

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN JARAK JAUH**  
*TRAINING FOR THE CREATION OF ANDROID BASED LEARNING MEDIA AS A  
MEANS OF DISTANCE LEARNING*

Endang Wiyanti<sup>1)\*</sup>, Solihatun<sup>2)</sup>, Yulian Dinihari<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,  
email: [endang.wiyanti@unindra.ac.id](mailto:endang.wiyanti@unindra.ac.id)

<sup>2)</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial, Universitas Indraprasta PGRI,  
email: [solihatun@unindra.ac.id](mailto:solihatun@unindra.ac.id)

<sup>3)</sup>Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Indraprasta PGRI,  
email: [yulian.dinihari@unindra.ac.id](mailto:yulian.dinihari@unindra.ac.id)

**ABSTRAK**

Pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana pembelajaran jarak jauh di SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan di wilayah Jati Asih, Bekasi. Mengingat pembelajaran saat ini masih melalui daring Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Adapun metode yang digunakan yaitu metode ceramah, dikombinasikan dengan metode ceramah plus, tanya jawab, dan tugas. Metode ceramah plus diskusi dan praktik pengunduhan software. Khalayak sasaran dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah guru mitra abdimas. Implikasi dari kegiatan ini adalah (1) Dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, tanpa mengharuskan para guru mempunyai *skill* atau keterampilan koding; (2) Memungkinkan para guru untuk membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif. Hasil kegiatan yakni guru merasa puas karena mempunyai solusi untuk memudahkan mereka dalam mengajar jarak jauh seperti sekarang dan memberikan gambaran pembuatan media untuk pembelajaran *mobile* atau *mobile learning* yaitu dengan aplikasi SAC (*Smart Apps Creator 3.0*).

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran berbasis android, Pembelajaran Jarak Jauh, aplikasi SAC (Smart Apps Creator 3.0).*

**ABSTRACT**

*This community service is to provide training in the creation of android-based learning media as a means of distance learning at SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan in Jati Asih area, Bekasi. Considering the current learning is still through online Distance Learning (PJJ). The method used is the lecture method, combined with the plus lecture method, q&A, and tasks. Lecture methods plus discussion and software downloading practices. The target audience in the implementation of this activity is the teacher partner abdimas. The implication of this activity is (1) Can make learning media according to needs, without requiring teachers to have coding skills or skills; (2) Enable teachers to create interactive learning media. The result of the activity is that teachers are satisfied because they have a solution to facilitate them in teaching remotely as they are now and provide an overview of the creation of media for mobile learning that is with sac application (Smart Apps Creator 3.0).*

**Keywords:** *Android-based Learning Media, distance Learning, SAC apps (Smart Apps Creator 3.0).*

**PENDAHULUAN**

COVID-19 memberikan tantangan baru bagi dunia, baik dari segi kesehatan, ekonomi, maupun pendidikan, yang dibuat Pemerintah untuk Pandemi ini memang akan merugikan banyak pihak,

kebijakan Lockdown dan PSBB ( Pembatasan Sosial Berskala Besar ) di berbagai penjuru dunia membuat proses dan system kesehatan dan khususnya pendidikan terpaksa diubah [1]. Dengan adanya pandemi ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

mengoordinasikan pembelajaran melalui sistem daring (dalam jaringan) atau *online* dengan mendapatkan bantuan gratis dari Ruang guru, Zenius, Google, Microsoft, Quipper, Sekolahmu, dan Kelas Pintar. Kebijakan *Lockdown* dan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) di berbagai penjuru dunia membuat proses dan sistem kesehatan dan khususnya pendidikan terpaksa diubah. Selama masa pandemi Covid-19 mengharuskan setiap satuan pendidikan menggunakan pembelajaran jarak jauh. Hal itu menjadi satu satunya cara agar proses pembelajaran dapat terus berjalan. Pendidikan jarak jauh menjadi system yang paling efektif dan berprespektif dalam sistem pendidikan [2]. Pendidikan Jarak Jauh dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang tidak memperhitungkan ruang dan waktu pembelajaran dan bersifat mandiri untuk pengembangan peserta didik dengan menggunakan metode dan teknik maupun media dalam kegiatan pembelajaran [3]. Banyak media pembelajran yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh seperti daring (e-learning) dengan perkembangan internet membuat PJJ jauh lebih mudah dan juga menggunakan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran [4].

