



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Konteks Kemaritiman bagi Guru di SMP N 1 Bintan

Training on Developing Learning Media Based on Android Application with a Maritime Context for Teachers at SMP N 1 Bintan

Susanti^{1*}, Nurul Hilda Syani Putri¹, Een Sumarni²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kepulauan Riau, 29124, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kepulauan Riau, 29124, Indonesia

*e-mail korespondensi: shanty@umrah.ac.id

Pengiriman: 11/Oktober/2023; Diterima: 24/Desember/2023; Publikasi: 31/Desember/2023

DOI: <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6318>

Untuk Kutipan: Susanti, S., Sumarni, E., & Putri, N. H. S. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan konteks kemaritiman bagi guru di SMPN 1 Bintan. *Jurnal Anugerah*, 5(2), 147–159. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6318>

Abstrak

Era *society* 5.0 menuntut guru untuk inovatif dan produktif memanfaatkan IPTEK seperti doratoon, canva, articulate storyline dan apk builder dalam membuat bahan ajar berbasis aplikasi android yang kontekstual dan berbasis kebutuhan Masyarakat maupun masalah di lingkungan peserta didik agar pembelajaran mudah dipahami yang sesuai dengan P5 dalam kurikulum Merdeka. Maka, bagi sekolah di Kepulauan Riau perlu mengintegrasikan konteks kemaritiman dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan kepala SMPN 1 Bintan terdapat permasalahan yaitu: guru belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi, kurangnya motivasi pentingnya media pembelajaran interaktif, proses pembelajaran berpusat pada guru, dan kesulitan mengintegrasikan kontekstual kemaritiman dalam materi. Pengabdian kepada masyarakat (PKM) bertujuan menambah wawasan, pengetahuan serta keterampilan guru membuat media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan konteks kemaritiman. Bentuk kegiatan PKM adalah pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran aplikasi android menggunakan konteks kemaritiman. Instrumen angket *google form* digunakan untuk pengambilan data evaluasi dan pemahaman peserta yang dianalisis secara deskriptif. Hasil angket menunjukkan: (1) Peserta memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan mengaitkan konteks kemaritiman; (2) Meningkatnya keterampilan guru membuat media pembelajaran aplikasi android dengan mengintegrasikan konteks kemaritiman. Hasil PKM mengimplikasikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan IPTEKS dengan mempertimbangkan karakteristik lingkungan peserta didik.

Kata kunci: media pembelajaran; aplikasi android; konteks kemaritiman



Abstract

The era of Society 5.0 requires teachers to be innovative and productive in utilizing science and technology such as Doratoon, Canva, Articulate Storyline and APK Builder in making teaching materials based on contextual and android applications based on community needs and problems in the student environment so that learning is easy to understand following P5 in the Merdeka curriculum. Thus, schools in the Riau Islands must integrate the maritime context into learning. Based on an interview with the head of SMPN 1 Bintan, there are problems: teachers need to maximize the use of technology, lack of motivation for the importance of interactive learning media, the teacher-centred learning process, and difficulty integrating maritime contextuality in the material. Community Service (PKM) aims to increase teachers' insight, knowledge and skills in creating android application-based learning media with a maritime context. PKM activities are training and assistance in making Android application learning media using the maritime context. The Google Form questionnaire instrument is used to collect evaluation data and understanding of participants, which are analyzed descriptively. The results of the questionnaire show: (1) Participants know android application-based learning media by relating the maritime context; (2) Increasing teacher skills make android application learning media by integrating the maritime context. The results of PKM imply that application-based learning media with a maritime context is one of the learning media that utilizes science and technology by considering the environmental characteristics of students.

