

Artikel Hasil Pengabdian

DISEMINASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI PRODUK HASIL PENELITIAN DI BIDANG PENDIDIKAN

**Ani Nur Aeni^{1*}, Nurdinah Hanifah², Dadan Djuanda³, Maulana⁴,
Tiara Erlina⁵, Diana Puspita Dewi⁶, Fakhri Lukman Hadi⁷, Safitri Ramadhani⁸**

^{1*,2,3,4,5,6,7,8}Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

E-mail: aninuraeni@upi.edu ^{1*}

Abstrak

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh terdorongnya tim peneliti untuk menyebarluaskan hasil penelitian kepada publik, berupa produk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android bernama BETA (Belajar dari Peta) dan didorong dengan rasa tanggung jawab untuk membantu meningkatkan kompetensi profesional guru dalam membuat media pembelajaran, mengingat masih banyak guru yang belum terbiasa dan belum bisa membuat media pembelajaran sendiri dikarenakan keterbatasan kemampuan. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan kepada 15 orang guru SD yang dilaksanakan di SDN Sukamaju Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat Pada bulan Juli 2023 yang berlangsung selama 3 hari. Materi pelatihan meliputi 3 hal, yaitu materi untuk mengupgrade kemampuan IT guru, praktik pembuatan media aplikasi android dan latihan mandiri untuk pembuatan aplikasi. Hasil yang diperoleh setelah mengikuti pelatihan: 1) Peserta dapat membuat media pembelajaran berupa aplikasi android, dengan dibimbing oleh instruktur dan dipandu dengan modul pelatihan, 2) Respon peserta sangat positif terhadap pelaksanaan pelatihan, dan harapannya pelatihan dapat terus berlanjut untuk jenis pelatihan media lainnya. Perubahan yang terjadi setelah mengikuti pelatihan adalah kemampuan IT guru-guru meningkat.

Kata Kunci: Aplikasi Android; BETA; Media Pembelajaran; Pelatihan.

Abstract

This dedication was motivated by the encouragement of the research team to disseminate research results to the public, in the form of learning media products in the form of an android application called BETA (Learning from Maps) and driven by a sense of responsibility to help improve teachers' professional competence in making learning media, considering that there are still many teachers who are not used to it and cannot make their own learning media due to lack of ability. The method used in this service is training for 15 elementary school teachers which will be carried out at SDN Sukamaju, North Sumedang District, Sumedang Regency, West Java Province in July 2023 which lasts for 3 days. Training materials include 3 things, namely material to upgrade teachers' IT skills, practice making android application media and independent exercises for making applications. The results obtained after attending the training: 1) Participants can create learning media in the form of android applications, guided by instructors and guided by training modules, 2) Participant responses are very positive to the training, and hopefully the training can continue for other types of media training. The change that occurs after attending the training is that the IT skills of teachers increase.

Keywords: Android Apps; BETA; Learning Media; Training



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Diseminasi ini dilatarbelakangi oleh tergeraknya tim pelaksana untuk menyebarkan hasil penelitian kepada khalayak agar hasil penelitian dapat bermanfaat. Berdasarkan pendapat Husin dan Nur (2020) bahwa masih banyak hasil penelitian yang tidak menghasilkan inovasi dan invensi, hanya berakhir dalam bentuk laporan yang di simpan di perpustakaan, dengan demikian tidak berdampak pada kebermanfaatannya dari hasil penelitian tersebut. Sejatinya sebuah penelitian, baik dalam karya tulis seperti skripsi, tesis, disertasi ataupun penelitian yang ditawarkan dalam bentuk hibbah dapat menghasilkan sesuatu yang bernilai inovatif dan memiliki nilai kebaruan atau yang disebut dengan *novelty* (Noor, 2021).

Pada tahun 2022 telah dihasilkan sebuah produk media pembelajaran dari hasil penelitian, yaitu media pembelajaran berupa aplikasi android yang diberi nama BETA, singkatan dari Belajar dari Peta (Aeni, Erlina, Dewi, Hadi, Ramadhani, 2022). Aplikasi ini merupakan media pembelajaran pada bidang studi Pendidikan Agama Islam yang diperuntukan bagi siswa SD kelas rendah. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam mengenal, melafalkan, menghafal, dan membiasakan melafalkan doa-doa harian sesuai dengan aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Aplikasi ini didesain dengan bentuk peta perjalanan yang akan dilalui oleh siswa, dan pada setiap tempat yang disinggahi ada pengingat untuk mengucapkan doa-doa sesuai dengan tempat tersebut. Ilustrasinya dapat dilihat pada tampilan gambar berikut ini.

