
SOSIALISASI PEMBUATAN MEDIA EDUKASI BERBASIS ANDROID DI SMA IBRAHIMY SITUBONDO

Putu Eka Suarmika¹⁾, Nuris Hidayat²⁾, Gisca Dewi Susilowati³⁾, Samsuri⁴⁾, Rhamadana Gusti Alamsyah⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

*Email Korespondensi : putu_eka@unars.ac.id

Abstrak

Wabah Covid-19 berdampak pada proses Pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran *hybrid* yang memberikan beragam reaksi dari berbagai pihak, mulai dari guru, siswa, hingga orang tua. Meskipun kian populer, faktanya pembelajaran *hybrid* menimbulkan bermacam permasalahan mulai dari jaringan internet, yang diakibatkan kurangnya sarana dan prasarana. Untuk melengkapi sarana dan prasarana orang tua siswa harus mengeluarkan biaya tambahan seperti kuota internet. SMA Ibrahimy Situbondo merupakan sekolah setingkat menengah atas yang ada di daerah Situbondo tepatnya pada kelurahan Mimbaan Barat kecamatan Mimbaan. SMA Ibrahimy Situbondo ini berjarak 3 kilometer dari pusat kota Situbondo. Tahun akademik 2022/2023 penyelenggaraan pembelajaran di SMA Ibrahimy Situbondo ini juga dilaksanakan sesuai dengan peraturan pemerintah, yakni secara *hybrid* dengan memanfaatkan berbagai macam platform pembelajaran. Menurut keterangan dari kepala Madrasah dan beberapa orang guru, pembelajaran *hybrid* yang dilaksanakan ini ternyata lama kelamaan menimbulkan dampak penurunan antusiasme belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh rasa jenuh para siswa, menurunnya intensitas pendampingan orang tua, biaya tambahan dalam proses pembelajaran serta kreativitas pembuatan media edukatif guru yang tidak maksimal. Sebagian siswa menyatakan bahwa pembelajaran *hybrid* membuat kualitas belajar mereka menurun karena bosan dengan keadaan lingkungan belajar yang itu-itu saja. Mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan menawarkan sebuah solusi berupa kegiatan sosialisasi "Sosialisasi Pembuatan Media Edukasi Berbasis Android di SMA Ibrahimy Situbondo". Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka terbatas pada tanggal 23 Juni 2023 dan diikuti 15 guru. Berdasarkan data angket yang diberikan sebelum dan setelah pemberian materi, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran *hybrid*.

Kata kunci : Media edukasi, android, motivasi

Abstract

The Covid-19 outbreak affects the learning process from face-to-face to hybrid learning that gives a variety of reactions from various parties, from teachers, students, to parents. Despite its popularity, the fact of hybrid learning raises a kind of problem starting from the Internet network, which results in a lack of means and facilities. To supplement the facilities and facilities parents students must charge additional fees such as internet quotas. Ibrahimy Situbondo High School is a high school that is located in the area of situbondo precisely on the western Mimba district of Mimbaan. This Ibrahimy Situbondo high school is 3 kilometers from the city center of Situpondo. In the academic year 2022/2023 the maintenance of learning at Ibrahimy Situbondo High School is also carried out in accordance with government regulations, i.e. hybrid using a variety of learning platforms. According to the testimony of the head of Madrasah and some of the teachers, this implemented hybrid learning proved to have

a long-term impact on the reduction of student enthusiasm. This is due to the saturation of the students, the intensity of the support of parents, the additional costs in the learning process and the creativity of creating educational media teachers are not maximum. Some students say that hybrid learning reduces the quality of their learning because they are tired of the learning environment. Taking into account the problems faced by partners, then the implementing team of dedication activities to the community will offer a solution in the form of socialization activities "Socialization of Android-based Educational Media Making in Ibrahimy Situbondo High School". Activities are carried out face-to-face on June 23, 2023 and followed by 15 teachers. Based on the elevation data provided before and after the submission of materials, it was concluded that there was an increase in student learning motivation to follow the hybrid elevation.