Keywords: learning media; android applications; maritime context

Pendahuluan

Guru sebagai tonggak penting pendidikan haruslah memiliki derajat profesionalitas yang dapat memenuhi standar kemajuan *era society 5.0* abad 21. Syarat menjadi guru profesional di *era society 5.0* menuntut guru untuk lebih kreatif, inovatif, produktif, adaptif dan juga kompetitif, memiliki kemampuan memecahkan masalah kompleks, serta berpikir kritis dalam menjawab tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan IPTEK. Kompetensi profesional seorang guru merupakan kemampuan guru menguasai materi secara luas dan mendalam dengan memanfaatkan berbagai teknologi komunikasi dan informasi (Hidayati, 2022). Sebagai tenaga profesional, guru bertugas mendidik dan mengajar, merancang dan mengimplementasikan kegiatan belajar mengajar, mengevaluasi, melaksanakan pembinaan dan latihan, serta melaksanakan penelitian dan pengabdian (Marhamah, 2018; Rahman, 2022). Untuk itu, maka seorang guru perlu diberikan Pendidikan, pelatihan dan pengembangan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan kompetensi dalam mendukung pelaksanaan tugasnya seperti pembuatan media ajar yang sesuai dengan kemajuan IPTEK dan juga dapat mengaitkan keseharian peserta didik dalam kegiatan belajar. Peningkatan kompetensi guru penting dilakukan agar mampu melaksanakan tugasnya secara efektif. (Rusdin, 2017)

Bahan ajar adalah sumber belajar yang penting dan harus ada (Olayinka, 2016). Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran, metode, keterbatasan dan cara mengevaluasi yang disusun secara menarik dan tersistem agar tercapai tujuan pembelajaran (Widodo & Jasmadi, 2008). Pembelajaran yang efektif dan interaktif dapat terlaksana dengan adanya bahan ajar yang tepat (Fitriani & Susanti, 2022). Guru menggunakan bahan ajar untuk memfasilitasi peserta didik mempelajari suatu materi, sedangkan peserta didik menggunakan bahan ajar untuk membangun kompetensi (Asrizal et al., 2018). Maka, penting bagi guru mengembangkan bahan ajar dengan mempertimbangkan karakteristik dan lingkungan peserta didik seperti menggunakan konteks budaya kemaritiman bagi masyarakat Kepulauan Riau (Irawan et al., 2022). Hal ini sejalan dengan tuntutan P5 dalam kurikulum Merdeka yaitu kearifan lokal dimana peserta didik wilayah Kepulauan Riau mempelajari materi dengan mengangkat tema kemaritiman agar dapat lebih mudah memahami materi dengan mengaitkan hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara garis besar bahan ajar terbagi atas bahan ajar cetak dan bahan ajar non-cetak. Bahan ajar non-cetak yang berbasis web dan aplikasi android dapat digunakan dengan bantuan alat teknologi. Bahan ajar ini sesuai dengan pembelajaran di era society

5.0 dimana dalam kegiatan pembelajaran berdampingan dengan aplikasi yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran. Namun, sayangnya tidak semua guru memiliki kompetensi untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan era society 5.0 yang memanfaatkan IPTEK dalam pembelajarannya (Puspasari et al., 2021). Masalah ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru terhadap IPTEK dan kesulitan guru dalam menggunakan dan mengoperasikan IT (Winda & Dafit, 2021).

SMP Negeri 1 Bintan terletak di Kecamatan Bintan Timur, Kabupaten Bintan dan berjarak 25,7 km dari UMRAH memiliki 27 rombel, 1 laboratorium, 1 perpustakaan dan 2 sanitasi peserta didik. SMP Negeri 1 Bintan memiliki 45 orang tenaga pendidik termasuk operator dan Kepala sekolah, sudah memiliki akreditasi sekolah A. Tetapi, sarana yang ada belum didukung dengan pemanfaatan teknologi secara optimal dilihat dari pendidik yang mengajar di kelas masih banyak menggunakan buku teks sementara sekolah telah memiliki laboratorium komputer. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan kepala SMPN 1 Bintan terdapat beberapa permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran yaitu: Pertama guru SMPN 1 Bintan belum memahami pentingnya media pembelajaran sehingga mengakibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (*teacher centered*). Kedua, penggunaan IPTEK belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru-guru SMPN 1 Bintan. Motivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif seperti media pembelajaran berbasis aplikasi android juga kurang. Pemahaman guru dalam menggunakan teknologi juga masih minim. Guru juga terbiasa mengajar dengan buku teks yang telah disediakan. Ketiga, Pembelajaran tidak mengaitkan dengan kontekstual maritim. Pembelajaran dengan konteks maritim memungkinkan peserta didik mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik selaku Masyarakat maritim Kepulauan Riau, mempelajari konservasi laut dan pemanfaatan berkelanjutan, memiliki peluang untuk mengembangkan keterampilan, mempelajari budaya maritim dan peningkatan kesadaran keamanan laut sesuai dengan p5 kurikulum Merdeka kearifan lokal dan konservasi lingkungan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di SMPN 1 Bintan masih dilakukan dengan menggunakan buku teks secara tekstual dan belum mengintegrasikan kehidupan lingkungan keseharian dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dibuat dengan berbantuan *doratoon*, *canva*, *articulate storyline*, dan *apk builder* kepada guru-guru SMP N 1 Bintan. Pelatihan tersebut berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan konteks kemaritiman sehingga nantinya akan menciptakan sebuah media pembelajaran digital interaktif bagi peserta didiknya. Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran berbasis aplikasi yang interaktif dengan konteks kemaritiman menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar (Natasya & Izzati, 2020). Hasil Kegiatan Sosialisasi E-book Berbasis Smartphone pada Materi Polinomial di Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang yang dilaksanakan oleh tim PKM dosen terdahulu adalah bahwa dengan penggunaan e-book berbasis smartphone dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik. (Tambunan et al., 2020)