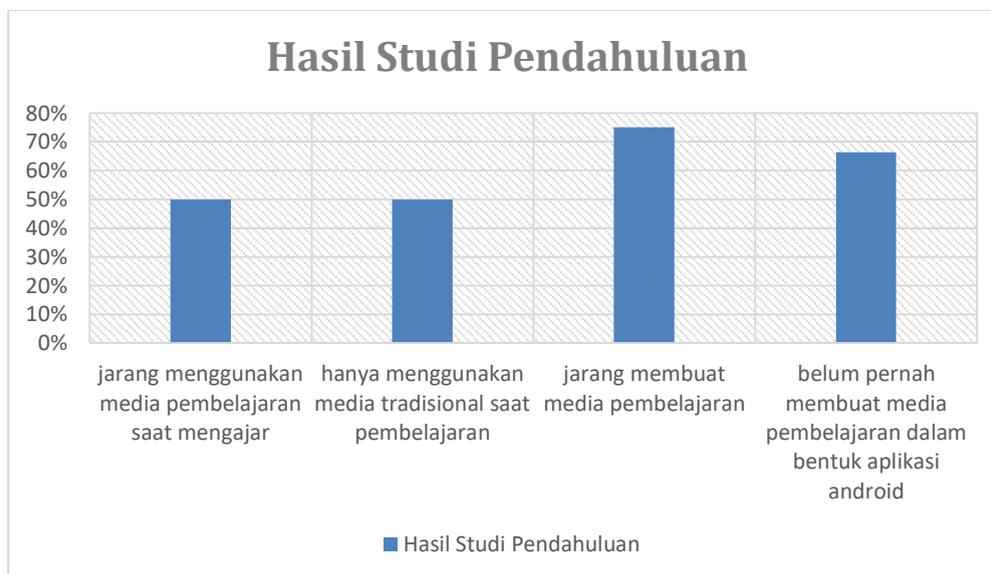


Gambar 1. Tampilan Aplikasi BETA

Aplikasi ini merupakan produk penelitian yang telah mendapatkan hak kekayaan intelektual dengan nomor permohonan EC00202233930 tanggal 4 Juni 2022 dan telah dipublikasikan pada jurnal Sinta 3. Sebagai sebuah tanggung jawab dari hasil penelitian, maka produk yang telah dibuat lalu disebarluaskan kepada masyarakat melalui kegiatan pelatihan, yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi android.

Pelatihan ini dilaksanakan mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Shofiah, Nurazizah, Ulfah, 2023), media yang digunakan oleh guru sebaiknya adalah media yang dibuat oleh guru sendiri (Nurrita, 2018) dan

media yang sesuai dengan pembelajaran saat ini adalah media yang berbasis teknologi. Sementara berdasarkan studi pendahuluan diperoleh data bahwa 50% guru jarang menggunakan media pembelajaran di saat mengajar, 50% guru hanya menggunakan media tradisional yang tidak berbasis teknologi, 75% guru jarang membuat media pembelajaran, dan 66,3% guru belum pernah membuat media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android. Data tersebut dapat disajikan didalam grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Studi Pendahuluan

Sangat ironis, di satu sisi pemerintah sangat mendorong para guru untuk meningkatkan kompetensinya sebagai guru, salah satunya adalah kompetensi profesional, namun disisi lain masih banyak pula guru yang tidak menggunakan media di saat mengajar, demikian pula masih banyak yang tidak membuat sendiri media pembelajaran. Sebagai bentuk profesionalnya seorang guru harus dibuktikan dalam performa mengajar, menguasai materi pembelajaran, kreatif dan inovatif dan memiliki kemampuan dalam penguasaan teknologi. Kemampuan ini sangat dibutuhkan oleh guru, terutama guru yang mengajar di abad 21 perlu memiliki keterampilan abad 21 (Wardani, Budiadnya, 2023). Guru harus menjadi pembelajar dan terus mengupgrade kemampuannya supaya dapat mengikuti perkembangan zaman. Jika guru *stagnan* dengan kemampuan yang telah dimilikinya maka sudah dipastikan akan banyak tertinggal, tidak mampu bersaing, baik bersaing dengan teman sesama guru, atau bahkan bersaing dengan siswa.

Berdasarkan hasil analisis situasi terhadap khalayak/sasaran dari kegiatan pengabdian ini, yaitu guru-guru SD, sebenarnya mereka ini termasuk kedalam mitra produktif. Para guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, hanya saja media pembelajaran yang digunakan lebih banyak menggunakan media yang sudah ada, jadi bukan buatan mereka sendiri, sekalipun mereka membuat sendiri medianya, hanya yang sifatnya standar saja, tidak mengeksplor lebih jauh lagi fitur-fitur atau aplikasi-aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21.

Karakteristik siswa di abad 21 ini salah satunya adalah siswa sangat akrab dengan teknologi. Handphone (HP) atau smartphone bukan lagi menjadi barang asing bagi anak usia SD. Bahkan sudah banyak ditemukan karena terlalu intensnya anak dengan HP, dampak buruknya adalah anak tidak bisa melepaskan diri dari HP alias kecanduan (Lestari, Sulian, 2020). Fenomena ini bisa menjadi ancaman tetapi juga bisa menjadi peluang bagi guru. Karena melihat fenome siswa tidak bisa melepaskan diri dari HP, maka sejatinya guru dapat menciptakan solusi, salah satunya adalah HP menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif bagi siswa (Andriani, Rika; Suratman, 2021). Untuk itulah guru perlu kreatif dalam membuat media pembelajaran. Kemampuan guru dalam penguasaan teknologi digunakan untuk kepentingan pembelajaran, salah satunya adalah dengan pembuatan media pembelajaran, jika guru mampu melakukan hal ini maka kompetensi guru terpenuhi.

Ada banyak upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat meningkatkan kompetensinya di bidang penguasaan teknologi, bisa dilakukan secara formal melalui pelatihan atau bimbingan yang sengaja diikuti karena penugasan dari instansi, atau dapat dilakukan secara mandiri, berdasarkan inisiatif sendiri mengikuti pelatihan-pelatihan dan belajar melalui tutorial youtube. Salah satu pelatihan formal yang dapat diikuti adalah seperti pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh pihak perguruan tinggi dalam rangka pengabdian kepada masyarakat. Bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dapat berupa diseminasi dari hasil penelitian, seperti yang dilaksanakan oleh tim pelaksana dengan kegiatan desiminasi produk media pembelajaran. Pada kegiatan pengabdian ini pembahsannya dirumuskan dalam point pertanyaan:

- 1) Bagaimana pelaksanaan diseminasi media pembelajaran PAI SD berbasis aplikasi android sebagai produk dari hasil penelitian bidang pendidikan?
- 2) Bagaimana respon peserta yang mengikuti kegiatan diseminasi media pembelajaran PAI SD berbasis aplikasi android sebagai produk dari hasil penelitian bidang Pendidikan?

