

## PELATIHAN PEMBUATAN MATERI AJAR BERBASIS ANDROID BAGI DOSEN UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO

Nine Febrie Novitasari<sup>1)</sup>, Sufil Lailiyah<sup>2)</sup>  
[ninefebrie@gmail.com](mailto:ninefebrie@gmail.com)<sup>1)</sup>, [sufil.lailiyah25@gmail.com](mailto:sufil.lailiyah25@gmail.com)<sup>2)</sup>  
Dosen Fakultas Sastra, Universitas Abdurachman Saleh

### *Abstract*

This event was held as one of efforts to solve the problem of limited and uninteresting teaching materials in Abdurachman Saleh University. Being concerned with this, with the widely used of android-based gadgets by both the lecturers and the students, we held a training for the lecturers to provide skills to develop their android-based materials that later could be sold in play store. To propose an interactive teaching material, the lecturers were given a one-day training of how to develop android-based teaching materials. During the training, the lecturers were given chances to discuss with the trainer on the problems they had to find the best solutions. The lecturers were also motivated to develop an interesting and worth-selling product in the form of teaching materials. The outputs expected from the training are: (1) developing skills for the lecturers to create interesting and interactive teaching materials, (2) developing skills for the lecturers to create innovative teaching materials, which is android-based teaching materials, (3) creating android-based teaching materials, (4) developing entrepreneurship for the lecturers, (5) finding solutions for limited and uninteresting materials, (6) providing access to interesting and interactive materials.

**Keywords:** teaching materials, android, lecturers, University of Abdurachman Saleh Situbondo.

### **PENDAHULUAN**

Teknologi berkembang sebagai wujud berkembangnya peradaban manusia. Supriadi (2011) mendefinisikan teknologi sebagai penemuan benda atau alat yang merupakan suatu wujud implementasi dari ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh manusia. Menurut Halverson (2015), teknologi adalah pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan alat, tindakan pengolahan dan ekstraksi materi. Dari definisi-definisi tersebut, bisa disimpulkan bahwa teknologi adalah alat yang diciptakan manusia untuk dipakai manusia sehingga mempermudah pekerjaannya. Dari sini jelaslah sudah bahwa pemanfaatan teknologi akan sangat besar dampaknya dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Teknologi juga memiliki peran besar dalam membangun pendidikan yang berkualitas. Pentingnya teknologi dalam proses pembelajaran ditekankan oleh Miarso (2004) di Stosic (2015) menjelaskan bahwa teknologi dalam pendidikan memiliki tiga peranan, yaitu sebagai guru, alat mengajar,

dan alat belajar. Teknologi seperti komputer bisa memberi pembelajaran dan petunjuk pada penggunaannya. Sebagai alat mengajar, teknologi juga tidak diragukan peranannya dalam mempermudah komunikasi dan sebagai media yang dipakai untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran dari dosen kepada siswa.

Salah satu teknologi yang sedang sangat diminati sekarang adalah teknologi berbasis android yang banyak dipakai pada *gadget* seperti telepon pintar (*smart phone*), tablet, ataupun komputer. Hampir semua lapisan masyarakat dari siswa SD sampai orang dewasa mempunyai gadget yang memakai sistem operasi android. Bisa dikatakan bahwa sekarang ini android sudah bukan barang asing lagi bagi masyarakat, khususnya bagi golongan pelajar sekolah. Sistem operasi android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

Sehubungan dengan itu, tidak ada salahnya bila sistem operasi android ini juga dipakai dalam bidang pendidikan, salah

satunya dengan cara menggunakan android sebagai media pembelajaran. Hal ini akan sangat terlihat manfaatnya bagi pengajar di tingkat pendidikan tinggi, yaitu dosen. Berkaitan dengan hal ini, dosen bisa membuat materi berbasis android yang bisa dipakai oleh siswa secara fleksibel, yaitu melalui *gadget* seperti telepon pintar (*smart phone*) atau tablet. Materi ini diharapkan bisa membantu mahasiswa untuk belajar dengan lebih mudah sehingga pada akhirnya bisa membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka. Maka dari itu, alangkah baiknya jika dosen mempunyai keterampilan dalam bidang teknologi, khususnya dalam aplikasi android. Dengan memiliki keterampilan ini, dosen bisa memanfaatkannya untuk membuat materi belajar untuk siswa untuk belajar mandiri.

Ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan bila dosen membuat sendiri materi ajarnya, seperti yang dijelaskan oleh Howards dan Majors (2005). Keuntungan-keuntungan tersebut adalah:

1. Materi yang diberikan akan bersifat lebih fokus dan tepat dalam hal isi. Biasanya terdapat perbedaan dan kesenjangan antara materi yang ingin diberikan oleh dosen berdasarkan silabus dengan isi materi yang ada pada buku-buku komersial. Dengan membuat materi sendiri, dosen bisa menerapkan lingkungan belajar dan konteks yang lebih tepat bagi siswanya.
2. Materi buatan dosen bisa lebih responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Kita tahu bahwa di dalam kelas siswa-siswanya bersifat heterogen, dalam artian mereka memiliki latar belakang bahasa pertama, pengalaman belajar, atau kehidupan sosial yang berbeda. Materi dari dosen biasanya lebih bisa mencakup keragaman yang ada di dalam kelas
3. Materi dosen bisa merangkul semua minat dan gaya belajar siswa. Dengan ini, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

Pembuatan materi ajar mencakup dua hal yaitu: penyusunan materi dan penyusunan

tugas (Cotter, 2013). Untuk menyusun materi, dosen sebagai pengembang materi ajar harus bijak memilih dan memutuskan materi mana yang akan dicakup. Setelah itu, dosen harus menyusun tugas-tugas dari yang bersifat terkontrol, semi terkontrol, dan kegiatan bebas. Hal ini bertujuan agar proses belajar lebih teratur. Selain memperhatikan teori tentang cakupan pembuatan pembuatan materi ajar, dosen juga harus memperhatikan tujuan, proses, pengguna, dan proses pembuatan materi ajar (Tomlinson, 1998). Dalam membuat materi ajar, dosen harus memperhatikan tujuan pembelajaran sesuai silabus. Selain itu dosen juga harus memperhatikan siapa yang akan memakai materi ajar tersebut. Apakah materi tersebut dibuat hanya untuk mahasiswa di kelasnya atau untuk semua umum. Masalah yang paling penting untuk diperhatikan oleh dosen adalah proses pembuatan materi. Dosen harus memperhatikan latar belakang mahasiswa seperti pengalaman belajar, usia, isi materi, fasilitas, waktu yang dibutuhkan, dan hak cipta materi ajar.

Materi ajar menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran di Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Mahasiswa mengalami kesulitan untuk mengakses materi belajar karena jumlahnya yang terbatas. Salah satu sumber belajar mahasiswa adalah materi yang diberikan oleh dosennya. Selama ini kebanyakan materi ajar tersebut tebal dan tidak menarik sehingga mahasiswa malas untuk membacanya.

Mengingat mahasiswa jaman sekarang yang sangat dekat dengan teknologi, seharusnya dosen bisa berjalan seiring dengan mahasiswa, dengan artian dapat menyesuaikan diri dengan para mahasiswa yang sudah menjadi *technology natives* (masyarakat teknologi). Sehubungan dengan hal ini, hampir semua mahasiswa di Situbondo pada khususnya memiliki *gadget* berbasis android. Jadi, sistem operasi ini sudah tidak asing lagi bagi mereka. Di lain pihak, bahan ajar yang kebanyakan berupa materi cetak seringkali membuat mahasiswa bosan untuk membaca dan mempelajarinya, apalagi bila materi ajarnya tidak menarik dan

tidak interaktif. Akibatnya, materi tersebut tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa karena mahasiswa tidak memiliki keinginan dan motivasi yang kuat untuk belajar.

Tabel 1.1 Data Permasalahan Materi Ajar

No.	Permasalahan Materi Ajar
1	Terbatasnya sumber belajar mahasiswa
2	Materi ajar masih berupa bahan ajar cetak yang tebal
3	Materi ajar kurang menarik (membosankan)
4	Mahasiswa kurang termotivasi untuk membaca (belajar)
5	Dosen belum bisa mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif

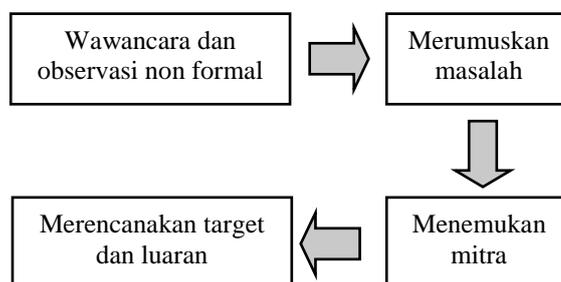
## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan untuk menawarkan solusi atas permasalahan keterbatasan dosen dalam menyediakan materi ajar dengan bentuk yang kreatif dan inovatif adalah dengan cara memberi pelatihan dasar pembuatan materi ajar berbasis android bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Secara detail, langkah solusi tersebut akan dijabarkan pada penjelasan di bawah ini.

