

Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Kodular

Shindy Ekawati¹
Fahrul Basri²
*

¹Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia

²Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia

shindy.ekawaty@uncp.ac.id¹
fahrulb@uncp.ac.id²)

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Android, Kodular*

Abstrak: Tujuan dari PKM ini yaitu 1) kurangnya pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Android yang interaktif, dan 2) tidak adanya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Android. Berdasarkan permasalahan utama tersebut, solusi yang dapat dilakukan yaitu melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan kodular. Dengan demikian, tujuan pengabdian adalah mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan kodular. Berdasarkan hasil kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan kodular dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan respon yang sangat positif bagi guru. Workshop ini meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan teknologi terutama dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android dan profesionalisme guru dalam pembelajaran di sekolah

Pendahuluan

Peningkatan kompetensi guru saat ini dapat dilakukan dalam berbagai metode baik dalam bentuk workshop, temu ilmiah, webinar, dan lainnya. kompetensi guru terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi personal, kompetensi sosial dan kompetensi profesional (Maela, 2021). Kompetensi pedagogik termasuk keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan pedagogik guru adalah dengan meningkatkan keterampilan guru dalam pengembangan media pembelajaran (Rif'an et al., 2021; Zainuddin et al., 2021). Kemajuan teknologi mendorong guru untuk dapat lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi senang dan termotivasi dalam belajar. Siswa di zaman sekarang sangat bergantung dengan teknologi terutama teknologi android sehingga memerlukan media pembelajaran yang berbasis android. Pelatihan atau workshop pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi terbaru sangat perlu untuk dilakukan oleh dosen.

Penerapan dari kurikulum merdeka di sekolah saat ini sangat relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis android yang interaktif. Pemerintah saat ini menggiatkan penggunaan teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya adalah dengan dukungan teknologi dan informasi terutama dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi di kelas (Nurrahmah et al., 2021).

SMP Negeri 8 Palopo memiliki sebanyak 47 guru. Dari hasil observasi awal yang dilakukan dengan membagikan kuesioner didapatkan hasilnya yaitu hanya 25% guru yang dapat menggunakan media pembelajaran interaktif. Media tersebut terdiri dari power point, youtube dan canva. Hasil observasi awal mengungkapkan bahwa kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta kurangnya guru dalam mengikuti pelatihan atau workshop pengembangan media pembelajaran sehingga yang menjadi target dalam pelaksanaan workshop dalam mengatasi masalah mitra adalah guru SMP Negeri 8 Palopo.

Smartphone berbasis android tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, namun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Ismanto et al., 2017). Penggunaan smartphone berbasis android sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang cukup besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan Guru dan siswa saat ini rata-rata sudah memiliki smartphone berbasis android, hanya saja penggunaannya sebagian besar digunakan untuk penggunaan sosial media, bermain game dan lainnya (Susanto, 2023). Salah satu jenis smartphone yang banyak digunakan di Indonesia yaitu android, menurut Jose & Advent (2015) pada tahun 2015 pengguna android di Indonesia mencapai 55 juta pengguna.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan pada smartphone berbasis android adalah dengan menggunakan kodular. Kodular adalah website pengembangan aplikasi pembuatan media pembelajaran. Kodular Aplikasi kodular dapat diinstal pada perangkat siswa dan mereka dapat menggunakannya untuk meningkatkan literasi sains. Dengan kodular, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif dan kemampuan literasi sains siswa (Hanum, 2023).

Permasalahan khusus mitra yang dapat dirumuskan dan dijadikan urgensi pelatihan dan pendampingan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Android yaitu 1) kurangnya pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Android yang interaktif, dan 2) tidak adanya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Android. Berdasarkan permasalahan utama tersebut, solusi yang dapat dilakukan yaitu melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan kodular. Dengan demikian, tujuan pengabdian adalah mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan kodular.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM Workshop ini dilakukan di SMP Negeri 8 Palopo yang terdiri dari 47 Guru SMP Negeri 8 Palopo dengan beberapa tahapan diantaranya adalah Sosialisasi, pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif berbasis Android Kodular, Evaluasi.

1. Sosialisasi

Tim PKM terlebih dahulu melaksanakan sosialisasi di SMP Negeri 8 Palopo. Pada kegiatan sosialisasi ini Tim PKM membagikan kuesioner yang bertujuan sebagai observasi awal untuk mendapatkan data pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android terutama pada penggunaan kodular. Setelah pengisian kuesioner Tim PKM menyampaikan materi terkait media pembelajaran berbasis android kodular. Tim PKM memperkenalkan penggunaan kodular sebagai media pembelajaran yang interaktif yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Tim PKM memberikan contoh media pembelajaran berbasis android kodular yang sudah dibuat sebagai contoh penerapan media pembelajaran berbasis android kodular dalam pembelajaran, fasilitas-fasilitas pada kodular, manfaat serta bagaimana siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut dalam belajar di mana saja dan kapan saja. Dengan pemanfaatan media pembelajaran ini siswa akan dapat belajar di mana saja dan waktu kapan saja dengan menggunakan smartphone mereka.