Keywords : Educational Media, Android, Motivation

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia telah memberlakukan *social distancing* untuk mencegah penyebaran COVID-19. Semua bidang kehidupan, termasuk pendidikan, menerapkan protokol *social distancing*. Tujuannya adalah untuk menghentikan peningkatan kasus penularan. Sistem pembelajaran yang awalnya dengan tatap muka berganti dengan pembelajaran *hybrid*. Dengan kata lain, pembelajaran harus dilakukan dengan berbagai cara. Teknologi telah menjadi bagian dari pembelajaran yang tidak dapat dihindari, dan penggunaan teknologi di sektor pendidikan tampak begitu nyata selama pandemi.

Ada berbagai reaksi dari guru, siswa, dan orang tua terhadap pembelajaran *hybrid* selama ini. Pembelajaran *hybrid* telah menjadi lebih populer, tetapi faktanya menimbulkan banyak masalah, seperti gangguan jaringan internet hingga kelelahan guru dan siswa. Kondisi fisik dan psikis siswa, penyampaian materi guru, fasilitas penunjang, dan kualitas jaringan internet adalah beberapa penyebab masalah yang sering terjadi dalam mengelola pembelajaran *hybrid* (Andriani, Syaifullah, dan Kasriyati, 2021).

SMA Ibrahimy Situbondo merupakan sekolah setingkat menengah atas yang ada di daerah Situbondo tepatnya pada kelurahan Mimbaan Barat kecamatan Mimbaan. Madrasah ini berjarak 3 kilometer dari pusat kota Situbondo. Pada tahun akademik 2022/2023 penyelenggaraan pembelajaran di SMA Ibrahimy Situbondo juga dilaksanakan sesuai dengan peraturan pemerintah, yakni secara *hybrid* dengan memanfaatkan berbagai macam platform pembelajaran. Menurut hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran *hybrid* ini berjalan lancar walau meski menghadapi berbagai kendala di awal-awal masa peralihan.

Menurut kepala sekolah dan beberapa guru, pembelajaran *hybrid* ini ternyata lama kelamaan mengurangi keinginan siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh siswa yang jenuh, intensitas pendampingan orang tua yang menurun, biaya tambahan untuk proses pembelajaran, dan kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pendidikan. Sebagian siswa mengatakan bahwa pembelajaran *hybrid* membuat mereka bosan karena lingkungan belajar yang monoton. Banyak hal yang berkaitan dengan topik pembelajaran belum dibahas secara menyeluruh, membuat siswa kebingungan dan tidak dapat secara aktif menyampaikan tujuan mereka. Karena suasana belajar yang kompetitif tidak ada di kelas, usaha siswa untuk mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas juga menurun.

Menurut Novianti (2011), motivasi alami seseorang untuk belajar dapat meningkatkan motivasi atau semangat untuk belajar. Motivasi belajar adalah upaya untuk mencapai tujuan belajar, seperti pemahaman materi dan pengembangan. Dengan kata lain, motivasi belajar adalah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang tertarik untuk terus belajar. Kurangnya motivasi belajar dapat berdampak buruk pada siswa, seperti

menurunkan keberhasilan belajar dan, tentu saja, menurunkan prestasi belajar mereka (Ribbarizki, 2017). Wulandari dan Surjono (2013) menyatakan bahwa setiap siswa memiliki tingkat keinginan yang berbeda untuk belajar. Ada siswa dengan keinginan tinggi untuk belajar dan siswa dengan keinginan rendah untuk belajar.

Proses pembelajaran *hybrid* ini menyebabkan kurangnya motivasi belajar, yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam menyampaikan pendapat dan pemikiran mereka. Akibatnya, proses belajar menjadi membosankan. Siswa akan mengalami kemajuan atau bahkan penurunan dalam kemampuan belajarnya jika mereka bosan dengan pelajaran mereka. Selanjutnya, ketidakmampuan ini akan berdampak pada hasil belajar yang buruk. Karena motivasi belajar sangat penting dalam proses belajar, pendorong diperlukan untuk mendorong siswa untuk bersemangat untuk belajar sehingga mereka dapat mencapai prestasi. Ferismayanti (2020) menyatakan bahwa motivasi dalam belajar dapat membantu meningkatkan rasa senang, dorongan, dan semangat untuk belajar. Karena itu, diharapkan bahwa mendorong guru dan siswa untuk mengambil bagian dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi sekolah mitra. Sebagai mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru SMA Ibrahimy Situbondo. Berdasarkan analisis situasi dapat teridentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu:

1. Pembelajaran *hybrid* tidak lagi efektif.
2. Kreatifitas guru dalam mengembangkan materi ajar melalui platform pembelajaran digital mulai menurun.
3. Siswa merasa jenuh dengan situasi atau lingkungan rumah sebagai tempat belajar.
4. Motivasi belajar *hybrid* siswa menurun karena tidak adanya lingkungan belajar yang kompetitif.
5. Kemampuan belajar siswa tidak berkembang sehingga hasil belajar siswa menurun.