### 1. Tahap Observasi Awal

Langkah pertama yang harus dilaksanakan berkaitan dengan solusi dalam bidang penyediaan materi ajar berbasis android oleh dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo adalah observasi awal. Pertama kali, untuk mengetahui secara spesifik dan pasti permasalahan terkait ketersediaan materi ajar di lapangan, pelaksana program melakukan wawancara dan observasi non formal kepada dosen-dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Beberapa dosen dari fakultas yang ada di Universitas Abdurachman Saleh Situbondo diwawancara tentang materi ajar yang mereka punya dan yang mereka berikan kepada mahasiswa. Tujuan wawancara dan observasi non formal ini selain untuk mengetahui materi ajar apa saja yang digunakan dosen, juga untuk mengetahui

apakah dosen sudah tidak asing dengan materi ajar berbentuk android dan apakah mereka memiliki keterampilan untuk membuat materi ajar berbasis android. Selain itu, dosen juga dimintai pendapat tentang pelatihan pembuatan materi ajar berbasis android, apakah mereka tertarik untuk mengikuti atau tidak. Setelah melakukan wawancara dan observasi non formal, hasilnya dijadikan dasar untuk menjadikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo sebagai mitra. Pelaksana program merumuskan beberapa permasalahan yang menginspirasi pelaksana program untuk memberikan pelatihan pembuatan materi ajar yang menarik dan interaktif, yaitu materi ajar berbasis android bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Setelah itu, pelaksana program menyusun target dan luaran apa saja yang ingin dicapai setelah melaksanakan program pelatihan. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah tersebut disajikan pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Langkah pelaksanaan observasi awal

### 2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Langkah yang kedua adalah merencanakan pelaksanaan pelatihan. Dalam pelatihan ini, diharapkan dosen dapat memproduksi materi ajar berbasis android.

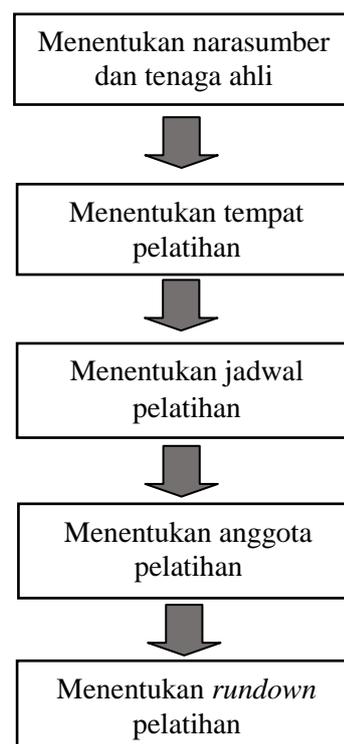
Untuk lebih detail, langkah-langkah pelaksanaan pelatihan akan dijabarkan sebagai berikut.

### a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini meliputi beberapa kegiatan yaitu:

- Pemilihan narasumber/ pelatih pembuatan materi ajar berbasis android. Ada dua orang narasumber dan satu orang tenaga ahli dalam pelaksanaan pelatihan ini. Narasumber pelatihan adalah dua orang dosen Bahasa Inggris Universitas Abdurachman Saleh. Materi yang akan disampaikan berkaitan dengan pentingnya pembuatan materi ajar yang menarik dan interaktif oleh dosen. Tenaga ahli yang dipilih untuk menjadi pelatih/pendamping pelatihan adalah seorang CEO CV Multi Edukasi, sebuah perusahaan multimedia yang memfokuskan pada bidang pendidikan.
- Penentuan tempat pelatihan. Tempat pelatihan adalah salah satu ruang kelas Fakultas Sastra di kampus Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
- Penentuan jadwal pelatihan. Pelatihan diadakan sebanyak satu kali pertemuan selama 300 menit.
- Penentuan anggota pelatihan. Mitra kegiatan ini adalah dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. 20 dosen dari 4 fakultas (Fakultas Sastra, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Fakultas Pertanian) diundang untuk mengikuti pelatihan.
- Penentuan *rundown* pelatihan.

Langkah-langkah tahap persiapan pelatihan secara garis besar bisa dilihat pada gambar 3.2 di bawah ini.