Berdasarkan wawancara yang dilakukan tim kepada Kepala Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Ar-Ridwan yaitu Ir. H. A. Supardi, beliau mengatakan pembelajaan jarak jauh saat ini menuntut kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman.

Permasalahan yang timbul adalah tidak adanya lembaga pemerhati pendidikan yang fokus untuk membenahi hal tersebut. Pendidikan jarak jauh yang ada saat ini tidak memaksimalkan pendidik dalam mengajar peserta didik. Beliau khawatir peserta didik tidak akan maksimal dalam pembelajaran apabila tidak didukung dengan adanya media pembelajaran saat ini.

Pengajar di SMAIT Ar-Ridwan sangat mengharapkan adanya bantuan dari lembaga pemerhati pendidikan untuk membantu mereka memecahkan masalah tersebut. Mereka banyak mendapatkan keluhan dari orangtua karena penggunaan media pembelajaran saat ini hanya pertemuan zoom, untuk pelajaran di rumah biasanya mereka terhambat pada kuota dan sinyal yang sangat berpengaruh. Berbagai keluhan yang datang dari orangtua karena biasanya mereka kehilangan sinyal saat guru sedang memberikan materi di *zoom meeting*. Hal tersebut sangat dikhawtirkan oleh pihak yayasan, karena dengan tidak adanya media pembelajaran yang bagus, maka tidak menutup kemungkinan peserta didik di tahun yang akan datang menurun jumlahnya. Tidak bisa dipungkiri apabila lembaga swasta mendapatkan pendapatan dari peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah [5]. Media pembelajaran interaktif

yaitu suatu perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dimana si pengirim dan si penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain, sehingga dengan kemajuannya teknologi ini di sisi lain memiliki kendala yang berakibat tidak efektifnya pembelajaran jarak jauh [6]. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sendiri bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gawai yang saling terhubung antara siswa dan guru maupun antara mahasiswa dengan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi proses belajar mengajar bisa tetap berjalan dengan baik meskipun tengah berada pada masa pandemi Virus Corona Covid-19. Hal ini dimungkinkan bisa terlaksana dengan baik karena masyarakat Indonesia saat ini mayoritas sudah menggunakan internet. Namun dalam pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh, seringkali ditemukan kendala ataupun ketidaksesuaian dengan pembelajaran yang seharusnya, banyak yang mengira tanggung jawab pengajar dalam melaksanakan PJJ jauh lebih ringan ketimbang dengan Pembelajaran tradisional [7].

Oleh karena itu, menindaklanjuti keinginan pengajar yang sudah dijelaskan di atas, menurut kami sangat diperlukan adanya kegiatan dalam hal ini memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis

android sebagai sarana pembelajaran jarak jauh di SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan di wilayah Jati Asih, Bekasi. Melalui kegiatan ini diharapkan SAC mempunyai peran sebagai media pelajaran yang akan mempermudah suatu proses belajar dan mengajar yang paling baik untuk memenuhi kebutuhan mengajar guru di masa PSBB ini. Hal ini juga sangat erat kaitannya dengan revolusi 4.0 karena menuntut akan media digital yang sangat cepat dan terintegrasi. Kegiatan ini akan dilaksanakan di daerah Bekasi yang berpusat pada para guru di lingkungan Yayasan Ar-Ridwan khususnya guru SMA. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android kepada para guru di SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan di wilayah Jati Asih, Bekasi sebagai sarana pembelajaran jarak jauh.