Tim dosen FKIP UMRAH sebagai mitra SMP Negeri 1 Bintan melaksanakan kegiatan PKM untuk membantu mengatasi permasalahan guru di sekolah tersebut. Adapun tema PKM yang dilakukan ialah Pelatihan “Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Konteks Kemaritiman di SMP N 1 Bintan”. Tujuan dari kegiatan PKM adalah memberikan wawasan pengetahuan dan keterampilan kepada guru-guru SMP N 1 Bintan untuk dapat membuat media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan konteks kemaritiman. Dengan terlaksananya kegiatan PKM ini guru-guru SMP N 1 Bintan dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan baru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi pembelajaran digital berbasis aplikasi yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik.

Metode

Kegiatan pengabdian diselenggarakan dalam bentuk pelatihan yang diikuti oleh 45 Guru yang terdiri dari berbagai guru bidang studi mata pelajaran di SMP N 1 Bintan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu metode pelatihan dan pendampingan. Pelatihan yang dimaksud adalah memberikan keterampilan terhadap peserta berupa pengoperasian teknologi yaitu aplikasi *Canva*, *Doratoon*, *Articulate Story Line 3* dan *Website 2 Apk Builder Pro* untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dapat diunduh dan diinstal oleh peserta didik di *smartphone* masing-masing dan memudahkan proses memahami pelajaran. Pendampingan adalah membimbing dan monitoring peserta pelatihan selama kegiatan pelatihan dilaksanakan. Adapun deskripsi kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan kegiatan (a) observasi dan wawancara ke lokasi mitra pengabdian, observasi dilakukan untuk mendokumentasikan pembelajaran yang dilakukan sebelum dilakukan pelatihan dan wawancara terkait permasalahan guru (b) mengajukan izin pelaksanaan, (c) persiapan tempat, alat dan bahan pelatihan (d) menyusun jadwal, materi pendampingan dan buku panduan teknologi tepat guna untuk membantu peserta pelatihan agar lebih mudah memahami langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi yang interaktif, dan (e) merancang lembar angket dan wawancara sebagai alat evaluasi dan peningkatan pemahaman guru setelah kegiatan pengabdian.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilakukan dalam dua pertemuan, yaitu tanggal 09 Agustus dan 26 Agustus, sedangkan dari tanggal 10 Agustus hingga 25 Agustus dilakukan kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran. Pertemuan pertama yaitu pengenalan konteks kemaritiman untuk digunakan sebagai konten materi pembelajaran media pembelajaran berbasis aplikasi, pengenalan *website canva* dan pemanfaatannya dalam pembuatan *background* dari media pembelajaran berbasis aplikasi, selanjutnya pengenalan *website doratoon* guna pembuatan video pembelajaran untuk keperluan materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi setelah *doratoon* selesai maka pertemuan pertama ditutup dengan kesimpulan dan menyampaikan materi untuk pertemuan kedua yang akan dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2023.