Gambar 3.2 Langkah Persiapan Pelatihan

### b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

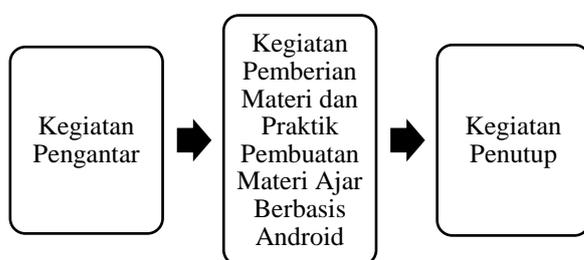
Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Kegiatan Pengantar  
Pada tahap ini, kedua orang narasumber memberikan pengantar materi tentang pentingnya materi ajar dan pentingnya membuat materi ajar yang menarik dan inovatif. Pada tahap ini juga dijelaskan pentingnya pemanfaatan *gadget* android dalam bidang pendidikan, di mana salah satu manfaatnya adalah dalam pembuatan materi ajar. Kegiatan pengantar juga diisi dengan penyampaian materi oleh tenaga ahli tentang pengenalan multimedia dalam pendidikan dan android secara umum.
- Kegiatan pemberian materi dan praktik pembuatan materi ajar berbasis android  
Kegiatan pemberian materi pelatihan langsung didampingi oleh tenaga ahli. Di sini para dosen diberikan contoh, dan dibimbing, dituntun secara perlahan dan detail untuk membuat materi ajar berupa aplikasi android. Peserta pelatihan bisa secara langsung bertanya kepada tenaga

ahli bila memiliki kesulitan saat membuat materi ajar berbasis android.

- **Kegiatan Penutup**  
Pada saat kegiatan penutup, peserta pelatihan diberikan waktu untuk melakukan tanya jawab dengan narasumber dan tenaga ahli terkait dengan materi pelatihan dan tindak lanjut yang bisa dilakukan. Tindak lanjut ini adalah detail mengenai langkah untuk mengkomersilkan materi ajar berbasis android yang telah dibuat oleh dosen.

Detail Pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Langkah Pelaksanaan Pelatihan

### c. Tahap Tindak Lanjut Kegiatan

Setelah pelatihan selesai, pelaksana program melakukan beberapa kegiatan sebagai wujud dari tindak lanjut kegiatan pelatihan pembuatan materi ajar berbasis android yang telah dilaksanakan. Tahap tindak lanjut ini meliputi evaluasi dan tindak lanjut pelaksanaan pelatihan pembuatan materi ajar berbasis android. Pada tahap ini, pelaksana program mengevaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Setelah itu, pelaksana kegiatan mengumpulkan data siapa saja peserta pelatihan yang telah berhasil membuat materi ajar berbasis android pada saat hari pelaksanaan pelatihan. Pelaksana program merencanakan untuk menjembatani para peserta pelatihan yang ingin mengkomersilkan/menjual materi ajar yang telah dibuatnya ke *play store*. Detail tahap tindak lanjut kegiatan dijelaskan pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Langkah Tindak Lanjut Kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pelaksanaannya, kegiatan Iptek bagi Masyarakat (IbM) ini dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap observasi awal, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap tindak lanjut kegiatan. Tahap observasi awal menghasilkan persetujuan kerjasama dengan mitra, perumusan masalah, dan target serta luaran yang ingin dicapai. Pada tahap pelaksanaan kegiatan, kegiatan yang dihasilkan adalah kegiatan persiapan dan pelaksanaan pelatihan. Pada tahap persiapan, dihasilkan keputusan untuk pemilihan narasumber, tenaga ahli sebagai pendamping, dan peserta pelatihan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dihasilkan adalah pelatihan pembuatan materi ajar berbasis android bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh. Tahap terakhir dari kegiatan IbM ini adalah tahap tindak lanjut kegiatan yang menghasilkan evaluasi kegiatan dan tindak lanjut dari pelaksanaan pelatihan pembuatan materi ajar berbasis android.