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan yang diperuntukan kepada guru-guru SD di Sumedang Utara dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang. Jumlah peserta sengaja dibatasi dalam jumlah kecil supaya pelaksanaan pelatihan menjadi efektif dan dapat mencapai tujuan. Tempat kegiatan dilaksanakan di SDN Sukamaju Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat. Metode pelatihan ini dipilih sesuai dengan analisis situasi permasalahan yang terjadi pada khalayak/sasaran, bahwa para guru perlu untuk mengupgrade kemampuan IT nya terutama untuk keperluan pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran di abad 21, sehingga guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang berbasis android.

Kegiatan pelatihan berlangsung selama 32 jam dalam kurun waktu 3 hari pada tanggal 21 sampai 23 Juli 2023, dilasanakan secara kombinasi daring dan luring yang melibatkan 4 orang instruktur untuk 3 kategori materi pelatihan sebagai berikut.

Tabel 1. Materi dan Jumlah Jam Pelatihan

No	Jenis Materi	Jumlah Jam
1.	Upgrading Kemampuan IT	10
2.	Praktik Pembuatan Media Pembelajaran	16
3.	Latihan Pembuatan Media Pembelajaran	6
	Jumlah	32

Instruktur yang bertugas pada pelatihan ini berjumlah 4 orang. Mereka adalah pencipta dan pemegang hak cipta dari media BETA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan diseminasi media pembelajaran PAI SD berbasis aplikasi android sebagai produk dari hasil penelitian bidang Pendidikan

Pelatihan dilaksanakan selama 3 hari. Pada hari pertama disampaikan materi pengantar pelatihan tentang media pembelajaran. Untuk membantu peserta memahami materi pelatihan pada hari pertama, maka tim pelaksana menyusun modul pelatihan.



Gambar 3. Modul Pelatihan Tentang Materi Pengantar Pelatihan



Gambar 4. Penyampain Materi Pengantar Pelatihan

Pada hari kedua adalah praktik pembuatan media dan pada hari ke-3 adalah latihan pembuatan media. Gambaran tentang pelaksanaan pelatihan dapat disajikan pada dokumentasi photo berikut ini



Gambar 5. Suasana Saat Pelatihan

Pada saat pelatihan para peserta dibimbing langsung oleh 4 orang instruktur. Pada sesi praktik pembuatan media para instruktur menuntun para peserta langkah per langkahnya supaya mudah diikuti. Pada tahap awal sebelum ke praktik pembuatan media dijelaskan terlebih dahulu tentang media pembelajaran yang didiseminasikan, yaitu aplikasi BETA, menu-menu yang ada pada aplikasi BETA, serta keunggulan aplikasi tersebut (Aeni, Erlina, Dewi, Hadi, Ramadhani, 2022) Langkah selanjutnya adalah memperkenalkan komponen-komponen yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi BETA, misalnya dibutuhkan komponen konten materi baik berupa teks, dokumen, video ataupun *sound*. Selanjutnya menjelaskan tentang beberapa aplikasi yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi BETA, misalnya aplikasi powerpoint, canva, quiziz, podcast. Untuk aplikasi powerpoint sudah tersedia pada *windows office* yang terpasang pada perangkat computer atau laptop. Powerpoint dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran, dan sudah terbukti aplikasi ini banyak digunakan oleh pengguna khususnya guru (Purwanti, Widyaningrum, Mellinda, 2020), karena keunggulan dari powerpoint salah satunya adalah mudah ditemukan dan mudah digunakan (Saputra, 2018) dan praktis, bisa langsung terhubung tanpa harus menggunakan jaringan internet (Wulandari, 2020) demikian juga pada powerpoint banyak fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menjadikan media pembelajaran menjadi lebih menarik (Hasanah, 2020).

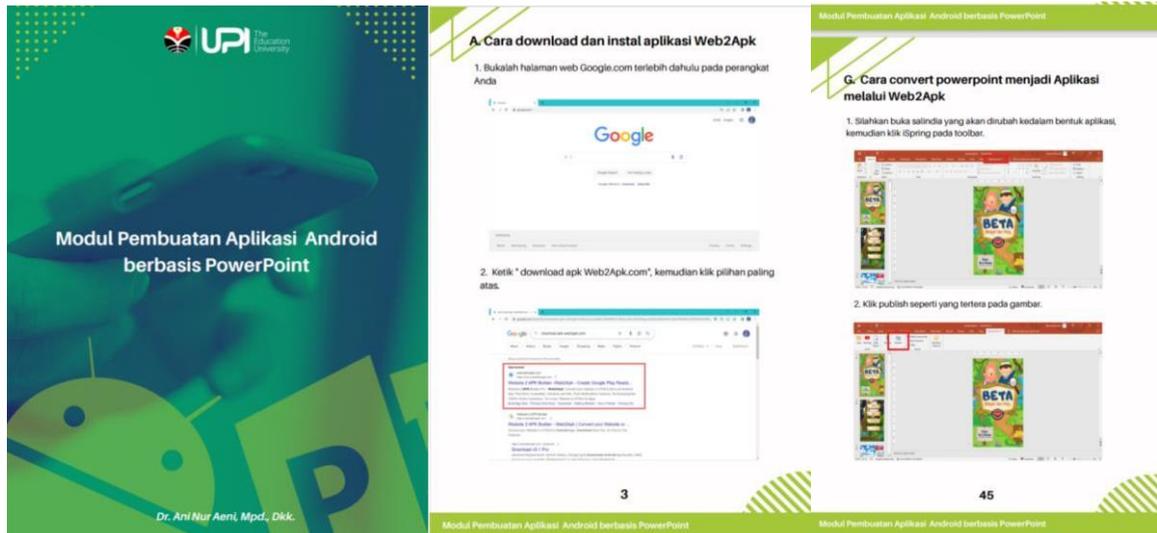
Selain powerpoint aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah canva. Canva memiliki kelebihan dibandingkan dengan powerpoint, karena pada canva lebih banyak menyediakan desain yang lebih menarik. Untuk mengakses canva dapat secara gratis ataupun berbayar, Canva yang *free* adalah canva yang standar, sedangkan jika ingin mendapatkan menu atau fitur yang lebih banyak dan lebih menarik dapat digunakan canva pro yaitu yang berbayar. Ada banyak kelebihan yang ditawarkan oleh canva (Admelia, Farhana, Agustiana, Fitri, 2022) sehingga media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan canva akan lebih menarik dan menawan.