Khalayak sasaran dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah guru mitra abdimas. Implikasi dari kegiatan ini adalah (1) dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, tanpa mengharuskan para guru mempunyai skill atau keterampilan koding; (2) memungkinkan para guru untuk membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif. Luaran dari abdimas ini adalah berupa publikasi jurnal ataupun seminar di tingkat nasional, untuk memberikan gambaran pembuatan media untuk pembelajaran *mobile* atau *mobile learning* dengan aplikasi SAC (Smart Apps Creator 3.0).

Salah satu contoh media pembelajaran

yang bisa dikonkretkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (*device*) dan pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*[8]. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi [9]. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi [10].

Aplikasi learning membantu proses pembelajaran yang praktis dan fleksibel yaitu pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. perangkat yang biasa digunakan meliputi ponsel, PC, dan Tablet. Media pembelajaran mobile learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran yang konvensional. Berbagai software atau website telah tersedia untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang mudah dan menarik, Salah satunya Smart APP Creator. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan Smart APP Creator

cukup mudah dilakukan karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman computer. Cukup dengan tersedianya jaringan dan laptop atau computer aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena dalam hal ini Smart APP Creator telah menyediakan template pembuatan aplikasi sehingga memudahkan guru dalam memasukan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks gambar atau video.

Konsep pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android diharapkan akan membantu guru dalam memenuhi tuntutan kemajuan teknologi serta menjadikan media-media pembelajaran lebih menarik yang dikemas dalam bentuk aplikasi android. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan oleh tim abdimas kami kepada sejumlah guru yang berada di SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan dari pihak yayasan belum sama sekali membekali guru dengan pengetahuan ilmu berbasis android atau media pembelajaran baru seperti ini. Jadi diharapkan bantuan kepada tim abdimas agar guru dapat mengajar dan berkreasi sesuai pada zaman teknologi saat ini.

#### **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

Perkiraan waktu yang akan dipergunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat antara September 2020 hingga Februari 2021. Karena masa PSBB yang saat ini tidak memungkinkan adanya pertemuan maka lokasi dilaksanakannya pelatihan yaitu bertempat di rumah masing-

masing dari tim pengabdian dan peserta yaitu guru di SMA IT Ar-Ridwan, Jatiasih, Bekasi dengan pertemuan virtual menggunakan aplikasi *zoom meeting*.

### **Metode Pendekatan yang Ditawarkan**

#### **1. Penyuluhan dan Pelatihan**

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android diawali dengan pemaparan tentang aplikasi SAC (Smart Apps Creator 3.0). Pemaparan kepada para guru dibuat dengan tampilan *Powerpoint* (PPT) pada layar. Setelah peserta paham dengan materi yang disampaikan, maka dilakukan penginstalan aplikasi tersebut yang akan dipandu oleh tim abdimas.

#### **2. Tanya Jawab**

Setelah sesi pemaparan materi dan penginstalan berjalan dengan baik, tim abdimas akan membuka sesi tanya jawab agar jika ada informasi yang masih kurang dimengerti atau jika para guru merasa kesulitan dalam menginstal aplikasi SAC (Smart Apps Creator 3.0).

#### **3. Praktik**

Setelah mendapatkan materi dan informasi yang cukup, peserta diminta untuk mengaplikasikan atau mempraktikkan apa yang sudah mereka pelajari, agar tim juga dapat melihat dan mengevaluasi langsung bagaimana mengurangi kesalahan yang sedang dicontohkan tersebut. Peserta dibagi menjadi tiga kelompok, dengan masing-masing kelompok sebanyak tiga orang yang masing-masing akan

mempresentasikan cara pembelajaran melalui media berbasis android yang telah mereka buat sendiri.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (abdimas) untuk guru sekolah menengah atas ini dikemas dalam bentuk pendidikan dan pelatihan (diklat). Materi dari kegiatan pendidikan ini adalah materi bahasa Indonesia. Pelatihan ini dilaksanakan dalam jaringan atau online, yakni menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Hal ini dikarenakan Propinsi DKI Jakarta sedang dalam situasi Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) akibat pandemi Covid-19.