### 1. Tahap Observasi Awal

Pada tahap ini, pelaksana program menghasilkan persetujuan kerjasama dengan mitra terpilih, yaitu Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Permasalahan utama adalah terbatasnya sumber belajar yang bisa diakses mahasiswa Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Sumber belajar yang diberikan dosen kebanyakan berbentuk materi cetak dan tidak interaktif sehingga mahasiswa malas belajar. Setelah menganalisis permasalahan yang ada, pelaksana program sampai pada solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini ditujukan agar Universitas Abdurachman Saleh Situbondo yang merupakan satu-satunya universitas di Kabupaten Situbondo dapat memfasilitasi para dosen yang ada di dalamnya agar dapat mengembangkan materi ajar yang menarik, interaktif, dan inovatif. Setelah memutuskan memilih Universitas

Abdurachman Saleh Situbondo sebagai mitra, maka pelaksana kegiatan membuat perjanjian kerja sama dengan pihak universitas. Peran mitra di sini adalah menentukan waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan, dan memberikan perizinan terkait dengan pelaksanaan pelatihan pembuatan materi ajar berbasis android bagi dosen di Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

## **2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

### **a. Persiapan Pelatihan Pembuatan Materi Ajar Berbasis Android**

Pada tahap ini, pelaksana kegiatan memutuskan untuk menjadi narasumber berkaitan dengan materi pengantar, yaitu materi ajar yang menarik dan interaktif. Selain itu, untuk kegiatan pelatihan ini, pelaksana kegiatan juga mengundang seorang tenaga ahli sebagai pembimbing/pelatih dosen-dosen peserta pelatihan untuk membuat materi ajar yang inovatif berbasis android.

Di sini pihak pelaksana menentukan Bapak Teguh Arie Sandy sebagai tenaga ahli yang mendampingi selama pelatihan berlangsung. Ada beberapa alasan pemilihan tersebut, diantaranya adalah beliau merupakan ahli di bidang multimedia yang fokus di bidang pendidikan. Selain itu, beliau juga salah satu tokoh muda yang sudah berhasil berwirausaha dengan mendirikan sebuah perusahaan multimedia sendiri sehingga layak dijadikan contoh untuk memotivasi peserta pelatihan untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan. Hal ini dibuktikan dengan dipilihnya beliau sebagai Ketua komunitas IBK UM (IPTEKS bagi Kewirausahaan Universitas Negeri Malang) dan juga sebagai pembina kewirausahaan di Universitas Negeri Malang. Beliau juga memiliki pengalaman dan jam terbang yang tinggi sebagai pelatih dalam berbagai pelatihan multimedia di Indonesia.

### **b. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Materi Ajar Berbasis Android**

Kegiatan pelatihan ini diadakan pada hari Sabtu, 17 Desember 2016 di Ruang 24 Fakultas Sastra Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. 19 dosen diundang untuk

hadir dalam kegiatan pelatihan ini, namun 2 orang dosen berhalangan hadir pada saat hari pelaksanaan. Pelatihan ini diadakan selama 300 menit dari pukul 08.00 – 13.00 WIB.

Dalam pelatihan ini para peserta pelatihan belajar tentang membuat materi ajar yang menarik, interaktif, dan inovatif, yaitu materi ajar yang berbasis android. Pada pelatihan ini, para peserta juga dimotivasi untuk mengkomersilkan/menjual materi ajar yang dibuatnya di *play store* sebagai sumber penghasilan tambahan untuk memupuk jiwa wirausaha para dosen. Pada saat pelatihan, 12 orang dosen berhasil membuat materi ajar berbasis android walaupun belum dalam bentuk/ hasil yang sempurna. Hambatan yang menyebabkan beberapa dosen tidak berhasil membuat materi ajar berbasis android meliputi hal-hal seperti berikut: gangguan pada laptop yang digunakan, tidak bisa memahami materi dengan jelas karena terganggu telepon/SMS masuk, dan terganggu dengan jadwal kegiatan lain sehingga tidak bisa mengikuti pelatihan secara utuh. Selain itu, setelah pelaksanaan pelatihan, ditemukan juga bahwa para dosen masih tidak mengenal/ tidak familiar dengan materi ajar berbasis android. Para dosen juga belum mengetahui bahwa materi ajar berbasis android buatan sendiri bisa memiliki nilai jual.