Aplikasi lainnya yang digunakan untuk konten media pembelajaran dalam bentuk aplikasi adalah quiziz. Quiziz dapat digunakan sebagai alat evaluasi ataupun materi ajar yang disajikan dalam bentuk kompetisi (Salsabila, Habiba, Aamanah et al., 2020). Melalui quiziz ini pembelajaran akan lebih menyenangkan karena soal-soal dan jawabannya tidak disajikan secara manual melalui tulisan, tetapi secara digital. Melalui quiziz telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Oktaviani, Legiani, Bahrudin, 2022).

Setelah memperkenalkan beberapa aplikasi yang digunakan untuk media pembelajaran, selanjutnya adalah memandu peserta untuk praktik membuat media pembelajaran berbasis aplikasi android. Media aplikasi android ini adalah media yang dapat diakses di dalam *smartphone* (Fanani, Patoni, Wijayanto, 2021). Pembuatan media pembelajaran dalam bentuk

aplikasi android ini disesuaikan dengan karektersistik siswa di zaman digital ini. Siswa di zaman digital sangat akrab dengan *smartphone* (Afif, 2019). Untuk mengimbani dampak negative dari penggunaan *smartphone* maka dibuatkan aplikasi edukasi yang bisa digunakan oleh siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaksesnya pada saat mereka memainkan *smartphone*. Karakteristik anak di era digital adalah mereka lebih senang memunculkan eksistensi dirinya melalui media sosial (Putri, 2018) sehingga dibuatlah media pembelajaran ini yang menarik, sangat dominan dengan tampilan gambar yang menawan, dan jika ada tekspun tetap disajikan dengan desain yang menarik. Pada pembuatan aplikasi ini diperlukan terlebih dahulu mendownload dan install aplikasi Web2Apk. Aplikasi ini adalah aplikasi utama jika sebuah media pembelajaran yang dibuat akan dijadikan dalam bentuk aplikasi android. Melalui pelatihan ini peserta dipandu cara mengconvert aplikasi komputer seperti powerpoint menjadi aplikasi android. Pada pelatihan ini peserta dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

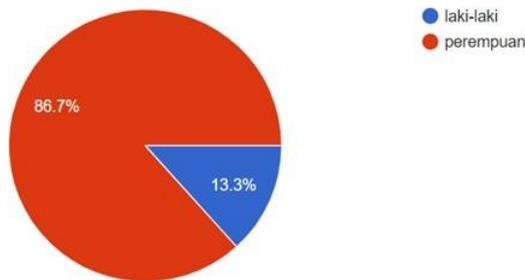
Pelatihan dilanjutkan pada hari ketiga, yaitu latihan pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi android. Hari ketiga ini merupakan lanjutan dari hari kedua, jika pada hari kedua adalah prkatik yang langsung dituntun oleh instruktur, maka pada hari ketiga ini adalah latihan secara mandiri para peserta dalam membuat media pembelajaran aplikasi android dengan dipandu oleh modul dan tetap dalam koordinasi para instruktur. Modul dapat membantu peserta dalam melakukan latihan tersebut, kaena di dalam modul disajikan langkah-langkah secara detail dan terperinci mengenai tahapan-tahapan dalam memuat media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android.



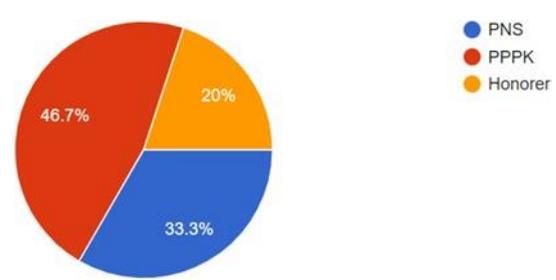
Gambar 6. Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aplikasi Android

Respon peserta yang mengikuti kegiatan diseminasi media pembelajaran PAI SD berbasis aplikasi android sebagai produk dari hasil penelitian

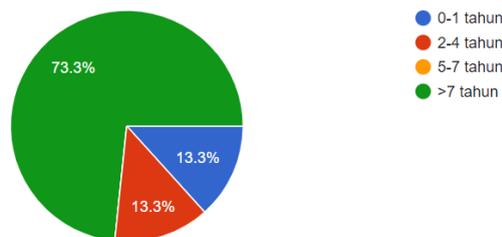
Data ini diambil dari hasil angket yang disebarkan kepada 15 peserta pelatihan, yang terdiri dari guru-guru SD yang ada di Sumedang Utara. Berikut ini karektersitik peserta yang memberikan data mengenai hal ini, dilihat dari jenis kelamin, status kepegawain dan lama mengajar.



