Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital (Android)

Junaidah[1], Laeli Qadrianti[2]
[1,2]Universitas Islam Ahmad Dahlan
e-mail: junaidaidah122@gmail.com

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak

Pengabdian ini berkaitan dengan implementasi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital (Android) di SD/MI untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik. Kehadiran lingkungan belajar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, misalnya dari segi visual yang dipadukan dengan beberapa gambar atau animasi. Daya tarik penampilan fisik berpengaruh kuat terhadap pembelajaran. Semakin menarik tampilan media, maka peserta didik akan semakin termotivasi untuk belajar, yang berdampak pada hasil belajar. Metode yang digunakan merupakan salah satu metode service learning, yaitu apa yang dipelajari di kelas diterapkan dalam kegiatan nyata di masyarakat. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan teori-teori yang dipelajari dan melakukan pengabdian kepada masyarakat. Penyelenggaraan pelatihan pembuatan bahan ajar digital (Android) di SD/MI bertujuan untuk mendukung masyarakat khususnya guru dalam menyediakan lingkungan belajar yang kreatif, inovatif dan interaktif. mendekatkan materi pembelajaran digital, khususnya Android kepada pengajar dan peserta didik, sehingga dapat digunakan secara bijak oleh peserta didik. Pentingnya media pembelajaran digital memberikan dampak yang signifikan bagi peserta didik.

Kata Kunci: *Pengabdian, Service learning, Peserta didik*

Abstract

This service is related to the implementation of training on making digital-based learning media (Android) in SD/MI to increase student learning achievement and motivation. The presence of a learning environment makes the learning process more interesting, for example in terms of visuals combined with several pictures or animations. The attractiveness of physical appearance has a strong effect on learning. The more attractive the appearance of the media, the more motivated students will be to learn, which will have an impact on learning outcomes. The method used is one of the service learning methods, namely what is learned in class is applied in real activities in society. This allows students to apply the theories learned and perform community service. Organizing training on making digital teaching materials (Android) in SD/MI aims to support the community, especially teachers in providing a creative, innovative and interactive learning environment. bringing digital learning materials closer, especially Android to teachers and students, so that they can be used wisely by students. The importance of digital learning media has a significant impact on students.

Keywords: *Devotion, Service learning, Learners*

1. PENDAHULUAN

Lingkungan belajar digital terdiri dari tiga kata “media”, “pembelajaran” dan “digital”. Secara bahasa, istilah media berasal dari kata latin medius yang berarti mediator. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima. Selain itu, ada media berupa bahan, alat atau kejadian yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang dirancang dan diarahkan untuk menghasilkan hasil belajar ketika menyatakan data atau sinyal digital sebagai nol dan satu atau sebagai bilangan biner. Perangkat yang dapat mengakses, membuat, dan mengolah data digital sering disebut sebagai perangkat digital atau media digital (Batubara, 2021).

Media pembelajaran merupakan sarana agar siswa tidak bosan di kelas, dan pengaruh terbesarnya adalah memotivasi siswa dan mendorong penyerapan materi. Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan untuk demonstrasi. (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Pengembangan media pembelajaran tersebut berdasar beberapa pertimbangan yakni: 1) Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik baik di sekolah maupun di luar sekolah. 2) Sangat dapat dimanfaatkan oleh pengajar sebagai media pembelajaran dalam mendidik dan menumbuhkan pengalaman.

Mengingat hal tersebut, maka media pembelajaran terkomputerisasi dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dapat mengontrol atau menangani informasi terkomputerisasi dengan cara mengaksesnya dengan gadget canggih. PC, tablet, ponsel, kamera canggih, jam tangan terkomputerisasi, televisi terkomputerisasi, dan sebagainya. Sebagian dari instrumen tersebut umumnya digunakan untuk membuat dan mengontrol media pembelajaran terkomputerisasi.

Belajar merupakan suatu siklus yang terjadi pada setiap manusia sejak lahir hingga batas terjauh hidupnya. Pengalaman pendidikan harus dimungkinkan kapan saja, di mana saja. Hal ini dapat dibuktikan dengan perubahan cara berperilaku individu yang dapat terjadi pada tingkat informasi, kemampuan atau mentalitas. Kami benar-benar ingin instruktur inventif untuk bekerja pada informasi dan kemampuan siswa kami.

Ada banyak cara menjadi pendidik imajinatif dalam pengalaman yang berkembang, salah satunya dengan melibatkan media pembelajaran dalam pengalaman pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian mendasar dari koordinasi strategi pembelajaran yang saat ini digunakan. Bidang media pembelajaran memegang peranan penting karena dapat menunjang cara belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran, bahan pembelajaran yang unik, dapat ditentukan dalam pembelajaran.

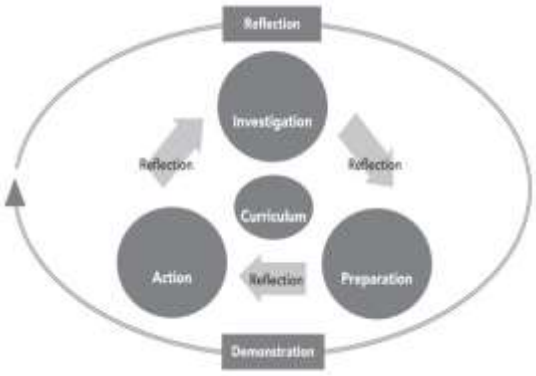
Pemanfaatan media dapat lebih mengembangkan kinerja dan inspirasi siswa. Kehadiran media pembelajaran membuat pengalaman yang berkembang menjadi sangat menarik. Misalnya, tampilan yang dipadukan dengan berbagai gambar dan keaktifan. Kualitas menarik dari penampilan aktual berdampak pada pengalaman pendidikan. Semakin serius tampilan suatu media, semakin menginspirasi siswa untuk belajar dan semakin berdampak pada hasil belajar siswa (Resiani, 2015).

Masalah bagi pendidik dapat diprediksi dengan peningkatan siswa yang dilihat oleh pendidik meskipun menghadapi pertemuan kelas dengan usia yang relatif sama, tetapi guru tidak boleh memperlakukan perbedaan dalam kualitas siswa dengan cara yang sama. tidak bisa. Setiap unit instruktif kontras sejauh inspirasi belajar, kemampuan untuk belajar, tingkat informasi, yayasan dan
sudut pandang keuangan. Ini memberdayakan instruktur untuk secara beragam bergerak menuju ilustrasi mereka. Terlebih lagi, pendidik merencanakan pembelajaran inovatif sesuai dengan keadaan, dengan tujuan agar pengalaman pendidikan dapat berjalan dan nyaman jika sesuai dengan minat dan atribut pembelajaran siswa (Ahmadi, 2017).

Begitu banyak bentuk pengabdian yang relevan dengan judul yang penulis akan terapkan di lingkup masyarakat desa lappacinrana kec.Bulupoddo Kab.Sinjai salah satunya yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana pembelajaran jarak jauh (Wiyanti et al., 2021).

2. METODE

Service Learning merupakan salah satu metode *experiential learning*, menyiratkan bahwa apa yang ditemukan di kelas diterapkan dalam latihan nyata di depan umum. Ini memungkinkan siswa untuk menerapkan hipotesis yang dipelajari dan melakukan pengabdian lokal. Dalam pelaksanaannya, *service learning* melalui 5 tahapan, yaitu investigasi, persiapan, pelaksanaan, refleksi dan demonstrasi (Kaye, 2015).



Melalui 5 fase ini mahasiswa KKNP akan benar-benar ingin mengatasi masalah lokal, menerapkan ide dan spekulasi yang dipelajari di kelas, menumbuhkan tanggung jawab sosial, dan meningkatkan penalaran yang cerdas.

Semua proyek dimulai dengan beberapa eksplorasi dan perencanaan. Siswa dan instruktur dapat bekerja sama untuk mengenali kebutuhan luar biasa dan mengembangkan rencana kegiatan. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk membedakan kebutuhan Anda dan mendorong pengaturan untuk mengatasi masalah tersebut. Tahap selanjutnya adalah eksekusi. Eksekusi merupakan konsekuensi dari tahap penyusunan. Pada tahap ini, mahasiswa dapat menerapkan apa yang telah diketahuinya dan memanfaatkan wawasannya untuk melayani masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemerintahan daerah merupakan upaya menyebarluaskan ilmu pengetahuan, inovasi, dan ekspresi manusia kepada masyarakat. Dengan mengadakan kelas pembelajaran tentang metode paling mahir membuat materi pelajaran komputerisasi (Android) di SD/MI, kami membantu masyarakat sekitar, khususnya para pendidik, untuk memberikan iklim belajar yang imajinatif, kreatif, dan intuitif di kelas, membantu siswa dengan mendorong pemahaman yang maju. . Media pembelajaran khususnya Android telah dibuat untuk memberdayakan siswa agar dapat memanfaatkannya secara maksimal, sehingga zaman dengan sudut pandang logika yang luas dan baik, kemampuan menjalankan aplikasi-aplikasi menarik di Android yang digunakan oleh setiap siswa, dan metode pembelajaran bagi para pendidik. . untuk mencetak. Petunjuk tentang metode paling mahir untuk mengarang informasi dan cara memanfaatkan media pembelajaran.

(a) (b) (c)

Gambar (a) *Pemberian Praktek* (b) *Foto Bersama* (c) *Pemberian piagam penghargaan*

4. KESIMPULAN

Konsekuensi dari proses penyusunan media pembelajaran terkomputerisasi yang dipimpin terungkap bahwa perubahan pada pendidik dapat menggunakan workstation meskipun mereka tahu sebanyak mungkin. Maka dari pertemuan dengan para pendidik, dapat diduga bahwa para pengajar di SD Nomor 99 Lapacinrana kini menggunakan PC untuk membantu siswanya maju secara inovatif dan berfungsi dengan baik dan benar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada yayasan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, Universitas Islam Ahmad Dahlan yang telah memberikan fasilitas kepada kami dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di dunia pendidikan, terima kasih pemerintah Desa Lappacinrana yang telah memberikan faslitas dalam pelaksanaan program kerja kami, dan juga terima kasih kepada SD Nomor 99 Lappacinrana yang telah memberikan kami peluang untuk mengajar Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran yang menarik dan tentunya kreatif yang diminati peserta didik agar tidak menimbulkan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. dan teruntuk semua pihak yang telah membantu terkait pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)* (D. M. Wijayanti (ed.); Ceakan 1). CV Pilar Nusantara.

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (N. Asri (ed.); Cetakan 1). PT Remaja Rosdakarya.

Kaye, C. B. (2015). *The Dynamics of Service learning The Curricular Connection*. Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. *14*(1).

Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. (2021). Media Belajar Inovatif Bagi Siswa (PKM dengan konsep *service learning*). *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pemberdayaan, Inovasi, Dan Perubahan)*, *Vol 1*(2), 2.

Resiani, N. K. (2015). Pengembangan Game edukasi Interaktif. *Jurnal Edutech Undiksha*, *Vol.3*, 22. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5929

Wiyanti, E., Solihatun, & Dinihari, Y. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 1–8.