Pertemuan Kedua yang semula dijadwalkan pada tgl 12 Agustus diundur menjadi tanggal 26 Agustus dikarenakan adanya kegiatan di sekolah dan guru sebagai peserta mengikuti kegiatan tersebut. Pembahasan dimulai dengan meng-*install* aplikasi *articulate storyline 3* dan *Apk builder 2 pro*, selanjutnya pengenalan dan cara memanfaatkan aplikasi *articulate storyline 3* dalam pembuatan media pembelajaran, praktik dalam pembuatan aplikasi dilakukan dengan cara tutorial, ceramah, tanya jawab dan demonstrasi.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian terhadap aspek Evaluasi Pelaksanaan PKM DRTPM, dan aspek Pemahaman mitra setelah dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman. Aspek Evaluasi Pelaksanaan PKM DRTPM menilai kesesuaian materi yang disajikan, kebermanfaatannya kegiatan yang dilaksanakan, kejelasan materi, relevansinya dengan tujuan pelatihan dan kemudahan memahami materi yang dijelaskan. Sedangkan, pada aspek Pemahaman mitra setelah keterlaksanaan pelatihan untuk menilai pemahaman peserta terhadap konteks kemaritiman dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran, pemahaman dan keberlanjutan pembuatan media

pembelajaran berbasis aplikasi berbantuan *canva*, *articulate storyline 3*, dan *website 2 apk builder pro* dengan konteks kemaritiman sebagai konten materi pembelajaran. Pelaksanaan observasi terhadap proses pembuatan dan pelatihan saat kegiatan pengabdian berlangsung. Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat dengan judul “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi dengan Konteks Kemaritiman di SMP N 1 Bintan” diimplementasikan mulai tanggal 09 Agustus 2023 hingga 26 Agustus 2023. Implementasi kegiatan dibagi atas 3 (Tiga) tahap yaitu tahap pelatihan pembuatan desain awal media pembelajaran yang dilaksanakan secara luring pada Rabu tanggal 09 Agustus 2023 bertempat di SMP N 1 Bintan, tahap penugasan terbimbing yang dimulai sejak Kamis tanggal 10 Agustus 2023 hingga Jumat tanggal 25 Agustus 2023 oleh tim PKM, dan tahap pelatihan lanjutan untuk mengubah media yang telah dirancang ke dalam bentuk aplikasi yang dilaksanakan secara luring pada Sabtu tanggal 26 Agustus 2023 bertempat di SMP N 1 Bintan. Target pelatihan merupakan 45 orang guru bidang studi yang bertugas di SMP N 1 Bintan.

Kegiatan PKM tahap 1 (Satu) dimulai dengan kegiatan pembukaan dan kata sambutan dari ketua PKM serta kata sambutan sekaligus pembukaan oleh Kepala Sekolah SMP N 1 Bintan. Kegiatan pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru-guru SMP N 1 Bintan. Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan di Laboratorium komputer dengan memanfaatkan sarana dan prasarana berupa fasilitas laptop yang dimiliki sekolah untuk membantu guru-guru dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi. Materi yang dibahas pertama sekali dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman di SMP N 1 Bintan adalah kemaritiman dan mengintegrasikan konteks kemaritiman dalam setiap mata pelajaran yang dipelajari di sekolah. Tujuan dari pemaparan materi ini adalah agar guru-guru SMP N 1 Bintan, dapat mengetahui tentang konteks kemaritiman dalam mata pelajaran yang diampunya dan bagaimana cara mengintegrasikan konteks kemaritiman dalam mata pelajaran tersebut. Dalam pemaparan materi konteks kemaritiman ini, tim PKM memberikan contoh dari mengintegrasikan konteks kemaritiman ke dalam materi pelajaran matematika yang telah dibuat tim PKM (sesuai dengan bidang ilmu ketua TIM PKM) pada contoh materi sistem persamaan linear dua variabel yaitu proses jual beli ikan/ *seafood* di pasar Pelabuhan Tanjungpinang. Selain itu, tim PKM juga mengajak diskusi peserta pelatihan dari berbagai mata pelajaran untuk saling memberikan pendapat dan mengeksplor ide-ide mereka terkait konteks kemaritiman yang bisa diintegrasikan ke tiap-tiap mata pelajaran. Sebagai contoh dalam Bahasa Indonesia materi deskripsi, siswa diarahkan untuk mendeskripsikan laut, pulau, dll.