Gambar 7. Persentase Responden Dilihat Dari Jenis Kelamin



Gambar 8. Persentase Responden Dilihat Dari Status Kepegawaian



Gambar 9. Persentase Responden Dilihat Dari Jenis Kelamin

Respon dari peserta dapat dilihat pada data berikut ini

Tabel 2. Persentase Respon Peserta Pelatihan

No	Pertanyaan	% Jawaban Peserta			
		Sangat Baik	Biasa/Baik	Kurang	Tidak
1.	Apakah bapak/ibu merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini untuk mengupgrade kemampuan IT Bapak/Ibu	100	0	0	0
2.	Apakah melalui pelatihan ini bapak/ibu merasa ilmu bapak/ibu bertambah?	100	0	0	0
3.	Apakah pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi bapak/ibu sebagai seorang guru?	100	0	0	0
4.	Bagaimana kemampuan instruktur dalam memandu pelatihan ini?	86,7	13.3	0	0

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan seluruh peserta sangat merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini, sehingga mereka dapat mengupgrade kemampuan IT nya (Wardinur, Mutawally, 2019). Upgrade artinya adalah meningkatkan. Mengupgrade kemampuan IT artinya para peserta dapat meningkatkan kemampuan IT nya sehingga kemampuannya menjadi lebih baik dan meningkat, misalnya jika selama ini peserta saat membuat media pembelajaran itu hanya memanfaatkan powerpoint yang biasa saja ternyata melalui pelatihan ini mereka mengetahui bahwa dari powerpoint itu bisa dibuat menjadi aplikasi untuk pembelajaran

(Nurhidayati, Asrori, Ahsanuddin, 2019). Demikian pula jika selama ini para peserta membuat media pembelajaran hanya dengan power point saja, ternyata untuk desain tampilan presentasi supaya lebih menarik bisa menggunakan canva, sehingga untuk membuat media pembelajaran itu tidak hanya mengandalkan pada powerpoint saja tetapi juga pada aplikasi lainnya seperti canva (Pelangi, 2020).

Pengakuan dari para peserta bahwa seluruh peserta merasa ilmu mereka bertambah setelah mengikuti pelatihan ini, ada banyak hal baru yang awalnya tidak mereka ketahui, namun setelah mengikuti pelatihan ini mereka menjadi banyak tahu (Rusdin, 2017), misalnya cara mencari sumber-sumber materi atau bahan ajar di internet yang akan dijadikan konten dalam media pembelajaran yang akan dibuat. Untuk memudahkan pencarian bahan ajar atau materi konten pembelajaran yang sesuai itu perlu strategi (Saputri, 2021) tidak hanya mengandalkan mesin pencarian google saja, namun ada link-link lain atau ada kode-kode tersendiri yang akhirnya mesin pencarian dapat mengarahkan pada sumber ajar yang tepat dan lengkap. Demikian juga peserta baru mengetahui bagaimana cara mendownload youtube untuk bisa dijadikan konten dalam media pembelajaran, selama ini, ketika masuk ke aplikasi youtube tinggal langsung putar dan disaksikan oleh siswa saat pembelajaran, mereka belum mengetahui jika youtube itu bisa menjadi konten dalam aplikasi media pembelajaran (Mutoharoh, Kurnia, Jaja, Hasanudin, 2022)

Merujuk pada pertanyaan 3 pada tabel 1 seluruh peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi mereka sebagai guru. Sebagaimana diketahui bahwa guru itu harus menguasai 4 kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian dan kompetensi professional (Mainuddin, 2020).

Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini sangat menunjang untuk meningkatkan kompetensi professional guru. Salah satu indikator kompetensi professional adalah dapat menggunakan media dan sumber ajar, tentu saja yang dimaksud dengan indikator ini selain mampu menggunakan media dan sumber ajar, alangkah lebih baik adalah membuat media dan sumber ajar, hal ini sesuai dengan kriteria guru yang inovatif dan pembelajaran yang inovatif. Guru bukan hanya menggunakan media atau sumber ajar yang sudah ada atau tersedia, namun juga mampu membuat sendiri media dan sumber ajar tersebut. Terutama jika merujuk pada pembelajaran di abad 21 ini yang mengharuskan pembelajaran ditunjang dengan teknologi (Rahayu, Iskandar, Abidin, 2022), maka sangat menuntut guru untuk dapat membuat media pembelajaran berbasis teknologi. (Nurfadillah et al., 2021). Dengan demikian pelatihan ini sangat tepat sebagaimana yang diakui oleh para peserta, dapat meningkatkan kompetensi guru. Pelatihan ini dipandu oleh 4 orang instruktur. Mereka adalah pencipta dan pembuat aplikasi BETA (Belajar dari Peta) yang didiseminasikan dalam pelatihan tersebut. Seluruhpeserta memberikan penilaian yang sangat baik terhadap kemampuan instruktur saat memandu pelatihan ini. Peran instruktur sangat penting untuk mencapai tujuan pelatihan (Aswidiyanto, 2020). Instruktur yang kompeten sangat membantu pelatihan itu dapat terlaksana dengan baik, karena tugas instruktur salah satunya adalah memberikan intruksi-instruksi yang harus diikuti oleh peserta pelatihan. Kepiawaiian seorang instruktur dalam memberikan intruksi kepada peserta sangat berpengaruh kepada respon peserta, misalnya jika instruksinya sulit difahami atau sulit diikuti maka pesertapun akan menemukan kendala dalam mengikuti materi pelatihan. Instruktur yang menguasai materi pelatihan tidak menjamin juga suksesnya sebuah pelatihan, karena instruktur itu selain harus menguasai materi pelatihan juga harus piawai dalam cara menyampaikan materi.

