

**PENDAMPINGAN PEMBUATAN APLIKASI 2APK DI SEKOLAH
DASAR NEGERI 2 TALKANDANG**

**ASSISTANCE IN MAKING APPLICATIONS 2APK AT PUBLIC
ELEMENTARY SCHOOLS 2 TALKANDANG**

Desi Indriyani¹⁾, Nuris Hidayat²⁾, Dinda Mulyasari³⁾, Gisca Dewi Susilowati⁴⁾

^{1,2,3,4}Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

¹Email: desi.indriyani@unars.ac.id

Abstrak Kemajuan teknologi saat ini tidak hanya dimanfaatkan oleh orang dewasa terutama yang terjun di dunia industri, tetapi juga telah digunakan oleh masyarakat luas tanpa memandang usia maupun jenis pekerjaan. teknologi yang berkembang pesat juga banyak digunakan di dunia pendidikan, salah satunya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa, terutama dalam pelajaran Matematika. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, terlebih jika dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat di-*install* di HP android siswa, sehingga pembelajaran juga dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Untuk membuat suatu media pembelajaran tersebut, maka diperlukan peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi. Melalui kegiatan PkM ini, diharapkan dapat memberi pengetahuan tambahan bagi guru serta dapat memotivasi guru dalam meningkatkan kompetensinya. Pelaksanaan kegiatan PkM ini menggunakan metode workshop atau lokakarya dan dari kegiatan ini diperoleh hasil respon guru yang sangat baik karena memperoleh ilmu baru dalam pengembangan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Pendampingan, Aplikasi, Media Pembelajaran.

Abstract Today's technological advances are not only used by adults, especially those who are involved in the industrial world, but have also been used by the wider community regardless of age or type of work. Technology that is developing rapidly is also widely used in the world of education, one of which is as a learning medium. Learning media is a learning tool that aims to make it easier for teachers to convey material to students, especially in Mathematics lessons. Technology-based learning media can increase students' attention and interest in learning, especially if packaged in the form of an application that can be installed on students' Android phones, so that learning can also be done anywhere and anytime. To create a learning medium, it is necessary to increase teacher competence in the use of technology. Through this PkM activity, it is hoped that it can provide additional knowledge for teachers and can motivate teachers to improve their competence. The implementation of this PkM activity uses the workshop or workshop method and from this activity the results of the teacher's response are very good because they have gained new knowledge in the development of technology-based learning media.

Keywords: Mentoring, Applications, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan tidak hanya diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, tetapi juga diharapkan mampu membentuk karakter seseorang. Dengan demikian, lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Sewang dalam Ginting, 2022). Sedangkan di Indonesia menurut Mardhiyah, dkk (2021) bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara lain sehingga perlu adanya perbaikan agar mampu melahirkan generasi yang memiliki keunggulan dalam berbagai bidang untuk bersaing dalam arus global yang berjalan cepat.

Dewasa ini, berbagai macam kemajuan teknologi telah diterapkan di dunia pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan pembelajaran yang lebih efisien. Para guru sebagai pendidik yang menjadi ujung tombak pendidikan, saat ini harus berani mengambil langkah baru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat dilaksanakan tanpa batasan waktu ataupun tempat. Dengan demikian, guru perlu meningkatkan kompetensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

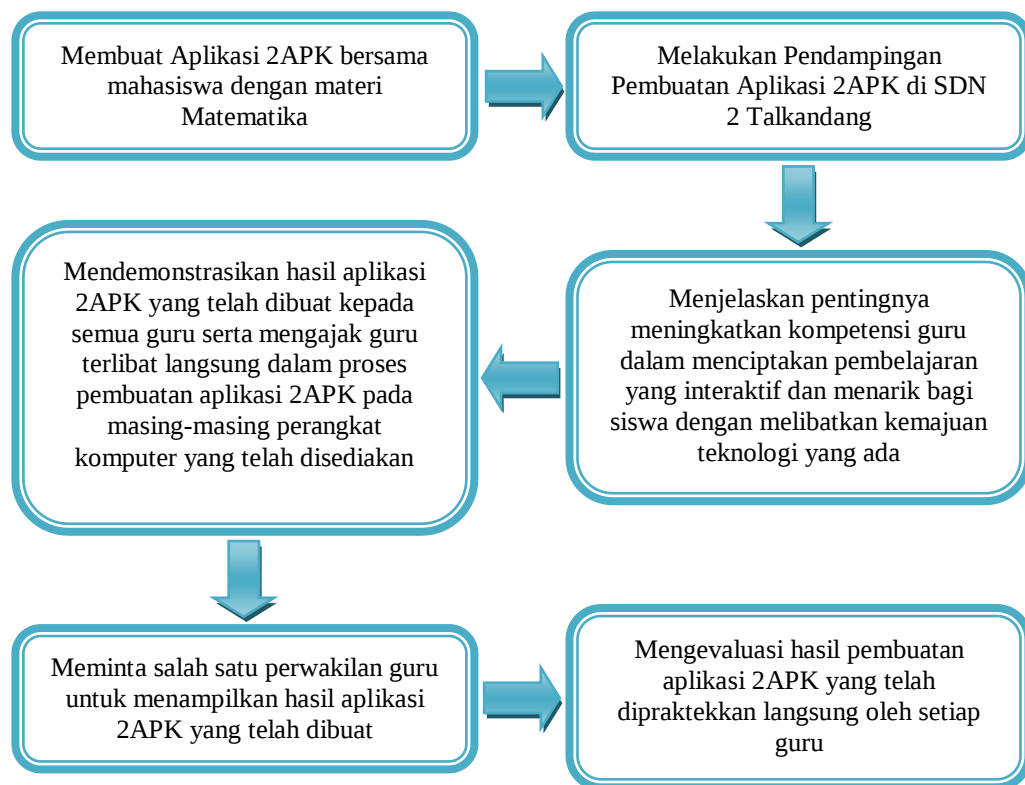
Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat menarik perhatian dan minat siswa. Pengembangan ini perlu memiliki konsep, model, prinsip, dan desain yang telah dirancang dengan matang. Penguasaan pengembangan media pembelajaran ini salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan untuk menambah pengetahuan atau wawasan dan keterampilan guru, .