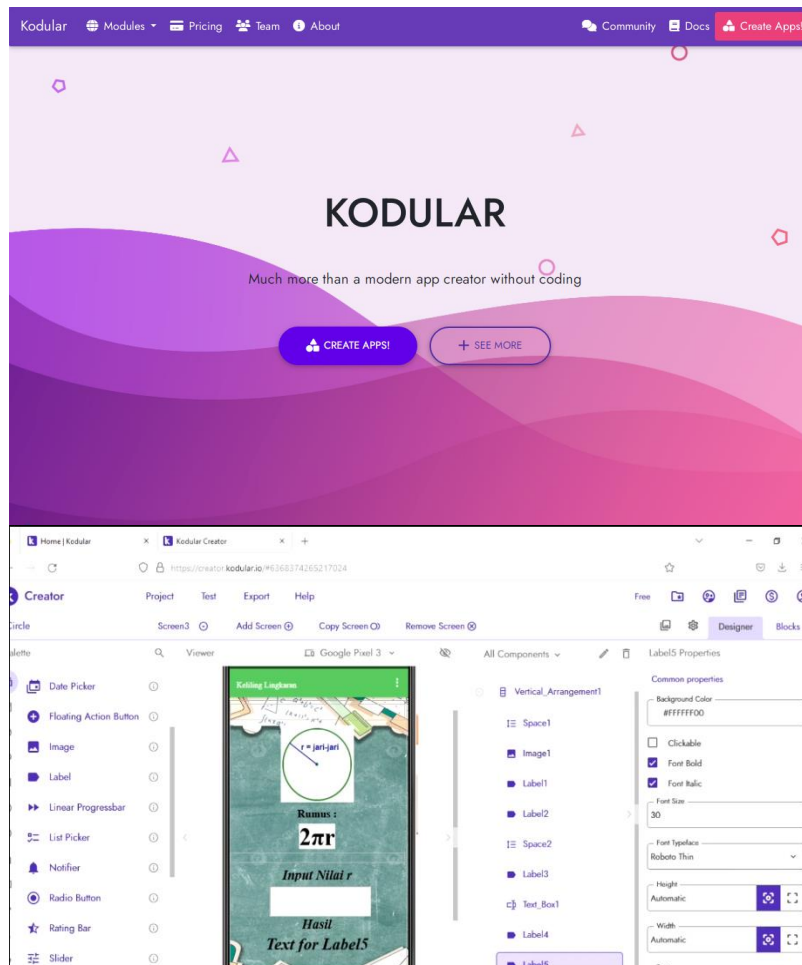
2. Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dan Pendampingan dilaksanakan dengan menggunakan kegiatan workshop. Tim PKM memberikan pelatihan dengan memandu guru dalam membuat sebuah proyek di kodular yang nantinya akan menjadi aplikasi media pembelajaran berbasis android. Tim PKM terdiri dari dua orang dosen dan dua orang mahasiswa menjelaskan dan mendampingi guru dalam membuat proyek. Pada workshop ini Tim PKM membantu guru menjelaskan fasilitas pada kodular mulai dari pembuatan halaman awal, bagaimana memasukkan materi, video pembelajaran, simulasi pembelajaran, membuat kuis untuk evaluasi pembelajaran dan lainnya. Setelah Tim PKM memberikan pelatihan dan pendampingan selanjutnya guru diminta untuk membuat proyek mereka sendiri berdasarkan pada mata pelajaran yang mereka ajarkan masing-masing. Dalam pembuatan proyek individu Tim PKM tetap melakukan pendampingan untuk keberhasilan proyek tersebut. Di akhir kegiatan setiap guru kemudian menampilkan proyek mereka masing-masing yang telah di buat kedalam bentuk aplikasi.

3. Evaluasi

Pada tahapan evaluasi Tim PKM membagikan angket respon keterlaksanaan workshop media pembelajaran berbasis kodular kepada guru untuk mendapatkan data keberhasilan workshop yang telah dilaksanakan. Setelah membagikan angket respon Tim PKM kemudian melakukan diskusi dan tanya jawab dengan guru untuk memperkuat dan melihat bagaimana respon guru pada kegiatan workshop ini.

Aplikasi untuk pembuatan media android menggunakan <https://www.kodular.io/>. Kodular adalah situs web yang menyediakan tools yang menyerupai MIT App Inventor untuk membuat aplikasi Android dengan menggunakan block programming. Dengan kata lain, kita tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi Android. Berikut tampilan dari kodular.