Gambar 1. Pemaparan materi oleh tim PKM.

Kegiatan selanjutnya yaitu Pengenalan aplikasi Canva oleh anggota tim PKM. Dalam kegiatan ini dijelaskan tentang aplikasi canva, manfaatnya dalam pembuatan media pembelajaran, dan demonstrasi penggunaan canva dalam membuat desain media pembelajaran dengan konteks kemaritiman. Kegiatan sesi pengenalan canva ini peserta kegiatan didampingi oleh tim PKM dalam pembuatan desain *cover* yang akan dijadikan *cover* media pembelajaran dan desain background untuk penempatan menu maupun materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan guru. Dalam mempelajari canva tidak banyak menemukan kesulitan karena mayoritas guru sudah banyak menggunakan canva untuk membuat ppt di kelas. Di sini tim PKM lebih mengarahkan agar desain canva yang dibuat sesuai dengan tujuan PKM yaitu mengintegrasikan konteks kemaritiman, sehingga desain yang dibuat bercirikan maritim.

Kegiatan terakhir yaitu Pengenalan aplikasi Doratoon oleh anggota tim PKM. Dalam kegiatan ini dijelaskan tentang aplikasi doratoon, manfaatnya dalam pembuatan video pembelajaran berbasis animasi, dan demonstrasi penggunaan doratoon dalam membuat video pembelajaran animasi dengan konteks kemaritiman. Peserta terlihat kesulitan memahami doratoon karena merupakan hal yang baru mereka pelajari, untuk itu pada kegiatan sesi pengenalan doratoon ini peserta kegiatan didampingi oleh tim PKM dalam pembuatan video pembelajaran berbasis animasi dengan konteks kemaritiman yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis aplikasi. Peserta pelatihan terlihat antusias mempelajari doratoon karena menarik membuat media pembelajaran kedalam bentuk video kartun yang bisa menarik minat siswa.

Kegiatan PKM tahap 2 (Dua) yaitu tahap penugasan terbimbing yang dimulai sejak Kamis tanggal 10 Agustus 2023 hingga Jumat tanggal 25 Agustus 2023 oleh tim PKM. Kegiatan penugasan terbimbing ini dilakukan secara daring dengan menggunakan platform *WhatsApp Group*. Pada tahap kegiatan ini guru-guru dibimbing untuk menyelesaikan desain *cover* dan desain *background* dengan menggunakan aplikasi canva, menyelesaikan pembuatan video pembelajaran animasi dengan konteks kemaritiman menggunakan aplikasi doratoon pro yang dilanggan tim PKM untuk digunakan peserta dalam pembuatan video pembelajaran animasi, serta pemilihan materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi yang di simpan ke dalam file word untuk memudahkan memasukkan materi ke dalam aplikasi selanjutnya. Dari penugasan terbimbing ini diperoleh desain canva, video animasi pembelajaran dan materi yang sudah disesuaikan dengan konteks kemaritiman dari tiap-tiap mata Pelajaran. Pembimbingan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Penugasan Terbimbing oleh Tim PKM secara daring dengan menggunakan WAG.

Kegiatan PKM tahap 3 (Tiga) yaitu tahap pelatihan lanjutan untuk menyatukan hasil penugasan canva, doratoon dan materi dengan konteks kemaritiman telah dirancang peserta ke dalam bentuk aplikasi dengan

menggunakan bantuan articulate storyline 3 dan website 2 APK builder Pro yang dilaksanakan secara luring pada Sabtu tanggal 26 Agustus 2023 bertempat di SMP N 1 Bintan.

