

## EDUKASI PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA DI SMPN 8 PADANG

Renny Permata Saputri<sup>1</sup>, Monica Fransisca<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>) Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang  
*e-mail*: renny\_permata@upiypk.ac.id

### Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah salah satu tugas dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dipenuhi oleh dosen. Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan bertema Edukasi mengenai Aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran bagi siswa tingkat sekolah Menengah Pertama. Adapun mitra yang bekerjasama pada kegiatan Pengabdian ini adalah siswa di SMPN 8 Padang yang diikuti oleh 32 orang siswa. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu memperkenalkan Android sebagai media pembelajaran bagi siswa serta memberikan edukasi mengenai Android sebagai sarana di bidang pendidikan. Pengabdian ini menggunakan presentasi serta stimulasi penggunaan Android dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode analisis, pendidikan, dan edukasi yang dilaksanakan oleh tim pelaksana pengabdian. Berdasarkan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan, seluruh siswa SMPN 8 Padang mengikuti kegiatan pengabdian hingga akhir kegiatan. Siswa dapat mengetahui manfaat dan kegunaan perangkat Android pada bidang pendidikan, serta adanya antusiasme dan ketertarikan siswa pada proses pengabdian masyarakat dilaksanakan.

**Kata kunci:** Android, Edukasi, Media Ajar

### Abstract

Community Service (PKM) is one of the tasks of the Tri Dharma of Higher Education that must be fulfilled by lecturers. The community service activities carried out with the theme of Education regarding Android-based applications as learning media for junior high school level students. The partners who collaborated in this Community Service activity were students at SMPN 8 Padang which were attended by 32 students. The purpose of this service activity is to introduce Android as a learning medium for students and provide education about Android as a means in the field of education. This service uses presentations and stimulation of the use of Android in the learning process. The method used in this service is the method of analysis, education, and education carried out by the service implementing team. Based on the community service activities (PKM) that have been carried out, all students of SMPN 8 Padang take part in community service activities until the end of the activity. Students can find out the benefits and uses of Android devices in the field of education, as well as the enthusiasm and interest of students in the community service process being carried out.

**Keywords:** Android, Education, Learning Media

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin hari semakin pesat, bahkan saat ini sering dikenal dengan istilah revolusi industri 4.0 atau era digital, dimana segala sesuatunya dapat dilaksanakan lebih mudah dan cepat dengan bantuan teknologi yang ada saat ini. Hal ini tentunya turut serta memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang juga ikut berkembang [1]. Melalui proses digitalisasi saat ini media pembelajaran saat ini tidak lagi selalu bersifat konvensional atau manual, sudah banyak media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Media pembelajaran yang dulu hanya berupa media pembelajaran konvensional seperti penjelasan materi dengan penggunaan papan tulis, bahan peraga, gambar, dan cetakan atau fotokopi modul, saat ini media-media tersebut dapat dikonversikan dalam bentuk visual dengan penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan presentasi powerpoint yang tentunya lebih menghemat waktu dan mengefisienkan waktu pembelajaran.

Bahkan saat ini media pembelajaran tidak hanya sebatas penggunaan software di komputer ataupun laptop, tetapi media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan penggunaan teknologi internet. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Oetomo yang menyatakan bahwa bidang pendidikan

terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode, dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komperhensif. Media yang secara lazim tersedia antara lain buku, majalah, jurnal, koran, tabloid untuk media offline, radio, TV, dan terakhir internet sebagai media online [2]. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan media online dapat dilaksanakan karena sebagian besar sekolah saat ini sudah melengkapi sarana dan prasarana sekolah dengan komputer serta internet yang dapat dimanfaatkan siswa untuk kegiatan pembelajaran. Selain pemanfaatan media pembelajaran dengan komputer atau laptop, media pembelajaran saat ini juga bisa diakses dengan lebih mudah yaitu dengan menggunakan smartphone, terlebih lagi saat ini sebagian besar siswa sudah memiliki smartphone [3].

