HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan menjadi 4 sesi. Sesi 1 yaitu sosialisasi terkait penyampaian materi media pembelajaran interaktif dan keterampilan mengajar guru. Pada sesi ini tim pengabdian memberikan penjelasan apasaja keterampilan mengejar yang diperlukan seorang guru salah satunya yaitu keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu sesi ini juga menjelaskan terkait media pembelajaran interaktif dan software-software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Pada sesi ini diskusi dan tanya jawab juga dilakukan oleh guru dan tim pengabdian.

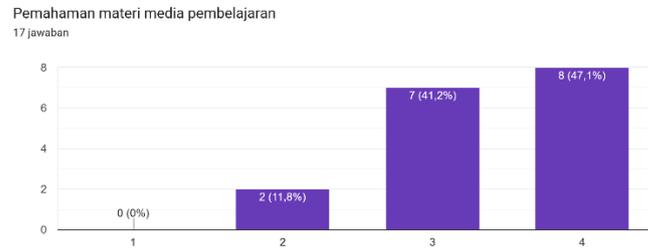
Selanjutnya Sesi 2, pada sesi ini guru diberikan penjelasan cara membuat media pembelajaran dengan powerpoint. Guru diberikan pengetahuan bagaimana proses-proses memanfaatkan media powerpoint untuk menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif. Pada sesi ini diskusi dan tanya jawab juga dilakukan oleh guru dan tim pengabdian.

Sesi 3 yaitu sesi praktik dan pendampingan. Pada sesi ini guru praktik membuat media pembelajaran dengan power point. Memanfaatkan powerpoint untuk manjadi media pembelajaran interaktif. Tim pengabdian juga melakukan pendampingan kepada guru pada proses pembuatan media pembelajaran innteraktif. Pada sesi ini diskusi dan tanya jawab juga dilakukan oleh guru dan tim pengabdian.

Sesi 4 merupakan sesi praktik mengkonvert media pembelajaran yang telah dibuat dengan power point menjadi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android

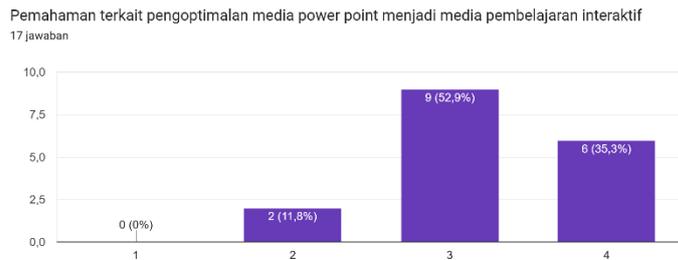
menggunakan bantuan aplikasi Ispring dan Web2 APK. Pada sesi ini diskusi dan tanya jawab juga dilakukan oleh guru dan tim pengabdian.

Setelah sesi 1 hingga sesi 4 selesai tim pengabdian melakukan evaluasi kegiatan. Hasil evaluasi sebagai berikut.



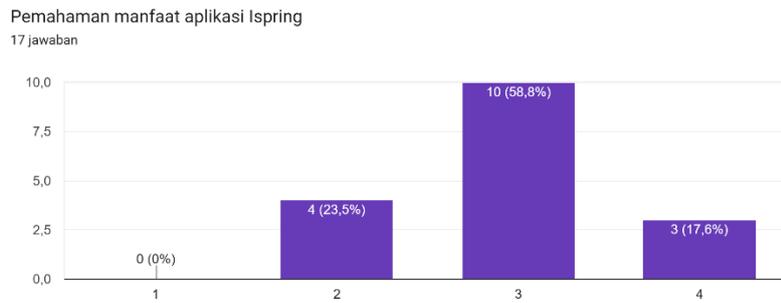
Gambar 1. Presentase pemahaman materi media pembelajaran

Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa guru di SD N 2 Nalumsari sebanyak 47% sangat paham, 41% paham, dan 11% cukup paham terkait media pembelajaran.



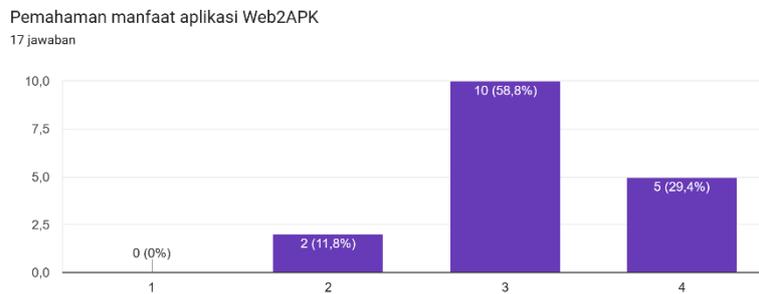
Gambar 2. Presentase pemahaman media powerpoint

Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa guru di SD N 2 Nalumsari sebanyak 35% sangat paham, 52% paham, dan 11% cukup paham terkait pemahaman pengoptimalan media power point menjadi media pembelajaran interaktif.