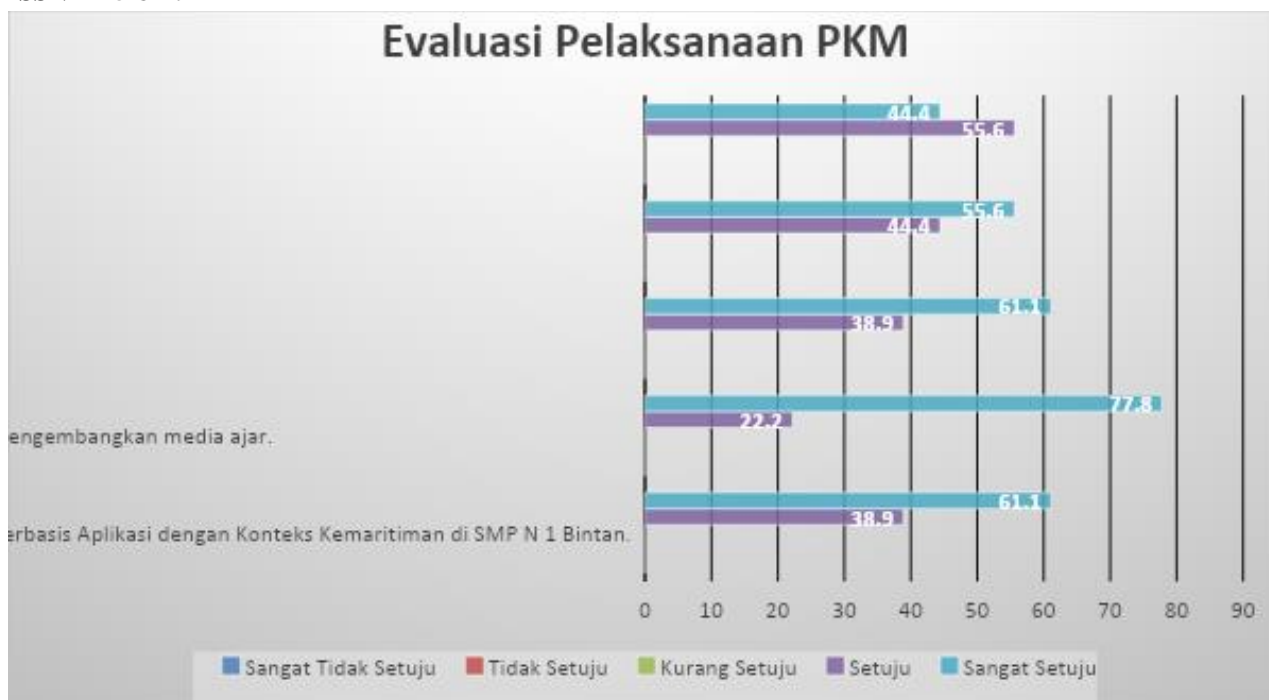


Gambar 3. Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi dengan Konteks Kemaritiman pada Articulate Storyline 3 dan Website 2 Apk Builder Pro.

Kegiatan diawali dengan pengenalan aplikasi articulate storyline 3 dan website 2 APK builder Pro oleh tim PKM (Gambar 3). Dalam kegiatan ini dijelaskan tentang aplikasi articulate storyline 3, manfaatnya dalam pembuatan media pembelajaran dan menyusunnya secara sistematis mulai dari *cover* media, menu, memasukkan materi dengan konteks kemaritiman dan link video doratoon yang telah disiapkan sebelumnya, dan demonstrasi penggunaan articulate storyline 3 dalam membuat media pembelajaran. Di sini peserta pelatihan juga didampingi oleh tim PKM ketika menemui kendala dalam menyelesaikan pembuatan media pembelajaran aplikasi android yang dibuatnya. Selanjutnya dijelaskan juga tentang website 2 APK builder Pro, manfaatnya untuk mengubah media pembelajaran ke dalam bentuk aplikasi (*generate*) dan mendemonstrasikan cara mengubah media yang dirancang ke dalam bentuk aplikasi (Gambar 3). Dalam kegiatan ini pelaksanaannya lebih mudah karena tinggal *men-generate* media yang telah disusun dalam articulate storyline ke dalam bentuk aplikasi yang bisa di unduh dan di *install* di *smartphone* android. Untuk itu, guru tidak banyak menemukan kendala. Hasil akhir maupun tujuan PKM tercapai dengan dihasilkannya media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan konteks kemaritiman untuk tiap mata pelajaran yang ada di sekolah oleh guru-guru SMP N 1 Bintan.