Data selanjutnya adalah jawaban terbuka yang didapat dari para peserta ketika diajukan beberapa pertanyaan

Tabel 3. Jawaban Terbuka dari Peserta Pelatihan tentang Pelatihan Selanjutnya Yang Dibutuhkan

Pertanyaan	No	Jawaban
Pelatihan apa lagi yang ingin bapak/ibu ikuti untuk meningkatkan kompetensi bapak/ibu sebagaiguru?	1.	Membuat aplikasi
	2.	Membuat modul ajar
	3.	Media pembelajaran kreatif berbasis digital
	4.	Aplikasi untuk penilaian siswa
	5.	Media pembelajaran berbasis teknologi
	6.	Pelatihan cara membuat video pembelajaran yang lebih baik lagi agar pemotongan-pemotongan dalam video lebih halus lagiterutama dalam editing.
	7.	Pelatihan metode cara cepat membaca
	8.	Pelatihan media pembelajaran
	9.	Pelatihan media pembelajaran atau perangkat pembelajarankurikulum merdeka, dan pelatihan penyusunan administrasi kelas kurikulum merdeka
	10.	Apa saja boleh yang penting untuk meningkatkan pengetahuan
	11.	Instrumen penilaian
	12.	Pembelajaran yang menarik untuk peserta didik
	13.	Media pembelajaran
	14.	Cara cepat mengajar calistung
	15.	Media pembelajaran berbasis APK

Berdasarkan tabel 2 diatas, jawaban responden tentang jenis pelatihan berikutnya yangdibutuhkan oleh mereka dapat diklasifikasikan ke dalam:

1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran = 8 peserta = 53,3%
2. Pelatihan strategi atau metode pembelajaran = 4 peserta = 26,7%
3. Pelatihan pembuatan penilaian siswa =2 peserta = 13,3%
4. Pelatihan pembuatan perangkat ajar = 1 peserta = 6,7%

Merujuk pada klasifikasi tersebut maka lebih dari setengahnya mengharapkan pelatihan media pembelajaran. Masih besarnya keinginan para peserta untuk mengikuti pelatihan pembuatan media selanjutnya. Hal ini wajar mengingat peran media dalam pembelajaran sangat penting (Tafanao, 2018), sesuai dengan tuntutan profesi bahwa guru harus mampu membuat media pembelajaran sebagai media pendukung dalam pembelajaran (Pebrianti, 2019) dan sesuai dengan tuntutan zaman bahwa saat ini berada di abad 21 yang lebih sering disebut dengan abad revolusi industry, sehingga pembelajaranpun harus merujuk pada pembelajaran abad revolusi industry, yang salah satunya ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital (Sulaksana, Mahadewi, 2022), guru harus kreatif dan inovatif (Wardah, Fauziah, Hasan, 2018). Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan kebutuhan zaman akan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa (Supriyono, 2018).

Tabel 4. Jawaban Terbuka dari Peserta Pelatihan Tentang Harapan Setelah Mengikuti Pelatihan

Pertanyaan	No	Jawaban
Apa yang bapak/ibu harapkan setelah mengikuti pelatihan ini?	1.	Bisa membuat media pembelajaran
	2.	Menambah ilmu/wawasan
	3.	Dapat mengimplementasikannya di sekolah sesuai dengan situasi, kondisi dan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik
	4.	Semoga bisa diterapkan saat pembelajaran.
	5.	Menambah kompetensi diri
	6.	Mampu menerapkan APK ini agar bisa tersampaikan dan berguna untuk peserta didik agar memudahkan dalam kegiatan pembelajaran
	7.	Menambah kompetensi diri
	8.	Lebih semangat menggunakan media IT saat pembelajaran
	9.	Menerapkannya ke anak didik
	10.	Dapat mengembangkan kompetensi sebagai guru khususnya dalam pembuatan/penggunaan media pembelajaran berbasis IT
	11.	Bisa meningkatkan saat pembelajaran ke peserta didik
	12.	Mudah-mudahan pelatihan ini bisa berlanjut
	13.	Bisa mengaplikasikannya dan dapat membuat aplikasi yang bisa membantu mempermudah peserta didik dalam belajar
	14.	Menambah kompetensi diri
	15.	Tidak gaptek dan dapat dipraktikkan ketika mengajar

Merujuk pada tabel 3, jawaban peserta mengenai harapan setelah mengikuti pelatihan dapat dikelompokkan menjadi:

1. Dapat diaplikasikan/diterapkan/dipraktikkan = 7 peserta = 46,6%
2. Dapat meningkatkan kompetensi diri sebagai guru = 6 peserta = 40%
3. Dapat berlanjut pada pelatihan berikutnya = 1 = 6,7%
4. Motivasi = 1 = 6,7%

Harapan yang paling tinggi dari para peserta setelah mereka mengikuti pelatihan ini adalah mereka dapat menerapkan aplikasi ini di dalam pembelajaran. Aplikasi pembelajaran itu bukan hanya sekedar dibuat, tetapi yang paling utama adalah setelah dibuat lalu diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan media pembelajaran yang dibuat ini maka akan diketahui pula kekurangan dan kelebihan dari media yang telah dibuat, lalu apakah media itu cocok atau tidak. Hal ini akan menjadi bahan evaluasi untuk pembuatan media selanjutnya. Sehingga guru dapat mempertimbangkan beberapa hal dalam membuat media (Aliyah, 2023) demikian pula ketika media pembelajaran ini digunakan akan dapat memberikan pengaruh kepada peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan bahkan bisa jadi akan membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa (Wulandari, 2016).