Gagne dan Briggs (1975) dalam [4] secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pemanfaat media pembelajaran merupakan sebuah media untuk berkomunikasi antara pendidik dengan peserta didik dan sebagai penunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut [5] bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari siswa kepada penerima. Dalam proses pembelajaran ada pesan yang ingin kamu sampaikan dan disampaikan. Media juga diartikan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan.

Berdasarkan pada pengamatan awal yang dilakukan dapat diasumsikan bahwa sebagian besar siswa di Sekolah Menengah Pertama Kota Padang memiliki sarana untuk melakukan aktivitas online dengan perangkat pintar masing-masing, terutama smartphone. Akan tetapi pada pengamatan awal yang dilakukan ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih bersifat konvensional, dan minim dengan pemanfaatan teknologi, meskipun sebagian besar Sekolah Menengah Pertama di Kota Padang sudah dilengkapi dengan fasilitas komputer dan internet. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis media online terutama pada smartphone khususnya pada platform android siswa dapat menjadi lebih tertarik dan merasa tertantang dalam proses pembelajaran [6].

Media pembelajaran berbasis android dilengkapi dengan materi pembelajaran, video tutorial, modul, serta media lainnya yang bersifat interaktif dan menarik bagi siswa. Melalui media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat menghemat waktu penyampaian materi sehingga siswa dapat memanfaatkan sisa waktu pembelajaran untuk kegiatan belajar mandiri yang aktif dan kreatif [7]. Ketersediaan media pembelajaran android diasumsikan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk mengedukasikan dan memberikan pengetahuan kepada siswa tingkat sekolah menengah pertama dalam penggunaan perangkat pintar di bidang pendidikan. Melalui edukasi ini diharapkan siswa mampu memafaatkan perangkat pintarnya dengan maksimal untuk tujuan pembelajaran dan dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini dengan baik dan tepat.

## METODE

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan analisis, pendidikan dan Edukasi pada siswa Sekolah Menengah Pertama di SMPN 8 Padang. Metode analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif yang artinya penelitian tentang riset bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Berikutnya metode pendidikan, dimana proses metode ini berfokus pada pembentukan kecakapan-kecakapan fondamental secara intelektual dan emosional serta tingkah laku, cara berfikir siswa Sekolah Menengah Pertama dalam memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan. Kemudian metode edukasi, berfokus pada proses bagaimana memperkenalkan sistem pada seseorang. Serta bagaimana orang tersebut menentukan tanggapan serta reaksinya. Edukasi ditentukan oleh lingkungan sosial, ekonomi dan kebudayaan dimana individu tersebut berada. Selain itu, Edukasi juga ditentukan dari interaksi pengalaman-pengalaman serta kepribadiannya. Dengan Edukasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, cakap dalam menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk Edukasi secara digital kepada mitra SMPN 8 Padang. Edukasi tersebut mengenai bagaimana penggunaan internet sehat bagi

siswa Sekolah Menengah Pertama. Materi yang disampaikan diharapkan dapat memberikan peningkatan pengetahuan dan pemahaman serta dapat memberikan informasi sebagai evaluasi dan perbaikan bagi mitra.

Setelah materi selesai dipaparkan, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Diskusi dilakukan agar peserta lebih memahami materi yang disampaikan. Melalui analisis, diskusi, Edukasi tidak hanya sekedar transfer knowledge saja melainkan dapat sharing pengalaman maupun permasalahan yang sedang dihadapi mitra.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bersifat pembinaan dan edukasi yang dilangsungkan di SMP Negeri 8 Padang pada bulan Oktober-Desember 2022 berjalan lancar sesuai dengan target dan luaran yang diinginkan. Berdasarkan hasil analisis mengenai pengetahuan siswa/siswi tentang aplikasi berbasis android dan pemanfaatannya dalam dunia pendidikan, diketahui bahwa pada tahap observasi awal siswa/siswi masih banyak yang belum mengetahui tentang aplikasi berbasis android dikarenakan sekolah ini sekolah khususnya guru belum ada memanfaatkan aplikasi berbasis android sebagai pendukung pembelajaran di sekolah. Setelah dilaksanakan kegiatan sosialisasi mengenai edukasi konsep dasar aplikasi berbasis android dan penggunaannya dalam dunia pendidikan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa/siswi peserta edukasi dapat memahami hal-hal yang berkaitan dengan konsep dasar aplikasi berbasis android dan penggunaannya dalam dunia pendidikan tersebut.