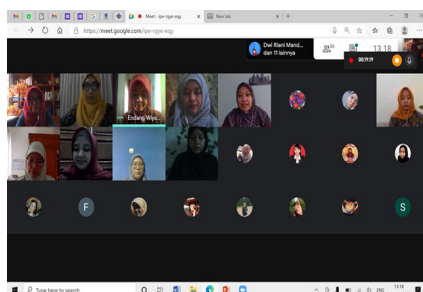
Dalam mencegah meluasnya penyakit COVID-19 akibat virus yang cepat menyebar dan menular di antara manusia, dilakukan protokol kesehatan, salah satunya adalah jaga jarak (*physical distancing*) yang berakibat dilarang adanya kerumunan, termasuk dilarang adanya pembelajaran tatap muka di sekolah. Peserta pelatihan adalah guru-guru SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan, Bekasi yang hadir melalui aplikasi Zoom Meeting. Dalam kegiatan pelatihan jarak jauh ini secara online atau virtual, jadi tatap muka secara tidak langsung, yakni melalui dunia maya.

Peserta dan narasumber berada di lokasi masing-masing yang terpisah oleh jarak (*physical distancing*) sesuai peraturan Pemerintah dalam menghadapi kondisi pandemi Covid-19. Narasumber dari Unindra mempresentasikan materinya selama 30 menit. Setelah itu dilakukan tanya jawab dan

diskusi antara nara sumber dan peserta pelatihan selama 30 menit. kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung selama 2 hari. Adapun kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

### 1. Kegiatan Hari Pertama

- a. Sosialisasi akan diadakannya kegiatan pengabdian kepada guruSMA Islam Terpadu Ar-Ridwan, Bekasi.
- b. Berkomunikasi dengan Wakasek terkait untuk hari dan waktu dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan di SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan, Bekasi.
- c. Identifikasi permasalahan yang sedang dirasakan oleh mitra melalui wawancara dan observasi masing-masing guru.
- d. Identifikasi alat-alat yang dibutuhkan pada saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mitra dilaksanakan.
- e. Identifikasi materi yang akan diberikan kepada mitra.
- f. Mempersiapkan kegiatan Abdimas kepada mitra mengenai pelatihan SAC kepada guru SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan, Bekasi.



Gambar 1. Persiapan Pelatihan

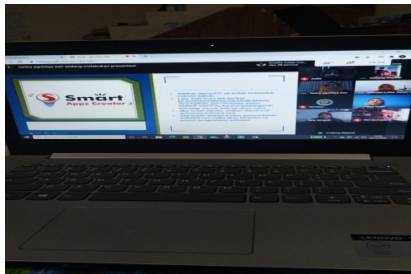
### 2. Kegiatan Hari Kedua

- a. Pemaparan materi kepada mitra mengenai pelatihan pembuatan SAC oleh tim kegiatan PKM.
- b. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh kepada guru di SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan, Bekasi.
  - 1) Tim PKM memaparkan Langkah pertama yaitu guru harus memilih dan menentukan materi yang akan disusun ke dalam menu pada software SAC. Satu menu berisi beberapa halaman yang dikelompokkan (section).
  - 2) Satu section berisi isi bahasan menu tersebut. Jumlah halaman dapat diatur sesuai kebutuhan tergantung banyak atau sedikit materi yang akan disampaikan.
  - 3) Jumlah halaman dapat diatur sesuai kebutuhan tergantung banyak atau sedikit materi yang akan disampaikan.
  - 4) Dalam proses pembuatannya inovasi dan kreatifitas guru juga diuji. Semakin lengkap dan menarik susunan isi menu, maka akan sangat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas.
  - 5) Tampilan menu dapat diatur dari awal yaitu bentuk horisontal,



vertikal, atau gabungan keduanya. Penyusunan materi diakhiri dengan proses ekspor dalam bentuk file apk. File inilah yang dapat digunakan dalam perangkat android.

