



Pelatihan Pembuatan Mobile Learning Berbasis APP Inventory bagi Guru-Guru PPKn SMP di Kota Palembang

Edwin Nurdiansyah, Sri Artati Waluyati, Puspa Dianti

Universitas Sriwijaya, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 6 Desember 2019

Direvisi 11 Januari 2020

Disetujui 1 Februari 2020

Keywords:

Mobile Learning

APP Inventory

PPKn teachers

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para guru PPKn dengan ketrampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan oleh siswa baik dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Pembuatan mobile learning ini menggunakan aplikasi APP Inventor. Subjek pelatihan adalah para guru PPKn SMP di Palembang. Untuk mengukur pemahaman guru digunakan instrumen pre dan post test, kemudian untuk mengukur kemampuan membuat mobile learning berbasis APP Inventor, selanjutnya diberikan tugas untuk membuat media pembelajaran tersebut. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan pembuatan mobile learning berbasis app inventory memberikan pengaruh yang positif pada guru dengan peningkatan sebesar 11,9 dari pre dan post test dan N-Gain diperoleh 0,3 pada media. kategori.

✉ Alamat Korespondensi:

E-mail: adhityarolasm@unsri.ac.id

p-ISSN 2656-2405

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi memberikan pengaruh positif bagi dunia pendidikan. Selain dari segi efektivitas dan efisiensi, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa, sehingga pembelajaran berlangsung dalam suasana yang aktif dan kreatif. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan membuat rancangan/persiapan pelaksanaan pembelajaran tersebut, yang terpenting diantaranya mempersiapkan materi dan media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna. Penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media akan memberikan manfaat yang besar, diantaranya dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi, mampu membangkitkan motivasi siswa melalui tampilan gambar ataupun video.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaranpun juga mengalami kemajuan. Banyak dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan berbasis teknologi. Berbagai aplikasi yang dibuat untuk dijadikan sebagai media yang mampu mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diantaranya adalah dengan menggunakan multimedia. Multimedia pada dasarnya adalah gabungan dari beberapa media yang terintegrasi dengan basis teknologi dalam penggunaannya. Secara teknis multimedia tersebut berbentuk teks, video, gambar, audio, dan lain sebagainya dalam satu kesatuan. Sehingga melalui pemanfaatan multimedia ini pembelajaran dapat berlangsung menarik dan memotivasi siswa.

Akan tetapi, kondisi saat ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum maksimal dalam memahami dan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mempersiapkan materi yang akan diajarkan di kelas. Padahal sebagian besar peserta didik sekarang merupakan orang yang akrab dengan berbagai gawai sehingga apapun ingin mereka lakukan semudah memainkan gawai dalam gengaman, kenyataan

ini yang membuat salah satu aplikasi bimbingan online makin besar dan menyebar ke seluruh Indonesia. Terkait dengan hal tersebut, hendaknya guru di masa sekarang juga memiliki kemampuan dasar dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran yang mobile dan dapat diakses kapanpun sehingga peserta didik akan dapat mengulang kembali materi-materi yang di dapat pada pembelajaran dikelas.

Materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn) haruslah dikemas sedemikian rupa sehingga tidak membosankan dan membuat jenuh peserta didik, selain itu pembelajaran PPKn harus juga menggunakan sumber belajar yang tepat termasuk penggunaan media belajar yang menarik dalam penyampaian materinya agar pembelajaran pendidikan kewarganegaraan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

Kurangnya motivasi para guru dalam mempersiapkan bahan ajar yang berbasis multimedia sehingga sebagian besar guru banyak yang masih menggunakan model media konvensional tanpa ada modifikasi di dalamnya. Kendala yang dialami oleh para guru tersebut akan berakibat pada kurangnya motivasi belajar siswa dan pada akhirnya akan berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa.

METODE

Metode dan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan, dengan teknik : ceramah yang divariasikan dengan diskusi dan tanya jawab, penugasan dan demonstrasi. Jenis kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah pembinaan dan pelatihan dalam rangka meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan bagi guru-guru PPKn tentang pembuatan media pembelajaran berbasis APP Inventory.

Untuk mengetahui keberhasilan pelatihan ini digunakan tes, tes diberikan sebelum pelaksanaan pelatihan (tes awal) dan setelah selesai kegiatan (tes akhir). Tes awal untuk menjajaki pengetahuan dan kemampuan awal peserta mengenai media pembelajaran berbasis multimedia. Sedangkan tes akhir untuk

mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta setelah diberi penyuluhan dan pelatihan.. Tes berjumlah 10 soal berbentuk pilihan ganda. Hasil tes akan dihitung, diskor, dan direrata. Kegiatan ini dinyatakan berhasil bila jumlah rata-rata tes akhir lebih besar daripada tes awal.

Peningkatan yang terjadi dari pengetahuan awal ke pengetahuan akhir dihitung dengan rumus g factor (N-Gain) dengan menggunakan rumus Hake (1999):

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

S_{post} : Skor Tes Akhir

S_{pre} : Skor Tes Awal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam waktu lima bulan terhitung dari mulai disusunnya proposal PPM. Sebelum memberikan pelatihan pembuatan mobile learning berbasis APP Inventory terlebih dahulu diadakan tes awal untuk mengetahui tingkat pemahaman guru-guru mengenai media pembelajaran. Kemudian kegiatan pertama pelaksanaan tatap muka kegiatan pelatihan pembuatan mobile learning berbasis APP Inventory dilanjutkan dengan kegiatan berupa penyampaian materi sekaligus praktik pembuatan media pembelajaran berbasis APP Inventory.