Hasil dan Pembahasan

Hasil respon terhadap keterlaksanaan Workshop dari 47 guru SMP Negeri 8 Palopo ditampilkan pada tabel 1 sebagai berikut:

No.	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Penyajian materi yang disampaikan menambah pengetahuan saya terkait penggunaan kodular dalam Pembelajaran	95,83%	Sangat Setuju
2	Pelaksanaan Workshop memberikan manfaat pada peningkatan wawasan terkait manfaat kodular dalam pembelajaran	95,31%	Sangat Setuju
3	Pelaksanaan workshop membantu saya pada pembuatan dan perancangan media pembelajaran berbasis android kodular	97,70 %	Sangat Setuju
4	Media Pembelajaran interaktif berbasis android kodular merupakan	98,23 %	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Persentase	Kriteria
5	suatu hal baru dan menarik Saya mengalami kesulitan pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android kodular	90,01 %	Sangat Setuju
6	Workshop media pembelajaran berbasis android kodular membantu peningkatan profesionalisme saya sebagai guru	97,70 %	Sangat Setuju
7	Saya akan mengembangkan media pembelajaran berbasis android kodular yang sudah dibuat dengan lebih kreatif	90,01 %	Sangat Setuju
8	Workshop ini meningkatkan kemampuan saya dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis android	92,20 %	Sangat Setuju
	Rata-rata	94,62 %	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa respon guru terhadap kegiatan workshop media pembelajaran berbasis android kodular rata-rata sebesar 94,62 %. Hal ini menunjukkan bahwa guru di SMPN 8 Palopo memberikan respon yang sangat positif pada workshop ini. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa sebagian besar guru baru mengenal kodular dan sangat tertarik dengan penerapan kodular sebagai media pembelajaran berbasis android. Sebagian besar guru awalnya mengalami kesulitan dalam pembuatan proyek dengan menggunakan kodular namun setelah mereka memahami menu-menu yang terdapat pada kodular mereka kemudian menjadi terbiasa dan telah mampu membuat proyek untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android. Sebagian besar guru menyatakan bahwa workshop ini sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam penggunaan teknologi serta meningkatkan profesionalisme mereka sebagai seorang guru.



Gambar 2. Pelatihan dan pendampingan

Sebagian besar guru merespon bahwa mereka akan mengembangkan media pembelajaran yang telah mereka buat sendiri. Mereka akan membuat media pembelajaran berbasis android untuk setiap materi yang akan mereka ajarkan

sehingga siswa menjadi mudah dalam belajar. penggunaan media pembelajaran berbasis android. Hal ini sesuai dengan pendapat Effendi (2023) bahwa media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar alaha yang sesuai dengan konsep materi yang menarik dan menyenangkan serta mudah digunakan oleh siswa. Hal yang sama dinyatakan oleh Sinensis (2023) bahwa guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman terutama dalam penggunaan media pembelajaran, penggunaan smartphone pada siswa merupakan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan pelaksanaan kegiatan workshop ini guru berharap kegiatan semacam ini lebih sering dilakukan serta sekolah memberikan dukungan kepada kegiatan workshop semacam ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Simpulan

Baederasarkan hasil kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan kodular dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan respon yang sangat positif bagi guru. Workshop ini meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan teknologi terutama dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android dan profesionalisme guru dalam pembelajaran di sekolah.

Daftar Pustaka

- Effendi, M. M., Cahyono, H., Ummah, S. K., & Hasanah, R. U. (2023). Peningkatan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Soal AKM. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(1), 194-205.
- Hanum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kodular Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Bagi Kelas 4 Sd. *Academy of Education Journal*, 14(2), 494-505.
- Ismanto, E., Melly, N., & Pratama, B. H. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *JURNAL Untuk Mu NegeRI*. 1(1):42-47.
<https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Jose and Advent, 2015. Pengguna Smartphone di Indonesia Capai 55 Juta. [online] Available (Update 20 sept 205) URL: <https://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai55-juta> [Accessed 30 Jul. 2020].
- Maela Zulfah, M. M. A. S. (2021). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *KONSTELASI ILMIAH MAHASISWA UNISSULA (KIMU)* 5, 39.
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., Karim, A., Indraprasta, U., & Jakarta, P. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407–412.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Rif'an, M., Media's, E., Sabrina, A., & Lestari, S. (2021). PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BAGI GURU DI ERA PENDIDIKAN JARAK JAUH. *Prosiding SENAPENMAS*. <https://doi.org/10.24912/psenapenmas.v0i0.15043>
- Sinensis, A. R., Firdaus, T., Rizki, U., Puspita, I., & Hidayah, N. (2023, August). WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK GURU DI YAYASAN PPNH OKU TIMUR. In *PROSIDING SEMINAR*

NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (SNPPM) UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO (Vol. 5, No. 1, pp. 379-387).

Susanto, H., Jamaludin, J., & Prawitasari, M. (2023). Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(01), 130-143.