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini ditujukan secara khusus untuk guru SDN 2 Talkandang dengan beberapa pertimbangan, antara lain: (1) Guru SDN 2 Talkandang memiliki semangat yang tinggi untuk perkembangan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi; (2) Sebagian besar Guru Pegawai Negeri Sipil (PNS) tersertifikasi pendidik profesional; dan (3) Fasilitas sekolah mendukung perkembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka kegiatan PkM ini berfokus pada pengembangan kompetensi guru-guru di SDN 2 Talkandang dalam memanfaatkan

teknologi untuk kegiatan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu, kegiatan PkM ini bertujuan untuk memberikan skill tambahan bagi guru-guru di SDN 2 Talkandang dalam membuat aplikasi 2APK sebagai media pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pendampingan Pembuatan Aplikasi 2APK bagi guru-guru SDN 2 Talkandang adalah menggunakan metode workshop atau lokakarya. Tahapan kegiatan PkM digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Kegiatan PkM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM dilakukan dalam bentuk pendampingan pembuatan aplikasi 2APK bagi guru-guru SDN 2 Talkandang berlangsung pada 29 Desember 2022 dengan beberapa tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan refleksi.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan perlu dilakukan agar seluruh rangkaian kegiatan berjalan lancar dan sesuai yang diharapkan. Berikut beberapa persiapan yang dilakukan dalam tahap ini:

- a. Mengadakan koordinasi awal dengan mitra terutama Kepala SDN 2 Talkandang. Dalam hal ini dilakukan wawancara mengenai kompetensi guru dan fasilitas yang dimiliki sekolah. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa semua guru PNS) tersertifikasi pendidik profesional dan sekolah memiliki fasilitas berupa ruang laboratorium lengkap dengan 15 buah perangkat komputer serta jaringan WiFi yang memadai. Hasil koordinasi diperoleh kesepakatan bahwa di SDN 2 Talkandang akan dilaksanakan kegiatan Pendampingan Pembuatan Aplikasi 2APK.
- b. Melaksanakan pertemuan dengan tim pelaksana dan menentukan konsep, model, prinsip, dan desain dalam pembuatan aplikasi 2APK yang sesuai dengan kebutuhan guru.
- c. Menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan sesuai kesepakatan antara tim pelaksana dan mitra.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PkM ini diawali penjelasan singkat mengenai pengembangan kompetensi guru yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini dan dilanjutkan dengan mengarahkan semua guru untuk menuju ruang laboratorium. Setelah semua guru menempati masing-masing meja yang dilengkapi dengan perangkat komputer, tim pelaksana mencontohkan cara meng-*install software* yang akan digunakan dan diikuti langsung oleh guru pada masing-masing perangkat komputer yang digunakan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim pelaksana melibatkan mahasiswa sebagai tutor untuk guru.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan PkM



Gambar 3. Pembuatan Aplikasi 2APK oleh Guru

Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan ataupun kelebihan-kelebihan yang ada selama kegiatan berlangsung. Hasil refleksi akan digunakan sebagai rekomendasi untuk perbaikan terhadap pengembangan kegiatan berikutnya. Dari kegiatan PkM ini diketahui bahwa antusiasme guru sangat tinggi karena memperoleh ilmu baru dalam pengembangan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Di lain sisi, selama mengikuti pendampingan pembuatan aplikasi 2 Talkandang dengan waktu yang terbatas, sehingga guru merasa minimnya waktu yang ada dengan materi PkM yang baru bagi mereka.

Luaran yang Dicapai

Luaran dari kegiatan PkM ini adalah guru memiliki bekal dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Dengan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses melalui *handphone* (HP) android, siswa dapat belajar tanpa batasan waktu dan tempat. Selain itu, guru bersama orang tua juga dapat mengarahkan kebiasaan siswa menggunakan HP untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, terutama dalam hal peningkatan pengetahuan.

KESIMPULAN

Kegiatan PkM pendampingan pembuatan aplikasi 2APK bagi guru-guru di SDN 2 Talkandang diperoleh bahwa antusiasme guru yang sangat tinggi dikarenakan memperoleh ilmu baru dalam pengembangan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini berfokus pada guru mampu membuat media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, terutama dalam pelajaran matematika yang sebagian besar siswa mengalami kesulitan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana kegiatan mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan PkM ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
2. Dekan Fakultas Pertanian, Sains, dan Teknologi Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
4. Tim Pelaksana (Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Prodi Matematika)
5. SDN 2 Talkandang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2006). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ginting, Egi V., Ginting, Ria R., Hasibuan, R. J., & Perangin-angin, L. M. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan di SDN 0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia* , 3(4), 407-416.
- Myori, D. E., Krismadinata, Hidayat, R., Eliza, F., Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penugasan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(2), 102-109.
- Yazid, M., Kudsiah, M., Apriana, D., & Sulastri, A. (2020). Sosialisasi Media Pembelajaran Untuk Guru Sekolah dasar/Madrasah Ibtidayah. *Jurnal Dimaswadi*, 1(1), hal 27-30.