Tabel 5. Jawaban Terbuka dari Peserta Pelatihan Tentang Materi Yang Sulit Difahami

Pertanyaan	No	Jawaban
Saat mengikuti pelatihan, manakah yang sulit difahami oleh bapak/ibu?	1.	Pembuatan media
	2.	Tidak ada
	3.	Tidak ada
	4.	Insya Allah bisa mengikuti
	5.	Membuat aplikasi
	6.	Hampir semua sulit karena dalam penyampaian terlalu cepat, mungkin diakibatkan keterbatasan waktu
	7.	Convert dari power point ke APK
	8.	Mendownload
	9.	Saat mengcopy
	10.	Tidak ada
	11.	Alhamdulillah dapat dimengerti
	12.	Saat mengubah APK
	13.	Membuat aplikasi
	14.	Editing
	15.	Mendownload dulu beberapa komponen

Data pada tabel 4 menunjukkan jawaban peserta tentang kesulitan saat mengikuti pelatihan.

Dari jawaban-jawaban tersebut dapat dikelompokkan menjadi:

1. Tidak ada = 5 = 33,3%
2. Membuat aplikasi = 3 = 20%
3. Mendownload = 2 = 13,3%
4. Hampir semua = 1 = 6,7%
5. Convert menjadi APK = 3 = 20%
6. Editing = 1 = 6,7%

Berdasarkan data tersebut lebih dari setengahnya peserta masih mengalami kesulitan memahami materi pelatihan pada langkah membuat aplikasi, mengconvert ke aplikasi, mendownload, dan editing, sedangkan sisanya tidak mengalami kendala. Dalam pembuatan media pembelajaran dengan prinsip-prinsip seperti media BETA terdapat langkah mendownload sumber ajar atau bahan ajar dari internet untuk dijadikan konten di dalam media pembelajaran. Ada banyak kemudahan yang diberikan melalui jaringan internet ini, dapat menyajikan data-data yang dibutuhkan atau dicari, dan ini menjadi keunggulan dari internet (Setiyani, 2010) misalnya jika guru akan mencari materi tentang kisah para nabi, sudah tersedia di internet tinggal menggunakan mesin pencarian google. Setelah materi ditemukan selanjutnya supaya bisa disajikan adalah didownload. Sumber materi yang didownload dapat berupa dokumen ataupun video seperti yang tersaji di youtube. Pada aplikasi youtube banyak disajikan berbagai jenis video. Video youtube dapat dimanfaatkan untuk menjadi konten dalam media pembelajaran. Pemutaran video youtube di dalam jaringan berbeda dengan di luar jaringan. Ketika video youtube diakses langsung di dalam jaringan internet, harus memerlukan kuota internet, sehingga jika tidak memiliki kuota internet atau wifi tidak dapat memutar video youtube, namun hal ini dapat diatasi dengan cara mendownload video tersebut, sehingga bisa diputar tanpa memerlukan jaringan internet. Ini salah satu kekurangan dari jaringan internet

(Gayatri, Askardiya, Adi, 2021). Perlu Teknik tersendiri untuk dapat mendownload video youtube supaya bisa diakses tanpa jaringan internet. Ada beberapa teknik atau cara untuk dapat mendownload youtube (Purwandari, 2019).

Tabel 6. Jawaban Terbuka dari Peserta Pelatihan Tentang Kekurangan Dari Pelatihan

Pertanyaan	No	Jawaban
Apa Kekurangan dari pelatihan ini?	1.	Tidak ada
	2.	Terlalu cepat dan tidak digunakan di <i>cromebook</i>
	3.	Waktu yang sangat terbatas, sehingga kesannya terburu-buru
	4.	Alhamdulillah semua berjalan dengan baik
	5.	Singkat waktunya
	6.	Jumlah jam pertemuan
	7.	Durasi waktu
	8.	Waktunya terbatas
	9.	Semua yang disampaikan sudah sangat baik dan jelas
	10.	Cukup
	11.	Waktunya terlalu singkat
	12.	Keterbatasan waktu
	13.	Terlalu cepat
	14.	Personilnya lebih baik jika lebih banyak
	15.	Sudah baik

Data terakhir yang disajikan adalah sebagaimana yang tertera pada table 5 tentang kekurangan dari pelatihan ini. Berdasarkan data tersebut, jawaban peserta dapat diklasifikasikan ke dalam:

1. Tidak ada = 5 = 33,3%
2. Waktu = 9 = 60%
3. Jumlah peserta = 1 = 13,3%

Lebih dari setengah peserta menyatakan bahwa kekurangan dari pelatihan ini adalah waktu, dirasakan oleh mereka bahwa waktunya terlalu singkat, sedangkan kurang dari setengahnya menyatakan tidak ada kekurangan dan sebagian kecil menyatakan bahwa jumlah peserta terlalu sedikit, harapannya pelatihan dapat dilaksanakan dengan jumlah peserta yang lebih banyak. Untuk sebuah pelatihan idealnya jumlah peserta antara 10-20. Hal ini dimaksudkan agar pelatihan dapat berjalan efektif, semua peserta dapat terkontrol dan dapat didampingi oleh instruktur, sehingga pelatihan dapat mencapai target, misalnya target kemampuan peserta meningkat atau target menghasilkan produk, atau target menguasai aplikasi tertentu. Namun walaupun dirasakan waktu pelatihan ini masih kurang, terbukti pada table 1 yang telah disajikan sebelumnya, bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, dapat menambah ilmu, dapat meningkatkan kompetensi mereka sebagai guru. Ini merupakan nilai manfaat dari pelatihan yang diikuti oleh guru, dengan demikian untuk meningkatkan kompetensi guru itu didorong melalui pelatihan-pelatihan atau workshop (Saptadi, 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan desiminasi dilakukan melalui kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat merupakan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android yang didasarkan pada prinsip-prinsip pembuatan media pembelajaran BETA, yaitu media pembelajaran aplikasi android yang dihasilkan dari produk penelitian. Melalui diseminasi pelatihan ini peserta dapat membuat media pembelajaran aplikasi android. Peserta memberikan respon yang positif terhadap pelaksanaan diseminasi dalam bentuk pelatihan ini, karena hal ini sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai guru supaya dapat menjadi guru yang memiliki kompetensi profesional di bidang teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian ini dibiayai oleh Dana Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Tahun Anggaran 2023 dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 895/UN40/PT.01.02/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, Melly; Farhana, Nabila; Agustiana, Siti Salwa; Fitri, A. intannia; N. L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacaneegara*, 5(2), 177–186. <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v5i2.1087>
- Aeni, Ani Nur. Erlina, Tiara, Dewi, Diana Puspita, Hadi, Luqman Fakhri, Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.37542/iq.v1i01>
- Aliyah, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif melaluo Pendampingan Pakar Media di MTSN 7 Jember Tahun Pelakaran 2021/2022. *Literasi Jurnal Ilmiah Pendidikan MAdrasah*, 1(2), 175–206.
- Andriani, Rika; Suratman, A. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65.
- Aswidiyanto, Y. S. (2020). Peran Instruktur Dalam Pelatihan Keterampilan Sulam di Balai Pelayanan Dan Rehabilitasi Sosial PKMS Sidoarjo. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 4(1), 16–31.
- Fanani, Rizqy Rizal; Patoni, Achmad; Wijayanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 111–130. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/td.v10i1.9117>
- Gayatri, Askardiya Mirzal; Adi, T. M. M. (2021). Kelemahan Media Internet dalam Pelaksanaan Pembelajaran saat Pandemi. *Jurnal Pendidikan Intelektium*, 2(1), 1–9.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
- Husin; Nur, S. (2020). Program Diseminasi Hasil Penelitian Serta Pendampingan Penelitian Dosen Pemula Se-Kalimantan Selatan. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 78–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.1323>.

- Lestari, Rahmi; Sulian, I. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Consilia Jurnal Ilmiah BK*, 3(1), 23–37.
- Mainuddin. (2020). Kompetensi Guru Menurut UU RI Nomor: 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. *Al-Munawarah Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 30–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.35964/al-munawarah.v12i2.4108>
- Mutoharoh, T., & ; Kurnia, Maya Dewi; Jaja; Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Youtube untuk Media Pembelajaran. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran)*, 1(2), 97–102.
- Noor, M. (2021). No Title. *Novelty/Kebaruan Dalam Karya Tulis Ilmiah Skripsi/Tesis/Disertasi*, 18(1), 14–23. <http://dx.doi.org/10.56444/mia.v18i1.2164>
- Nurfadillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Nurhidayati; Asrori, Imam , Ahsanuddin, M. M. W. M. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181–184. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Oktaviani, Rani; Legiani, Hardika; Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Journal of Civic Education* (, 5(3), 310–319. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.742>
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semba)*, 93–98.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Purwandari, E. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Sumber Belajar Fisika. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(2), 83–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v2i2.810>
- Purwanti, Lusi; Widyaningrum, Rizki; Mellinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157–166.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Rahayu, Restu; Iskandar, Sofyan; Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Besicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rusdin. (2017). Pendidikan dan Pelatihan SEbagai SARana Peningkatan Kompetensi Guru di SMP Negeri 02 Lingsang Bigung. *Jurnal Administrative Reform*, 5(4), 200–212.
- Salsabila, Unik Hanifah; Habiba, Iefone Shiflana; amanah, I. L. ; I., Nur, & Asih; Difany, S. D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Saptadi, N. T. S. (2021). Workshop Peningkatan Kompetensi Guru DAlam Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Kratif Berbasis Multimedia. *Seri Seminar Nasional Universitas Tarumanagara Implementasi MBKM Tahun 2021*, 93–101.

- Saputra, H. G. Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Media NS Powepoint /Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 11–19.
- Saputri, E. (2021). Strategi Penelusuran Informasi Melalui Search Engine (Google). *Jurnal Adabiya*, 23(2), 232–247.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/adabiya.v23i2.10137>
- Setiyani, R. (2010). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 5(2), 117–133.
- Sulaksana, Gusti Kade Agus; Mahadewi, L. P. P. (2022). Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0: E-Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa Kelas X. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 135–145.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Tafanao, T. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardah, Iklimatul; Fauziah, Tati; Hasan, H. I. (2018). Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 14 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 45–51.
- Wardani, Dewi Ayu Wisnu; Budiadnya, P. (2023). Analisis Kompetensi Guru Di Abad 21. *Widya Aksara Jurnal Agama Hindu*, 28(1), 62–69.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v28i1.211>
- Wardinur, Mutawally, F. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2), 167–182.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24815/jsu.v13i2.16422>
- Wulandari, Amelia Putri; Salsabila, Annisa Anastasia; Cahyani, Karina; Shofiah, Tsani; Nurazizah; Ulfah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, D. A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa PADA Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *PARADIGMA*, 18(1), 18–24.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/p.v18i2.1178>
- Wulandari, E. (2020). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.