Sebelum materi disampaikan kepada siswa/siswi, pemateri melakukan interaksi dengan siswa/siswi dengan mengajukan pertanyaan seputar teknologi informasi yang mereka ketahui. Siswa/siswi memberikan respon yang baik serta merasa tertarik mengenai pembahasan konsep dasar aplikasi berbasis android dan penggunaannya dalam dunia pendidikan. Setelah diberikan edukasi tersebut, respon yang diberikan siswa/siswi terhadap kegiatan sosialisasi ini menjadi lebih baik dan siswa/siswi mengevaluasi apa saja aplikasi berbasis android yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Pada fase ini telah menunjukkan bahwa pada SMPN 8 Padang mengenai pengetahuan konsep dasar aplikasi berbasis android dan penggunaannya dalam dunia pendidikan sudah terjadi peningkatan. Hasil kegiatan selama lebih kurang dua bulan ini, sejalan dengan target dan luaran yang diinginkan. Perubahan tersebut terjadi secara bertahap, dimulai dari pemahaman pengetahuan konsep dasar aplikasi berbasis android dan penggunaannya dalam dunia pendidikan, fungsi aplikasi berbasis android, kelebihan dan kekurangan android, serta contoh aplikasi android dalam dunia pendidikan. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa selain peningkatan pengetahuan, terdapat juga peningkatan pada sikap dan prilaku siswa/siswi pasca kegiatan edukasi. Luaran kegiatan ini menghasilkan draft modul konsep dasar aplikasi berbasis android dan penggunaannya dalam dunia pendidikan.

## SIMPULAN

Aplikasi Android pada saat ini sudah merupakan hal yang biasa digunakan bahkan dalam lingkungan pendidikan sekalipun. Kegiatan pembelajaran sudah banyak melibatkan teknologi informasi, khususnya media android dalam pembelajaran akan tetapi belum semua siswa dan guru mampu memanfaatkan media aplikasi android sebagai media pendukung dalam pembelajaran tersebut, Maka dari itu perlu dilakukan edukasi konsep dasar aplikasi berbasis android dan penggunaannya dalam dunia pendidikan agar siswa tersebut dapat memahami serta menggunakan teknologi informasi dengan baik, khususnya media pembelajaran berbentuk aplikasi android ini untuk kegiatan pembelajaran agar juga dapat meningkatkan hasil pembelajaran tentunya.

## SARAN

Berdasarkan proses dan hasil dari kegiatan sosialisasi serta edukasi yang telah dilaksanakan, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat UPI YTPK Padang berkeinginan untuk penyempurnaan hasil dengan berbagai saran. Diantaranya, peserta yang dalam hal ini adalah siswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai pembuatan serta edukasi pemanfaatan media aplikasi android sebagai media pendukung dalam pembelajaran, serta siswa hendaknya dapat memahami serta menggunakan teknologi informasi dengan baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar karena adanya dukungan, bantuan, dan arahan dari LPPM Universitas Putra Indonesia YPTK Padang dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rahim, Fanny Rahmatina, Dea Stevani Suherman, and Murtiani Murtiani. "Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 3, no. 2 (2019): 133-141.
- Saputri, Renny Permata, and Monica Fransisca. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi Digital." *Indonesian Journal of Computer Science* 9, no. 2 (2020): 144-155.
- Fransisca, Monica, and Yuliawati Yunus. "Efektivitas E- learning Tingkat Sekolah Menengah Atas Kota Padang." *Indonesian Journal of Computer Science* 8, no.2 (2019): 113- 120.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93- 97.
- Sinsuw, A. A., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), 105-11.