- 6) Tim PKM memberikan video yang bisa mereka lihat ulang untuk praktik di rumah dan membuat media pembelajaran sendiri.



Gambar 2. Pemaparan Tim PKM

- c. Pelatihan selanjutnya melakukan tanya jawab dan evaluasi kegiatan abdimas yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari sebagian guru maka mereka menilai kegiatan kali ini sangatlah bagus untuk mengembangkan pembelajaran pada bidang teknologi seperti masa pandemi saat ini yang dilakukan jarak jauh.

Respon guru sangat luar biasa dalam menggunakan software SAC sebagai media pembelajaran dengan HP android. Guru lebih bersemangat dalam pembelajaran daring. Diharapkan siswa tidak lagi merasa bosan atau jenuh selama daring, karena siswa lebih mudah memahami pokok bahasan tersimpan di HP dan setiap saat dapat dibuka kembali.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan lancar, terlihat dari aktivitas guru dalam memerhatikan presentasi pada saat tim abdimas sedang praktik aplikasi berbasis android. Adanya respon positif yang ditunjukkan dengan seringnya guru dan murid mengajukan suatu pertanyaan atau menanggapi materi yang disampaikan.

## SARAN

Perlu diusahakan latihan tentang media pembelajaran berbasis teknologi lainnya agar keseluruhan bagi para peserta menguasai. Diharapkan ada pelatihan serupa yang akan membantu para guru terus memperbaiki diri, agar pengetahuan dan ilmunya dapat berjalan dengan baik dan menyebar luas pada masa pandemi sekarang ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak di antaranya LP2M Universitas Indraprasta PGRI yang telah mendukung penuh kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kepala SMA Islam Terpadu Ar-Ridwan yang telah memberikan izin sehingga pengabdian kepada masyarakat ini bisa terlaksana. Terima kasih juga tidak lupa kami sampaikan kepada semua guru dan mahasiswa yang telah ikut berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini, besar harapan kami mudah-mudahan relasi dan kerjasama dibangun dalam pengabdian ini bisa berkelanjutan dalam pengabdian-pengabdian yang lain guna memajukan kualitas pendidikan di Indonesia.

## REFERENSI

- [1] R. C. Chick *et al.* 2020. *Using Technology to Maintain the Education of Residents During the COVID-19 Pandemic*. Jurnal Surg. Educ. 77 (4): 792-732.
- [2] S. Lenar, F. Artur, S. Ullubi, and B. Nailya. 2014. *Problems and Decision in the Field of Distance Education*. Jurnal Procedia - Soc. Behav. Sci. 131: 111-117.
- [3] H. Kör, H. Aksoy, and H. Erbay. 2014. *Comparison of the Proficiency Level of the Course Materials (Animations, Videos, Simulations, E-books) Used in Distance Education*. Jurnal Procedia - Soc. Behav. Sci. 141: 854-860.
- [4] M. S. Othman, N. Mohamad, L. M. Yusuf, N. Yusof, and S. M. Suhaimi. 2012. *An Analysis of e-Learning System Features in Supporting the True e-Learning 2.0*. Jurnal Procedia - Soc. Behav. Sci. 56: 454-460.
- [5] Umar. 2014. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbiyah. 11 (1): 131-144.
- [6] N. Dewi, R. E. Murtinugraha, and R. Arthur. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ*. Jurnal Pensil. 7 (2): 95-104.
- [7] I. Semradova and S. Hubackova. 2016. *Teacher Responsibility in Distance Education*. Jurnal Procedia - Soc. Behav. Sci. 2016. 217 (2): 1-7.
- [8] A. Satyaputra and E. M. Aritonang. 2016. *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- [9] M. Ichwan and F. Hakiky. 2011. *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku)*. Jurnal Informatika. 2 (2): 13-21.
- [10] Murtiwiyati and G. Lauren. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android*. Jurnal Ilmu Komputasi. 12 (2): 1-10.