Kegiatan kedua berupa lanjutan pembimbingan pembuatan media pembelajaran berbasis APP Inventory dan kegiatan ketiga berupa simulasi dan diskusi dari media pembelajaran yang telah dihasilkan. Kegiatan

kedua dan ketiga ini dinamakan kelas online karena dilaksanakan secara jarak jauh dengan menggunakan fasilitas jaringan internet.

Kegiatan PPM tatap muka dilaksanakan di ruang laboratorium Pendidikan Sejarah FKIP Ogan, pada tanggal 28 September 2019. Guru PPKn SMP yang diundang sebagai peserta dalam kegiatan ini sebanyak 20 orang guru namun ada 4 orang guru yang berhalangan hadir sehingga hanya ada 16 peserta dalam pelatihan tersebut.

Dari hasil tes awal terlihat bahwa sebagian besar guru-guru belum terlalu memahami mengenai mobile learning, namun ada juga guru-guru yang terlihat sudah cukup baik pemahamannya mengenai mobile learning.

Selanjutnya kegiatan PPM dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh Edwin Nurdiansyah, S.Pd, M.Pd sekaligus praktik pembuatan mobile learning berbasis app inventory yang disampaikan oleh Mega Dewi Sinta, S.Pd yang merupakan salah satu tim dalam PPM tersebut.

Setelah penyampaian materi oleh narasumber, kemudian acara dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab seputar masalah dan hambatan yang dihadapi peserta PPM dalam pembuatan mobile learning berbasis app inventory.

Sebelum kegiatan PPM ditutup, diadakan terlebih dahulu tes akhir yang bertujuan untuk mengukur kemajuan pengetahuan mengenai mobile learning yang diperoleh peserta selama pelatihan

Adapun perbandingan tes awal dan tes akhir peserta pelatihan disajikan ke dalam tabel berikut,

Tabel 1. Skor *Pre test* dan *Post test*

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	Rahma Olvie Yolandasari	60	70
2	Yunita Amriani	70	75
3	Susilawati	70	80
4	Wiwit Haryati	40	65
5	Ema Agustina	60	70
6	Aman Syaputra	50	50
7	Denny Fitriansyah	60	80
8	Muhammad Hidayat	60	90
9	M Affan Zulus	60	70
10	Kurniawati	70	80
11	Nurhasanah	50	70
12	Sutini	70	80
13	Yulida Ariana	70	70
14	Novariani	70	85
15	Kurnia Lestari	60	50
16	Sulistirah	50	75
	Rata-rata	60,6	72,5

Sumber: Data Primer Penelitian, 2019

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat rata-rata skor pre test sebesar 60,6, sedangkan nilai post test rata-ratanya sebesar 72,5. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 11,9 dan di dapatkan N-Gain sebesar 0,3 dengan kategori sedang. Data tersebut menunjukkan mayoritas peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam hasil tesnya. Hal ini menggambarkan bahwa kegiatan PPM yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan pemahaman terkait dengan mobile learning.

Berdasarkan produk mobile learning yang dibuat oleh peserta dapat diketahui bahwa para peserta pelatihan sudah cukup mampu mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diberikan narasumber terkait langkah-langkah pembuatan mobile learning sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang baik dan berkualitas. Meskipun para peserta pada tahap awal merasa kesulitan namun setelah dilakukan proses pembimbingan maka permasalahan tersebut dapat terselesaikan dengan baik.

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan *mobile learning* berbasis *app inventory* telah memberikan dampak positif terhadap guru-guru, baik dari segi pengetahuan maupun praktik pembuatannya. Hal tersebut terlihat dari hasil tes yang dilakukan di awal dan akhir kegiatan yang menunjukkan peningkatan. Dan dalam segi praktik, para peserta pelatihan telah mampu merancang *mobile learning* berbasis *app inventory* dengan baik sehingga memberikan pengalaman baru dalam pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Buchori, Achmad & Susanto Herry Agus.(2012). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Software Claspad Casio Pada Mata Kuliah Geometri Datar Diperguruan Tinggi*. *Edumatica*, Vol 02.No.1 April 2012. <https://onlinejournal.unja.ac.id/index.php/edumatica/article/view/597> Diakses Pada Tanggal 2 Oktober 2017.

- Darmawan, Deni. (2016). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- El-Hussein, Mohamed Osman & C. Cronje, M. Johannes. (2010). *Defining Mobile Learning In The Higher Education Landscape*. Vol. 13. No 3. <https://www.researchgate.net/publication/220374785>. Diakses Tanggal 6 Oktober 2017.
- Hamdi, Gani & Krisnawati. 2011. *Membangun Aplikasi Berbasis Android "Pembelajaran Psikotes" Menggunakan App Inventor*. Jurnal Dasi, Vol.12, No.4 Desember 2011. <http://http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/78> Diakses pada 2 Oktober 2017.
- Mulyana, Eueung. (2012). *App Inventor: Ciptakan sendiri Aplikasi Androidmu*. Bandung: C. V Andi Offset
- Prawiladilaga, D. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran Instructional Design Principles*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dkk.(2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana.