

# GUYUB

Journal of Community Engagement

Vol. 3, No. 1, April 2021



PKM Pendampingan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi Pesantren Zona Tapal Kuda Jawa Timur

M. Noer Fadli Hidayat

---

PKM Pemberdayaan Masyarakat melalui Pemanfaatan Pengolahan Kotoran Sapi Menjadi Pupuk Kompos di Dusun Pareyan Desa Sopet Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo

Fathor Rosi, Aniatul Khasanah, Rizki Eka Damayanti, Wirdatussururoh Wirdatussururoh, Sri Wahyuni

---

PKM Pendampingan Pasien Terkonfirmasi Positif Covid-19 dalam Manajemen Diri Pasca Karantina di Rumah Karantina SMP Negeri 1 Pajarakan Probolinggo

Setiyo Adi Nugroho, Septi Maharani Putri

# GUYUB

Journal of Community Engagement

# GUYUB

---

## Journal of Community Engagement

---

Vol. 3, No. 1, 2022

---

### Editor in Chief

*Achmad Fawaid, (SCOPUS ID: 57214837323)*

### Managing Editors

*Hasan Baharun, (ID SCOPUS : 57200983602)*

*Sugiono Sugiono, (SCOPUS ID : 57199578160)*

*Ismail Marzuki, (SCOPUS ID: 57201500245)*

*Subhan Rachman, (SCOPUS ID: 57192937912)*

*Nurul Huda, (SINTA ID: 6119615)*

*Syamsuri, (SINTA ID: 6116825)*

*Ridhatullah Assya'bani, (SINTA ID: 6200862)*

### Peer Reviewers

*Miftahul Huda, (SINTA ID: 6171566), University of Antwerp, Belgium*

*Achmad Naufal Irsyadi (SINTA ID: 6704870), Universitas Nurul Jadid, Indonesia*

*Sukamto Sukamto, (SINTA ID: 5979034), Universitas Widya Gama Malang, Indonesia*

*Deny Utomo, (SINTA ID: 6016108), Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia*

*Fariz Alnizar, (SCOPUS ID: 6659824), UNUSIA Jakarta, Indonesia*

*Fuad Rahman, (SCOPUS ID: 57201474778), UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia*

*Saifuddin Zuhri Qudsy, (SCOPUS ID: 57213595165), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia*

*Akhmad Anwar Dani, (SINTA ID: 14305), IAIN Surakarta, Indonesia*

*Maufur Maufur, (SINTA ID: 5989329), IAIN Kediri, Indonesia*

*Siti Mahmudah Noorhayati, (SINTA ID: 6726997), IAIN La Roiba Bogor, Indonesia*

*Busro Busro, (SCOPUS ID: 57205022652), UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia*

*Akmal Mundi, (SCOPUS ID: 57205059378), UNUJA Probolinggo, Indonesia*

### Section Editor

*Ahmad Zubaidi, Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia*

**GUYUB: Journal of Community Engagement** is a multidisciplinary journal which aims to disseminate the conceptual thoughts and research results in the area of community service. This journal focuses on the main problems of the community engagement areas, such as (1) training, marketing, appropriate technology, design; (2) student community services; (3) community empowerment, social access; (4) education for sustainable development, etc.

**GUYUB: Journal of Community Engagement** is published three times a year (April, August, December) by Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia.

*Editorial Office:*

**GUYUB: Journal of Community Engagement**

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia 67291.

Phone: 0888 30 77077, Hp: 082318007953

Email: [jurnal.guyub@gmail.com](mailto:jurnal.guyub@gmail.com)

Website: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/guyub/index>

# Tables of Content

1-21

PKM Pendampingan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi Pesantren  
Zona Tapal Kuda Jawa Timur

***M. Noer Fadli Hidayat***

22-35

PKM Pemberdayaan Masyarakat melalui Pemanfaatan Pengolahan Kotoran Sapi Menjadi Pupuk  
Kompos di Dusun Pareyaan Desa Sopet Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo

***Fathor Rosi, Aniatul Khasanah, Rizki Eka Damayanti, Wirdatussururoh Wirdatussururoh, Sri Wahyuni***

36-47

PKM Pendampingan Pasien Terkonfirmasi Positif Covid-19 dalam Manajemen Diri Pasca Karantina di  
Rumah Karantina SMP Negeri 1 Pajarakan Probolinggo

***Setiyo Adi Nugroho, Septi Maharani Putri***

48-62

PKM Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Android Interaktif bagi Guru MGMP IPA Wilayah  
Jember Selatan

***Syahrul Mubaroq, Aulya Nanda Prafitasari***

63-75

PKM Pendampingan Pola Hidup Bersih dan Sehat pada Peserta Didik Taman Pengasuhan Anak Ar-  
Rahmah Pondok Pesantren Nurul Jadid

***Ahmad Zubaidi, Mistrina Harmonis, Ismail Marzuki***

## PKM Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Android Interaktif bagi Guru MGMP IPA wilayah Jember Selatan

Syahrul Mubaroq<sup>1</sup>, Aulya Nanda Prafitasari<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Jember<sup>1,2</sup>

{[syahrul.mubaroq@unmuhjember.ac.id](mailto:syahrul.mubaroq@unmuhjember.ac.id)<sup>1</sup>, [aulya.prafitasari@unmuhjember.ac.id](mailto:aulya.prafitasari@unmuhjember.ac.id)<sup>2</sup>}

---

Submission: 26/04/2022

Received: 28/04/2022

Published: 30/04/2022

---

**Keywords:**

Teacher Training,  
Android-based  
learning media,  
Smart Apps  
Creator 3

**Abstract.** *The ongoing Covid-19 pandemic has encouraged the use of blended learning as a learning system. Therefore, teachers are expected to be able to develop effective, efficient, and interesting learning media, especially teachers in the field of science studies in the south Jember region. This activity aims to provide insight and training in the preparation of android-based learning media and to find out the teacher's research on the use of the application. The result of this activity is that teachers can understand how Smart Apps Creator 3 works and create android-based learning media products in one teaching group. Participants' responses to the Smart Apps Creator 3 application showed that 88% of teacher participants agreed that the training topics provided were relevant, 72.5% stated that it was easy to make learning media using Smart Apps Creator 3, 88.5% agreed that the resulting product could simplify delivery of material to students, and 68.6% of the participants assessed that students would have a great interest in android-based learning media.*

**Katakunci:**

Pelatihan Guru,  
Media  
pembelajaran  
berbasis android,  
Smart Apps  
Creator 3

**Abstrak.** Pandemi Covid-19 yang sedang berlangsung telah mendorong penggunaan *blended learning* sebagai sistem pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menyusun media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik khususnya para guru bidang studi IPA di wilayah Jember selatan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis android dan mengetahui penilaian guru tentang pemanfaatan aplikasi tersebut. Hasil dari kegiatan ini adalah para guru dapat memahami cara kerja Smart Apps Creator 3 dan membuat produk media pembelajaran berbasis android dalam satu kelompok mengajar. Respon peserta terhadap aplikasi *Smart Apps Creator 3* menunjukkan bahwa 88% dari peserta guru setuju bahwa topik pelatihan yang diberikan relevan, 72,5% menyatakan bahwa mudah membuat media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3, 88,5% setuju bahwa produk yang dihasilkan dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa, dan 68,6% dari peserta menilai siswa akan memiliki minat yang besar pada media pembelajaran berbasis android.

## 1 Pendahuluan

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya adalah di dunia pendidikan. Dari dampak tersebut proses pembelajaran telah banyak bergeser dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring dan mandiri seperti yang dilakukan di SMP Kabupaten Jember. Guru sebagai salah satu sumber informasi juga harus selalu meningkatkan diri dengan mengembangkan kompetensi agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman, seperti menguasai pembelajaran berbasis TIK. Dalam pembelajaran yang masih bersifat blended learning ini, tentu guru diwajibkan mengembangkan perangkat pembelajaran termasuk menyusun medianya yang sesuai dengan kondisi saat ini. Salah satu bidang studi yang menuntut guru harus menyusun bahan ajar yang kontekstual adalah mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan banyak materi IPA yang membutuhkan penjelasan lebih dalam dengan memberikan contoh yang kontekstual melalui video interaktif karena sulit untuk menunjukkan konsep materi secara langsung.

Musyawarah Guru Mata Pelajaran atau yang biasa disebut MGMP bidang studi IPA wilayah Jember Selatan adalah salah satu MGMP yang aktif menyelenggarakan kegiatan dalam rangka penyusunan perangkat pembelajaran dan tukar informasi untuk sesama guru IPA. Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan 3 orang guru IPA wilayah Jember Selatan, yakni dari SMPN 2 Umbulsari, SMPN 1 Kencong, dan SMPN 2 Gumukmas, menyatakan bahwa sekolah – sekolah di lingkungan MGMP IPA Wilayah Jember Selatan telah dilengkapi dengan Laboratorium Komputer namun tidak dimanfaatkan dengan optimal dalam penyusunan perangkat dan pelaksanaan pembelajaran IPA. Selain itu, guru IPA saat ini membutuhkan pendampingan dalam hal penyusunan media pembelajaran dan sumber belajar berbasis TIK, Literasi dan Numerasi seperti yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan tentang Merdeka Belajar.

Pemerintah mencanangkan dalam masa darurat, aktivitas literasi dan numerasi bisa terselenggara dengan menyenangkan dan terintegrasi dengan rutinitas peserta didik bersama dengan keluarga. Oleh karena itu keterbatasan sumber daya dan kendala teknis yang terjadi pada pembelajaran daring berimplikasi kepada adaptasi pembelajaran alternatif yang memfokuskan pada kegiatan literasi dan numerasi. Hal ini dapat diterapkan dengan mengembangkan media pembelajaran android oleh guru

yang dapat menarik minat belajar siswa dengan muatan yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran materi masing – masing guru.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di atas maka diperlukan suatu aplikasi yang mudah diterapkan oleh guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis TIK, menyenangkan, dan mudah diakses oleh siswa. Salah satunya adalah dengan menyusun suatu aplikasi media dan sumber belajar di smartphone berbasis android. Namun banyak yang beranggapan bahwa untuk mengembangkan sebuah aplikasi terutama berbasis android merupakan hal yang sulit karena tidak semua orang/guru menguasai bahasa pemrograman atau coding/ kode pemrograman.

Smart Apps Creator merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam mengembangkan aplikasi android tanpa menggunakan coding/kode pemrograman. Smart Apps Creator adalah media interaktif digital mutakhir yang membangun konten multimedia untuk perangkat seluler dengan tampilan user interface yang intuitif, interaktivitas yang mudah, dan desain yang menarik (Smart Apps Creator, 2018). Terdapat beberapa kelebihan dari Smart Apps Creator antara lain; 1) tidak perlu kemampuan khusus dalam penerapan bahasa pemrograman, 2) tampilan yang mudah untuk digunakan, karena dari sisi user interface menu yang disajikan sangat mudah untuk dipahami dan digunakan, 3) aplikasi yang dihasilkan sangat beragam yaitu berupa APK, IOS, Exe, dan HTML 5, akan tetapi kami membatasi untuk pengembangan aplikasi android (eksistensi Apk), dikarenakan jumlah pengguna di Indonesia yang sangat besar yakni mencapai 91% (Globalstats, 2021) dari jumlah pengguna smartphone di Indonesia yang berjumlah 89% dari total populasi penduduk Indonesia (Hanum, 2021), 4) tidak membutuhkan laptop/PC khusus dalam pengembangan aplikasi tersebut, dan 5) menghasilkan media/aplikasi yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan beberapa permasalahan dan alternatif solusi di atas, penyusunan sumber belajar berbasis TIK, Literasi dan Numerasi seperti yang saat ini dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan tentang Merdeka Belajar bagi siswa sangat diperlukan. Untuk itu dibutuhkan pelatihan khususnya untuk guru bidang studi IPA melalui MGMP Wilayah Jember Selatan sebagai upaya membentuk smart villages di lingkungan tersebut. Selain untuk menambah wawasan dan meningkatkan kompetensi, melalui pelatihan ini

para guru dapat menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator 3 sekaligus bisa mengetahui respon guru terhadap pemanfaatan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, kami menyusun program pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Android Interaktif bagi Guru MGMP IPA Wilayah Jember Selatan”.

## 2 Metode

Permasalahan mitra yang telah dipaparkan pada Bab sebelumnya menjadikan metode pendekatan, sosialisasi dan pelatihan dipilih untuk kegiatan program pengabdian masyarakat demi terciptanya pembelajaran yang efektif dengan meningkatkan kompetensi guru IPA wilayah Jember Selatan dalam penyusunan bahan ajar berbasis TIK melalui:

- a. Sosialisasi dan Pelatihan penyusunan media pembelajaran android sebagai bahan ajar interaktif berbasis literasi dan numerasi bagi siswa pada pembelajaran blended learning.

Pelaksanaan pelatihan ini berkaitan dengan kebutuhan guru akan sumber belajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran haruslah yang menarik serta dilengkapi dengan gambar dan video penunjang dalam satu sumber belajar sehingga memudahkan dan memotivasi siswa untuk mempelajari bersama dengan pendampingan orang tua atau keluarga dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran berbasis android dipilih karena sesuai dengan kebutuhan yang mampu memfasilitasi siswa baik ketika pembelajaran luring maupun daring pada kondisi pembelajaran blended learning. Dalam penyusunannya dilakukan dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dikarenakan aplikasi tersebut telah kredibel dan mudah dioperasikan sesuai dengan kebutuhan guru.

- b. Pendampingan peserta pelatihan dalam rangka:
  - 1) Menambah wawasan dan kompetensi guru MGMP IPA wilayah Jember Selatan mengenai penyusunan media pembelajaran berbasis TIK.
  - 2) Menghasilkan media pembelajaran android berbasis literasi dan numerasi oleh guru MGMP IPA wilayah Jember Selatan.

3) Sebagai bagian dari langkah awal bagi guru, siswa, dan para orang tua/wali menuju pelaksanaan pendidikan ke arah smart village khususnya wilayah Jember Selatan.

c. Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi hasil kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan bantuan kuesioner respon peserta terhadap pelatihan penyusunan media pembelajaran android interaktif berbasis literasi numerasi bagi guru MGMP IPA wilayah Jember Selatan. Kuesioner disusun dengan bantuan *Google Form* agar para peserta dapat dengan mudah dalam memberikan penilaian. Pemilihan *Google Form* juga berdasarkan kemudahan proses perekapan nilai guna menganalisis hasil kuesioner respon peserta pelatihan.

### 3 Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan penyusunan media pembelajaran *android* dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Februari 2022 diawali dengan peserta sejumlah 51 Guru Bidang Studi IPA Wilayah Jember Selatan. Menurut Permana (2021: 236) kegiatan pengabdian semacam ini diperlukan untuk memberikan motivasi agar guru terus mengembangkan kompetensi yang dimiliki terutama pada penyusunan atau pengembangan media pembelajaran berbasis TIK sehingga kreativitas guru menjadi lebih terasah dan para guru khususnya yang tinggal di desa bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu juga memberikan wawasan tentang tuntutan fasilitas yang mendukung merdeka belajar siswa melalui sumber belajar yang menunjukkan karakteristik literasi dan numerasi yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari oleh siswa bersama – sama dengan pendampingan keluarga atau orang tua pada masa aktivitas pembelajaran daring. Salah satu program yang dapat membantu proses pembelajaran sekarang ini adalah Smart Apps Creator (SAC). (Rahmi, 2021 : 319)

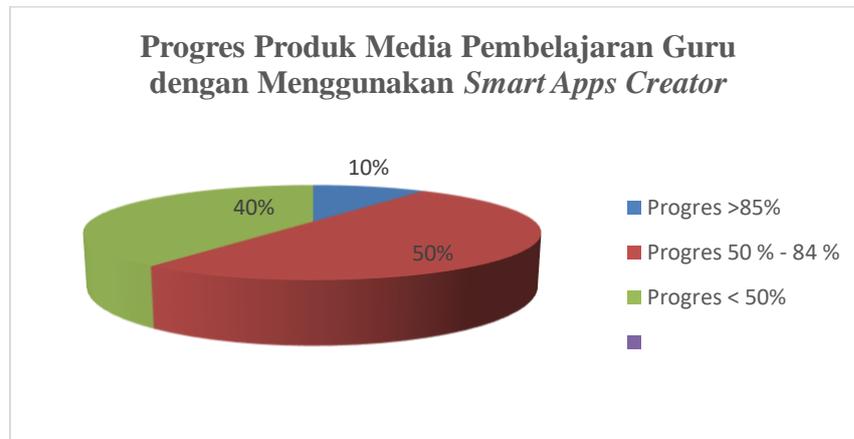
Kegiatan inti dari pelatihan ini dimulai dengan pemaparan akan pentingnya menyajikan sumber belajar kepada siswa yang sesuai dengan capaian pembelajaran oleh masing – masing guru. Melalui pelatihan ini guru dapat mengetahui aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai aplikasi yang mudah dioperasikan oleh guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis

*android* tanpa harus mempelajari ilmu pemrograman sebelumnya. Peserta diberikan pemaparan tentang fitur – fitur yang dimiliki oleh *Smart Apps Creator* agar mengetahui menu apa yang harus dipilih sesuai kebutuhan dalam menyusun media pembelajaran berdasarkan kerangka yang dibuat sebelumnya. Setelah itu para peserta pelatihan ditunjukkan cara untuk memasukkan bahan ajar dasar berupa teks yang telah disiapkan sebelumnya, dan satu per satu langkah dalam memasukkan gambar dan membuat media interaktif seperti animasi, video, dan pembuatan soal dipaparkan langkah – langkahnya. Pendampingan kegiatan ini dilakukan hingga seluruh atau perwakilan peserta dapat mempublikasikan bentuk media pembelajaran pada perangkat *android*nya. Beberapa dokumentasi kegiatan dalam Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan

Pelatihan pemanfaatan *Smart Apps Creator* ini menghasilkan beberapa produk media pembelajaran dari para guru dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Progres Penyusunan Produk Media Pembelajaran

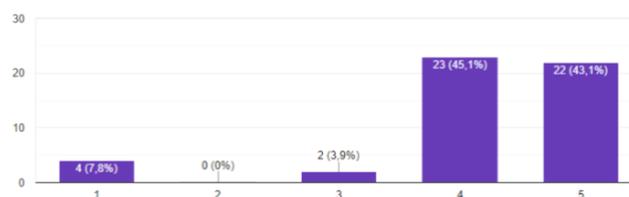
Hasil di atas menunjukkan baru 10% peserta pelatihan yang dapat menunjukkan produk media pembelajaran yang telah mendekati tuntas, yakni pada progres 85%. Rata – rata yang belum ditambahkan pada produk seperti ketersediaan latar suara, gambar *icon* tampilan produk, dan beberapa tata letak yang masih bisa dibaiki lagi. Sehingga para peserta pada progres lebih dari 85% ini dapat dinyatakan mampu menuntaskan secara mandiri produknya hingga 100% dan diharapkan dapat membantu para rekannya menyelesaikan produk yang dibuat. Kemudian setengah dari peserta pada tahap di antara 50 % – 84% memiliki beberapa variasi kekurangan atau kendala dalam menuntaskan produknya, selain kendala yang dimiliki oleh rekan yang telah pada progres lebih dari 85%, kendala lainnya adalah belum lengkapnya bahan ajar atau soal yang disiapkan oleh guru untuk dientrikan ke software *Smart Apps Creator* sehingga menghambat kelanjutan pengerjaan produknya. Para peserta pada progres ini juga banyak yang membutuhkan waktu lebih dalam setiap melakukan *setting*. Berdasarkan permasalahan di atas, kami memberikan solusi dengan membuat kelompok – kelompok kerja berdasarkan jenjang kelas yang di ampu oleh para guru. Para peserta yang telah memiliki progres kerja lebih dari 85% menarik peserta lain untuk masuk pada kelompoknya dengan memberikan hasil kerja terakhirnya. Materi – materi yang masih dalam jenjang yang sama dapat ditambahkan dalam 1 produk kelompok, sehingga dapat memfasilitasi peserta lainnya. Hal ini dilakukan agar semua peserta masih mendapatkan pengalaman pelatihan mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3*.

Harapan untuk para peserta melalui kegiatan ini adalah guru MGMP IPA wilayah Jember Selatan dapat secara mandiri menyusun media pembelajaran untuk materi IPA lainnya dan dapat memberikan manfaat lebih kepada instansi dan rekan kerjanya dengan berbagai ilmu cara penyusunan media pembelajaran *android* sehingga juga dapat meningkatkan kompetensi guru bidang studi lainnya khususnya wilayah Jember Selatan. Adapun beberapa contoh produk hasil kerja dulu dalam pelatihan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Contoh tampilan produk peserta pelatihan *Smart Apps Creator*

Berdasarkan data hasil evaluasi yang telah dilakukan terkait bagaimana respon para peserta guru dari MGMP Bidang Studi IPA Wilayah Jember Selatan terhadap pelatihan pengembangan media ajar berbasis android dapat ditunjukkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

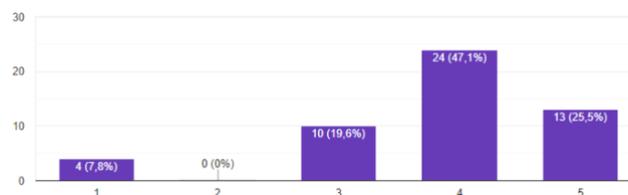


Gambar 4. Grafik respon peserta tentang relevansi topik pelatihan

Grafik di atas menunjukkan bahwa sebanyak 45% guru menyatakan pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan android sangat dibutuhkan saat ini, bahkan sebanyak 43% menyatakan sangat setuju. Sehingga total sejumlah 88% guru setuju baha topik pelatihan yang diberikan sesuai dengan kondisi saat ini.

Pembelajaran pada kondisi pandemi selama 2 tahun ini membuat guru lebih sadar akan kebutuhan meningkatkan keterampilan digitalnya untuk mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran online. Apalagi kini bisa dikatakan bahwa perangkat android sudah sangat tidak asing bagi para siswa sehingga akan sangat bermanfaat apabila digunakan dalam pembelajaran, baik dengan pendampingan orang tua maupun secara mandiri. Dampak dari adanya media pembelajaran berbasis android akan dirasakan oleh seluruh komponen baik guru, siswa sendiri, maupun orang tua sebagai bentuk pembelajaran berbasis literasi dan numerasi. Hal ini bisa dijadikan dasar untuk dapat membantu para guru di wilayah lainnya untuk bisa mengembangkan diri untuk menyusun perangkat pembelajarannya secara digital.

Peserta juga memberikan pendapatnya tentang kemudahan pengoperasian aplikasi *Smart Apps Creator 3* dalam penyusunan media pembelajaran berbasis android. Hal itu tertuang dalam grafik 5 berikut.

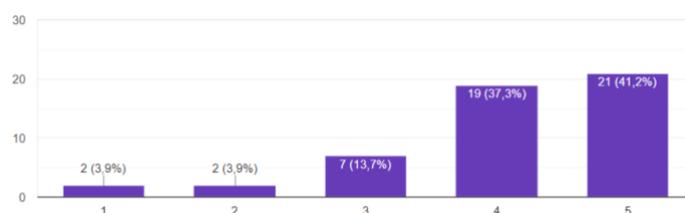


Gambar 5. Grafik respon peserta tentang kemudahan membuat media ajar menggunakan *Smart Apps Creator 3*

Grafik di atas menunjukkan bahwa sebanyak 19,6% guru menyatakan cukup mudah, 47% peserta menilai mudah, dan guru yang menganggap sangat mudah sebanyak 25,5%. Sehingga total 72,5% peserta menyatakan bahwa mudah membuat media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator 3*. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android bukan sesuatu yang sulit untuk dilakukan. Hal ini sesuai dengan hasil kuesioner dari kegiatan pengabdian Sutejo (2021 : 50) yang

menyebutkan bahwa sebesar 92% dari peserta menyatakan media ajar mudah disusun dengan menggunakan *Smart App Creator*. Kegiatan – kegiatan pelatihan seperti ini dapat membuka wawasan kepada para guru bahwa kini telah banyak aplikasi atau *software* yang disediakan bagi masyarakat khususnya guru untuk mempermudah dalam proses pembelajarannya. Sehingga peran para praktisi pendidikan termasuk dosen dalam membantu memperkenalkan dan meningkatkan literasi digital para guru sangatlah diperlukan. Hal ini juga disampaikan oleh Syahroni (2020: 170) bahwa peningkatan literasi digital tentu akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga semakin baik mutu kualitas pembelajaran yang dilaksanakan maka akan meningkatkan indikator kenyamanan pembelajaran masa pandemi.

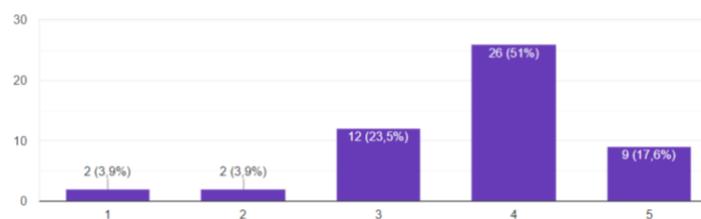
Setiap aplikasi diciptakan untuk mempermudah kerja produk dan mengemaskan dalam tampilan yang lebih menarik. Media pembelajaran berbasis android juga merupakan sarana bagi para guru dalam menyampaikan materi ajarnya. Respon guru dalam kemudahan penyampaian materi menggunakan media berbasis android tertuang dalam Grafik 6 berikut.



Gambar 6. Grafik respon peserta tentang kemudahan penggunaan aplikasi dalam penyampaian materi pembelajaran

Respon guru terhadap kemudahan dalam penyampaian materi menggunakan aplikasi berbasis android menunjukkan hasil yang positif. Guru yang menyatakan bahwa media ajar berbasis android dalam pembelajaran cukup memudahkan sebanyak 13,7%, kemudian sebesar 37,3% menyatakan bahwa materi ajar mudah disampaikan menggunakan aplikasi android, bahkan sebanyak 41,2% menyatakan sangat mudah. Sehingga total 88,5% dari peserta pelatihan setuju bahwa dengan media pembelajaran berbasis android, materi ajar lebih mudah disampaikan kepada siswa.

Guru yang sudah berpengalaman tentu mengetahui bentuk pembelajaran apa yang dapat membuat siswa tertarik atau termotivasi untuk belajar. Guru juga bisa menilai bagaimana sikap siswa apabila diberikan materi ajar berbasis android yang dapat dengan mudah dibaca dalam *smartphone* mereka. Menurut Juniarti (2021: 660) pada kegiatan pelatihan guru menggunakan *Smart Apps Creator*, menyatakan sebesar 78,33% dari anak didik menunjukkan respon baik saat diberikan materi menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Pada pelatihan kali ini, penilaian guru terhadap sikap siswa tersebut telah disajikan dalam grafik 5 berikut.



Gambar 7. Grafik respon peserta tentang asumsi minat belajar siswa menggunakan media ajar berbasis android

Grafik di atas menunjukkan bahwa menurut guru siswa akan memiliki minat belajar yang baik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis android. Hal ini diketahui dari presentase pada grafik yang menunjukkan bahwa guru yang memiliki poin 4 yakni berminat adalah sebesar 51%. Kemudian sebanyak 23,5 % menilai angka minat siswa dalam menggunakan aplikasi android untuk belajar adalah pada taraf cukup. Sedangkan guru yang beranggapan siswanya akan sangat berminat apabila materi ajarnya dalam bentuk aplikasi android adalah sebesar 17,6%. Sehingga total sebesar 68,6% peserta menilai siswa akan memiliki minat yang besar pada media pembelajaran berbasis android. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar. Soiman (2018 : 43) menyatakan hasil penelitiannya terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP antara yang menggunakan media berbasis komputer dengan model pembelajaran langsung memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa minat siswa terhadap produk pelatihan media pembelajaran berbasis android ini dapat memberikan hasil belajar yang baik dari para siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Khoirudin (2021: 32) yang menyimpulkan bahwa

pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator 3* dalam masa pandemi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil sejumlah respon di atas bukan tanpa penilaian negatif atau kurang dari guru. Pada setiap indikator terdapat penilaian yang kurang memuaskan. Sepertinya halnya respon tentang relevansi topik pelatihan dengan kondisi pembelajaran saat ini menunjukkan bahwa sebanyak 7,8% guru menyatakan tidak sesuai. Selain itu dengan persentase yang sama guru menilai sangat sulit dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator 3* serta berasumsi siswa tidak akan berminat dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa saja terjadi karena terdapat guru tidak terbiasa dalam menggunakan pembelajaran berbasis TIK serta faktor usia yang membuat daya minat guru dalam meningkatkan kompetensi TPACK sangat kurang. Hal ini telah diungkapkan oleh Bastudin (2020) bahwa telah banyak kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis TIK yang dikemukakan oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti kurangnya waktu yang dimiliki guru (waktunya dihabiskan untuk proses pendidikan dan pengajaran /dikjar), kurangnya pelatihan TIK, kurangnya kesempatan mengembang diri dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan TIK/TPACK terhadap pendidik masih sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi guru masa depan Indonesia.

#### 4 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mitra MGMP Bidang Studi IPA di Wilayah Jember Selatan dengan memberikan pelatihan pada 51 peserta guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator 3* ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Guru yang tergabung dalam forum MGMP IPA Wilayah Jember Selatan dapat memperoleh tambahan wawasan tentang aplikasi – aplikasi seperti *Smart Apps Creator 3* sebagai alternatif solusi pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring).

Guru melalui kerja sama dalam kelompok dengan rekan di forum MGMP IPA Wilayah Jember Selatan sesuai dengan kelas yang diampu dapat

menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator 3.

Hasil evaluasi berdasarkan penilaian proses pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android oleh peserta guru dari MGMP IPA Wilayah Jember Selatan melalui kuesioner dapat dirinci sebagai berikut: a) total sejumlah 88% dari peserta guru setuju bahwa topik pelatihan yang diberikan relevan dengan kondisi pembelajaran saat ini, b) total 72,5% dari peserta guru menyatakan bahwa mudah membuat media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3, c) total 88,5% dari peserta pelatihan setuju bahwa dengan media pembelajaran berbasis android, materi ajar menjadi lebih mudah disampaikan kepada siswa, d) total sebesar 68,6% dari peserta menilai siswa akan memiliki minat yang besar pada media pembelajaran berbasis android.

## 5 Pengakuan

Terimakasih kami sampaikan kepada Ketua forum MGMP IPA Wilayah Jember Selatan dan Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember serta para peserta yang telah terlibat dalam Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Android Interaktif bagi Guru MGMP IPA wilayah Jember Selatan.

## 6 Referensi

- Bastudin. (2020). *Hambatan Utama Penggunaan TIK dalam Pembelajaran dan Strategi Mengatasinya*. Situs Resmi LPMP Sumatra Selatan. <https://lpmpsumsel.kemdikbud.go.id/site/blog/2020/06/17/hambatan-utama-penggunaan-tik-dalam-pembelajaran-dan-strategi-mengatasinya/>
- Globalstats. (2021). *Mobile Operating System Market Share Indonesia*. Stat Counter: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Hanum, Z. (2021). *Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>

- Juniarti, Y., & Ramadan, G. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Penerapan Multimedial media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) di TK Kabupaten Limboto. *Jurnal SIBERMAS : Sinergi Bersama Masyarakat*. X (3) p. 647 – 661. <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/sibermas/article/view/13461/pdf>
- Khoirudin R., dkk. (2021). Smart Appd Creator 3 to Improve Student Learning Oitcomes during the Pandemic of Covid-19. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*. VII (I), p. 25 – 34. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/13993/9161>
- Permana, BAC., dkk. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Guru di Kecamatan Sembalun. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* Vol. 2, No. 2, p. Hal. 230 – 238. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/ab/article/download/4210/2209>
- Rahmi, A. & Sari, A.W. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Gambar Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Membaca Teks di SMP Muhammadiyah 6 Padang. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat UNRAM*. IV (3) p. 317 – 320. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2721/1860>
- Smart Apps Creator. (2018). *Best Content App Builder and Publisher*. Retrieved from Smart Apps Creator: <https://smartappscreator.com/index.php?m=Wapps&a=index>
- Soimah, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. V (1), p. 38 – 44. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/NATURAL/article/view/2559>
- Sutejo, & Fadrial, Y.E. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir. *J-COSCIS : Journal Of Computer Science Community Service* 1 (2) P. 45 – 52. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7215>

Syahroni, M., dkk. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*. Volume 4 Nomor 3 2020, pp 170-178 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847>.

# GUYUB

## Journal of Community Engagement

P-ISSN: 2723-1232

E-ISSN: 2723-1224

*GUYUB: Journal of Community Engagement* is a multidisciplinary journal which aims to disseminate the conceptual thoughts and research results in the area of community service. This journal focuses on the main problems of the community engagement areas, such as (1) training, marketing, appropriate technology, design; (2) student community services; (3) community empowerment, social access; (4) education for sustainable development, etc.

*GUYUB: Journal of Community Engagement* is published three times a year (April, August, December) by Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia.



9 772723 123007

*Editorial Office:*

**GUYUB: Journal of Community Engagement**

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia 67291.

Phone: 0888 30 77077, Hp: 082318007953

Email: [jurnal.guyub@gmail.com](mailto:jurnal.guyub@gmail.com)

Website: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/guyub/index>



9 772723 122468