METODE

Mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, sebuah solusi berupa kegiatan “Sosialisasi Pembuatan Media Edukasi Berbasis Android di SMA Ibrahimy Situbondo” telah diberikan oleh tim dosen pelaksana kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar berbasis media digital siswa SMA Ibrahimy Situbondo. Kegiatan ini telah dilaksanakan secara tatap muka terbatas. Pada tahap awal, tim pelaksana kegiatan melakukan koordinasi dengan kepala Madrasah untuk melakukan identifikasi permasalahan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *hybrid*.

Adapun kegiatan Sosialisasi ini dilaksanakan dalam beberapa langkah yang terdiri dari perencanaan, sosialisasi, dan evaluasi. Berikut adalah rincian dari masing-masing langkah kegiatan tersebut:

1. Perencanaan. Tahapan ini merupakan langkah awal dari kegiatan di mana tim pelaksana melakukan observasi dan mengidentifikasi permasalahan di sekolah mitra. Selanjutnya, kajian literature dilakukan untuk menemukan solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa di sekolah mitra.
2. Sosialisasi. Tim pelaksana kegiatan memberikan sosialisasi berupa seminar kepada guru di SMA Ibrahimy Situbondo. Seminar berupa Pembuatan Media Edukasi Berbasis Android yang menarik bagi siswa yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar tetap bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di masa pandemi.
3. Evaluasi. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dari kegiatan seminar yang telah diberikan oleh tim pelaksana kepada guru di sekolah mitra.

Kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan secara maksimal. Tim pelaksana kegiatan telah mendayagunakan pengetahuan dan keterampilan serta fasilitas yang ada dengan sebaik-baiknya. Sehingga tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini dapat dicapai secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa upaya meningkatkan motivasi belajar siswa agar tidak jenu pada saat pembelajaran, memaksimalkan keterlibatan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran di rumah, menekan biaya tambahan dalam proses pembelajaran dengan kreativitas pembuatan media edukatif guru melalui aplikasi android di SMA Ibrahimy Situbondo ini telah dilaksanakan pada Tanggal 23 Juni 2023. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 15 guru. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua sesi. Yang pertama, tim pelaksana kegiatan memberikan seminar berupa perkembangan teknologi khususnya media digital dalam dunia Pendidikan. Yang kedua, tim pelaksana kegiatan memberikan seminar berupa bermacam-macam platform pembelajaran, manfaat dan juga dampak buruk dari media digital bagi penggunanya, memberikan tips dan trik yang dapat diterapkan dalam belajar *hybrid* sehingga siswa tetap mampu meningkatkan motivasi belajarnya.

Kegiatan awal sesi pertama ini adalah pengujian pra-test yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang sikap awal peserta terhadap pembelajaran online melalui media digital. Selanjutnya, Gisca dan Samsuri memberikan materi tentang perkembangan teknologi dan penerapan teknologi dalam pendidikan. Dalam sesi ini, peserta diberikan contoh berbagai platform pendidikan yang dapat digunakan selama pembelajaran online. Dibahas juga manfaat dan efek positif penggunaan media digital oleh siswa, serta efek negatif yang dapat ditimbulkan jika media digital digunakan secara tidak perlu. Kegiatan sesi ini juga diwarnai dengan diskusi dan tanya jawab.

Pertanyaan yang diajukan kepada pemateri menunjukkan antusiasme dan komitmen peserta terhadap sesi pertama. Pada sesi ini, pemateri juga memberikan contoh tokoh-tokoh yang berhasil dalam karir mereka dengan memanfaatkan media digital sebagai pendukung. Pertanyaan yang paling sering muncul juga terkait dengan kegunaan dan efek negatif media digital bagi penggunanya.