Gambar 3. Presentase pemahaman aplikasi Ispring

Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa guru di SD N 2 Nalumsari sebanyak 18 % sangat paham, 59% paham, dan 23% cukup paham terkait pemanfaatan aplikasi ISpring.



Gambar 4. Presentase pemahaman aplikasi Web2APK

Gambar 4 di atas menunjukkan bahwa guru di SD N 2 Nalumsari sebanyak 29 % sangat paham, 59% paham, dan 12% cukup paham terkait pemanfaatan aplikasi Web2APK.

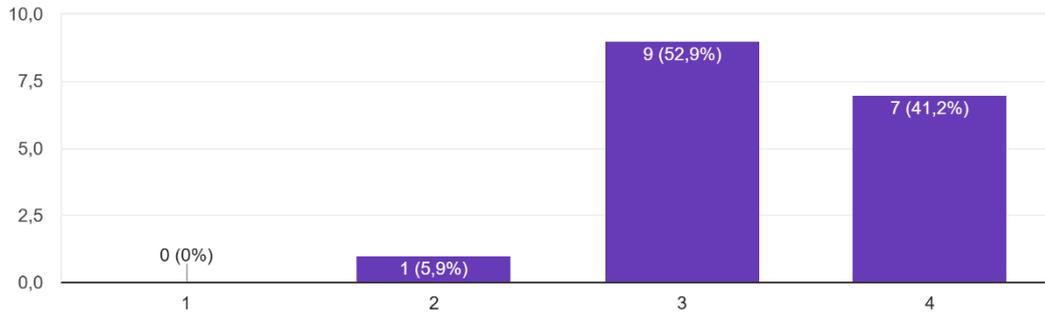


Gambar 5. Presentase pemahaman proses mengkonvert media menjadi aplikasi android

Gambar 5 di atas menunjukkan bahwa guru di SD N 2 Nalumsari sebanyak 29 % sangat paham, 59% paham, dan 12% cukup paham terkait pemanfaatan aplikasi Web2APK.

Pemahaman materi keterampilan mengajar guru

17 jawaban



Gambar 6. Presentase pemahaman materi keterampilan mengajar guru

Gambar 6 di atas menunjukkan bahwa guru di SD N 2 Nalumsari sebanyak 41 % sangat paham, 53% paham, dan 6% cukup paham terkait materi keterampilan mengajar guru.



lisasi dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran
Interaktif Berbasis Aplikasi ANDroid

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta pelatihan memiliki pemahaman yang baik mengenai materi media pembelajaran interaktif, cara pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android, serta keterampilan mengajar. Berdasarkan pemahaman tersebut dan praktik yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa para guru di SDN 2 Nalumsari sudah terampil dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android.

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian yang berfokus pada pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android menunjukkan bahwa kegiatan ini telah mencapai keberhasilan. Keberhasilan ini terlihat dari respons positif yang diberikan oleh para guru selama pelatihan serta keterampilan mereka dalam praktik langsung dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android tersebut. Evaluasi menunjukkan bahwa para guru di SD 2 Nalumsari telah memahami dan terampil dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan baik. Hal ini sebagai acuan kedepannya guru-guru ini dapat meningkatkan kualitas keterampilan mengajar mereka dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan memanfaatkan media pembelajaran di era digitalisasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aurora Nandya Febriyanti, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(2), 107. <https://doi.org/10.33087/istoria.v2i2.44>

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Anggraeni, R., & Effane, A. (2022). Peranan Guru dalam Manajemen Peserta Didik. *Karimah Tauhid*, 1(2), 234–239. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i2.7701>
- Fathurahim, M. A., & Kurniadi, O. (2022). Komunikasi Keluarga dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Bandung Conference Series: Public Relations*, 2(2). <https://doi.org/10.29313/bcspr.v2i2.4405>
- Hariato, A., Suryati, S., & Khery, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Penumbuhan Literasi Sains Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Dan Elektrokimia. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(2), 35. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v5i2.1588>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>