## **3. Tahap Tindak Lanjut Kegiatan**

Tahap ini terdiri dari evaluasi dan tindak lanjut dari pelaksanaan pelatihan. Kegiatan evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, yaitu pada hari Senin tanggal 19 Desember di kampus 1 Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat bagaimana pelaksanaan pelatihan, apakah berjalan dengan lancar atau tidak serta masalah apa saja yang terjadi pada saat pelatihan, seperti perihal penyebab keterlambatan beberapa peserta saat pelatihan, gangguan pada peralatan yang digunakan, dan kekurangan SDM sebagai asisten saat kegiatan pelatihan. Selain itu, kegiatan evaluasi ini juga dilakukan untuk mengetahui minat dan respon para peserta pelatihan tentang pembuatan materi ajar berbasis android. Dari

kegiatan evaluasi didapatkan hasil bahwa minat dan respon peserta pelatihan sangat positif. Mereka sangat mengapresiasi kegiatan tersebut dan senang karena mendapatkan pengalaman dan ilmu baru untuk mengembangkan materi ajar. Respon dari peserta pelatihan juga sangat baik terkait dengan materi ajar yang bisa dikomersilkan melalui penjualan di play store. Mereka berharap dan tertarik untuk bisa membuat materi ajar yang bagus sehingga bisa memiliki nilai jual dan bisa dipakai untuk sarana berwirausaha.

Luaran yang dicapai melalui kegiatan Pelatihan Pembuatan Materi Ajar Berbasis Android bagi Dosen Universitas Abdurachman Saleh adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan keterampilan dasar pembuatan materi ajar yang menarik dan interaktif bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
2. Pelatihan keterampilan membuat materi ajar berbasis android bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
3. Produk berupa materi ajar berbentuk aplikasi android yang dapat dikomersilkan di *play store*.
4. Publikasi ilmiah berupa artikel jurnal ilmiah nasional atau pada pertemuan ilmiah.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa untuk menyediakan materi ajar yang menarik, interaktif, dan inovatif bagi mahasiswa Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, cara yang bisa ditempuh meliputi:

1. Pelatihan pembuatan materi ajar yang menarik dan interaktif bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
2. Pelatihan pembuatan materi ajar berbasis android bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
3. Pelatihan keterampilan berwirausaha bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo dengan cara

menjual materi ajar berbentuk android di *play store* sehingga mudah diakses oleh mahasiswa.

4. Kegiatan pelatihan pembuatan materi ajar berbasis android bagi dosen Universitas Abdurachman Saleh Situbondo ini benar-benar bermanfaat baik bagi dosen sendiri maupun mahasiswa. Maka dari itu, akan lebih baik lagi jika pelatihan serupa dilakukan di kemudian hari sebagai bentuk tindak lanjut dari pelatihan yang sekarang. Untuk hasil yang lebih baik, pelatihan yang serupa sebaiknya tidak hanya dilaksanakan selama satu hari agar pemahaman peserta lebih baik dan bisa menciptakan produk yang lebih baik dan berkualitas. Selain itu, pelatihan serupa bisa dilakukan untuk mahasiswa untuk memupuk jiwa wirausaha mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cotter, C. 2013. *Controlled to Free Activities. In Heads up English.*(Online). <http://www.headsupenglish.com/index.php/esl-articles/esl-lesson-structure/310-controlled-to-free-activities> Accessed on March 7, 2014.
- Halverson, T. 2015. *What is Technology, Our Master or Servant?*, (Online), Diambil dari <http://www.deseretnews.com/article/865634341/What-is-technology-our-master-or-servant.html?pg=all> tanggal 27 Maret 2016.
- Howard, J & Major, J. 2005. *Guidelines for Designing Effective English Language Teaching Materials.* (Online). [www.paaljapan.org/resources/proceedings/PAAL9/pdf/Howard.pdf](http://www.paaljapan.org/resources/proceedings/PAAL9/pdf/Howard.pdf). Accessed on June 20, 2014

- Prisnamasari, T. 2015. *Jenis – Jenis Bahan Ajar*, (online), Diambil dari <http://pengembangbahanajar.blogspot.co.id/2015/02/jenis-jenis-bahan-ajarjenis-jenis-bahan.html> tanggal 26 Maret 2016
- Sepriandy, R. 2014. *Mengenal Sejarah Android*, (Online), Diambil dari [www.ilmuti.org](http://www.ilmuti.org) tanggal 29 Maret 2016.
- Stosic, L. 2015. *The Importance of Educational Technology in Teaching. International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education* Vol. 3, (Online), Diambil dari No.1 <http://ijcrsee.com/index.php/ijcrsee/article/view/166/316> tanggal 27 Maret 2016
- Supriadi, A. 2011. *Pengaruh Teknologi terhadap Keadilan dan Hak Asasi Manusia*, (Online), Diambil dari <http://anitasupriadi.blogspot.co.id/2011/10/pengaruh-teknologi-terhadap-keadilan.html> tanggal 27 Maret 2016
- Tomlinson, B. 1998. *Material Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press