Gambar 1. Materi tentang perkembangan teknologi dan penerapan teknologi dalam pendidikan

Kegiatan pada sesi kedua adalah pemberian berbagai contoh platform pembelajaran, manfaat dan juga dampak buruk dari media digital bagi penggunanya, memberikan tips dan trik yang dapat diterapkan dalam belajar *hybrid* sehingga siswa tetap mampu meningkatkan motivasi belajarnya. Sesi kedua ini dipandu oleh Nuris Hidayat., M.Pd. Tujuan dari pemberian tips dan trik ini adalah untuk memotivasi peserta didik sehingga terhindar dari rasa jenuh dan tetap bersemangat dalam belajar dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru selama pembelajaran online. Dengan demikian, prestasi belajar siswa tetap dapat dipertahankan bahkan ditingkatkan meskipun dalam situasi belajar online. Adapun tips dan trik menyenangkan selama pembelajaran online yang diberikan oleh pemateri antara lain adalah dengan mengatur jadwal belajar, menanamkan mindset yang benar, menciptakan ruang belajar yang kondusif, belajar sambil mendengarkan musik,

membuat tantangan untuk diri sendiri, berdiskusi dengan rekan terkait dengan materi pembelajaran.



Gambar 2. Materi tentang pemberian berbagai contoh platform pembelajaran, dampak media digital, tips dan trik dalam belajar *hybrid*

Bentuk evaluasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan adanya pemberian pre-test dan post test. Pre-test dan post-test diberikan dalam bentuk angket. Adapun tujuan dari pemberian angket ini adalah untuk mengukur sejauh mana kebermanfaatan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan terhadap mitra. Angket ini diberikan kepada sebanyak 15 peserta kegiatan.

Berdasarkan hasil analisis angket, sebelum dilakukannya sosialisasi tentang perkembangan teknologi khususnya media digital dalam dunia Pendidikan, bermacam-macam platform pembelajaran, manfaat dan juga dampak buruk dari media digital bagi penggunaannya, memberikan tips dan trik yang dapat diterapkan dalam belajar *hybrid* sehingga siswa tetap mampu meningkatkan motivasi belajarnya, guru tidak bisa memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran online sehingga menimbulkan rasa jenuh dalam proses belajar online dan cenderung tidak memberikan dukungan yang optimal bagi perkembangan proses belajar mereka. Hal ini menyebabkan motivasi dan kemampuan belajar siswa menjadi rendah

Tabel 1. Hasil Pre-test Peserta Kegiatan

No	Variabel	Skala penilaian					Total
		1	2	3	4	5	
1	Apakah anda setuju media pembelajaran berbasis android sebagai media teknologi dalam pembelajaran		13	2			15
2	Apakah media pembelajaran berbasis android dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas		12	3			15
3	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat menumbuhkan pembelajaran yang kreatif		12	3			15
4	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android menjadikan suatu pembelajaran yang efektif pada proses pembelajaran di kelas		12	3			15
5	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat menjadikan kelas kondusif		12	3			15

6	Apakah media pembelajaran berbasis android menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan	12	3	15
7	Apakah dengan media pembelajaran berbasis android yang digunakan menjadikan minat peserta didik bertambah dalam proses pembelajaran di kelas	12	3	15

Setelah mendapatkan materi terkait dengan perkembangan teknologi khususnya media digital dalam dunia Pendidikan beserta tips dan trik untuk mengatasi rasa jenuh dan rendahnya kemampuan belajar online siswa, maka siswa diberikan angket post-test. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kebermanfaatan kegiatan sosialisasi yang telah diberikan. Adapun jumlah pernyataan yang digunakan dalam angket post-test ini berjumlah delapan. Pernyataan pertama berkaitan dengan “siswa akan mengatasi rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran daring”. Pernyataan kedua “siswa merasa tertarik mengikuti proses pembelajaran daring”. Yang ketiga pernyataan tersebut adalah “siswa akan menggunakan media digital hanya untuk kebutuhan berkomunikasi”. Pernyataan berikutnya berbunyi “Media digital membantu siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas”. Peranyataan yang kelima berkaitan dengan “siswa akan menggunakan media digital secara maksimal untuk belajar”. Selanjutnya “Siswa akan mengatur jadwal belajar online dengan menggunakan media digital semaksimal mungkin”. Kemudian, angket ketujuh berbunyi “siswa akan menciptakan lingkungan belajar online yang menyenangkan dan nyaman”. Terakhir, angket menggunakan pernyataan “Siswa akan membentuk komunitas belajar online yang mendukung proses belajar saya.”

Tabel 2. Hasil Post-test Peserta Kegiatan

No	Variabel	Skala penilaian					Total
		1	2	3	4	5	
1	Apakah anda setuju media pembelajaran berbasis android sebagai media teknologi dalam pembelajaran				2	13	15
2	Apakah media pembelajaran berbasis android dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas				3	12	15
3	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat menumbuhkan pembelajaran yang kreatif				3	12	15
4	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android menjadikan suatu pembelajaran yang efektif pada proses pembelajaran di kelas				3	12	15
5	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat menjadikan kelas kondusif				3	12	15
6	Apakah media pembelajaran berbasis android menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan				3	12	15
7	Apakah dengan media pembelajaran berbasis android yang digunakan menjadikan minat peserta didik bertambah dalam proses pembelajaran di kelas				3	12	15

Berdasarkan hasil analisis data angket post-test, dapat disimpulkan bahwa setelah mendapatkan konten tentang pemanfaatan media digital dalam dunia pendidikan serta nasihat dan trik untuk tetap semangat mengikuti perkuliahan online, siswa memiliki keunggulan yang signifikan untuk meningkatkan sikap mereka dan memaksimalkan penggunaan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka yang akan datang, agar siswa tidak merasa jenuh selama proses belajar.

Pada tahap akhir tim instruktur memberikan kuesioner kembali sebagai pengukur dalam menilai keberhasilan program yang telah diberikan. Dalam kuesioner ini tim instruktur menggunakan skala penilaian yang terdiri dari 1 (tidak memuaskan), 2 (kurang memuaskan), 3 (cukup memuaskan), 4 (memuaskan), 5 (sangat memuaskan). Hasil penilaian menunjukkan bahwa program sosialisasi pelatihan ini telah dilaksanakan sangat baik dan memberikan kepuasan tersendiri bagi para peserta yang hadir.

Tabel 3. Hasil penilaian pelatihan

No	Variabel	Skala penilaian					Total
		1	2	3	4	5	
1	Efisien waktu yang diberikan dalam pelatihan				2	13	15
2	Kualitas isi materi pelatihan				3	12	15
3	Sarana dan prasarana di tempat pelatihan				3	12	15
4	Kesiapan narasumber				2	13	15
5	Pelayanan yang diberikan tim instruktur				2	13	15

KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan hal-hal antara lain:

1. Berbagai pihak, khususnya sekolah sebagai penyelenggara pendidikan, harus memberikan perhatian yang serius pada motivasi belajar siswa saat mereka mengikuti pembelajaran online dengan memanfaatkan media digital selama masa pandemi.
2. Kejenuhan yang timbul akibat tidak adanya interaksi sosial antara siswa dan guru serta siswa dengan sesama siswa menurunkan motivasi siswa untuk belajar dan mengakibatkan penurunan kemampuan belajar.
3. Setelah mendapatkan materi yang terkait dengan pembelajaran, siswa harus belajar lebih banyak
4. Diharapkan kemampuan belajar siswa akan meningkat jika motivasi mereka untuk belajar dikurangi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Abdurachman Saleh Situbondo melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UNARS atas pendanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penulis berharap semoga artikel ilmiah ini banyak memberikan manfaat dan pengetahuan bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Kasriyati, D. 2020. Android Apps in EFL Classroom Environment: Improving Students' Learning Outcomes in Translation. *In IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 469, No. 1, p. 012060).
- Ferismayanti. 2020. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19. Retrieved from: <https://lpmplampung.kemdikbud.go.id/>

- Novianti, N. R. 2011. Kontribusi pengelolaan laboratorium dan motivasi belajar siswa terhadap efektivitas proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan MIPA*. Edisi khusus, 1, 158- 166.
- Rimbarizki, R. 2017. Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *J+ PLUS UNESA*, 6 (2).
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. 2013. Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (2)