Data respons peserta terhadap kegiatan PKM dikumpulkan dengan menggunakan instrumen angket yang disebar melalui tautan *google form*. Aspek yang dinilai terdiri dari aspek Evaluasi Pelaksanaan PKM DRTPM, dan aspek Pemahaman mitra setelah dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman.

1. Aspek Evaluasi Pelaksanaan PKM DRTPM dihimpun dari 5 pertanyaan yang disediakan melalui *google form* dan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Evaluasi Pelaksanaan PKM

Dari gambar 4, Pertanyaan item 1 bertujuan untuk menghimpun penilaian peserta pelatihan terhadap kesesuaian materi yang disajikan tim PKM dengan tema kegiatan pelatihan. Diperoleh informasi bahwa 61,1% sangat setuju dan sisanya setuju dengan pernyataan item 1. Hal ini menunjukkan materi pelatihan yang diberikan sesuai dengan tema kegiatan PKM. Pada pelatihan ini, peserta juga difasilitasi dengan dengan buku panduan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi yang disusun oleh Tim PKM untuk membantu guru dalam kegiatan praktik pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan *doratoon*, *canva*, *articulate storyline 3*, dan *website 2 apk builder pro*.

Pertanyaan item 2 bertujuan untuk menghimpun penilaian peserta pelatihan terhadap kebermanfaatan kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan dan skill peserta pelatihan. Dari gambar 4 diperoleh informasi bahwa 77,8% sangat setuju dan sisanya setuju dengan pernyataan item 2. Hal ini menunjukkan materi pelatihan yang diberikan memberikan manfaat terhadap peningkatan pemahaman dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi dengan memanfaatkan IPTEK yang menarik dan interaktif. Hal ini ditambahkan dengan testimoni peserta setelah pelatihan yang mengungkapkan bahwa kegiatan PKM sangat bermanfaat bagi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang menarik. Penelitian terdahulu tentang pemberian pelatihan membuat media pembelajaran bagi guru dinilai dapat meningkatkan kompetensi profesional guru, menambah wawasan tentang konsep pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam bentuk keterampilan membuat media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat mengajar di kelas (Kristin & Setyawan, 2021; Rumidjan et al., 2017).

Pada pertanyaan item 3 diperoleh informasi bahwa 61,1% peserta pelatihan sangat setuju dengan pernyataan bahwa materi yang dijelaskan tim PKM menggunakan Bahasa yang sederhana, singkat dan jelas serta mudah dipahami. Hal ini berarti, peserta menilai bahwa fasilitator tim PKM telah menguasai materi pelatihan dan dapat menjelaskan materi dengan baik sehingga mudah untuk dipahami, dan dapat memberikan jawaban/penjelasan yang memuaskan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan peserta pelatihan.

Pertanyaan item 4 bertujuan untuk menghimpun penilaian peserta pelatihan terhadap relevansi materi terhadap tujuan pelatihan. Dari gambar 4 diperoleh informasi bahwa 55,6% sangat setuju dan sisanya setuju dengan pernyataan item 4. Hal ini menunjukkan materi pelatihan sudah sesuai dengan tujuan diadakannya kegiatan pelatihan yaitu bertujuan untuk menambah wawasan, pengetahuan serta keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi. Di Akhir kegiatan PKM ini diperoleh pula sekitar 10 media pembelajaran aplikasi yang telah dibuat peserta mewakili tiap-tiap mata Pelajaran. Pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya juga menyatakan bahwa melalui kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif dapat menambah wawasan peserta pelatihan, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif yang menarik (Aprianis et al., 2022; Hartono et al., 2018; Magfirah et al., 2023; Sari et al., 2020). Untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi yang digunakan adalah *doratoon*, *canva*, *articulate storyline 3*, dan *website 2 apk builder pro*.

Untuk item pertanyaan 5 diperoleh informasi bahwa 55,6% setuju dan sisanya sangat setuju dengan pernyataan bahwa modul/ panduan yang disusun tim PKM sudah baik dan mudah dipahami. Buku panduan yang diberikan merupakan buku teknologi tepat guna tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk membantu peserta pelatihan agar lebih mudah memahami langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi yang bisa diunduh dan digunakan siswa melalui *smartphone* mereka.

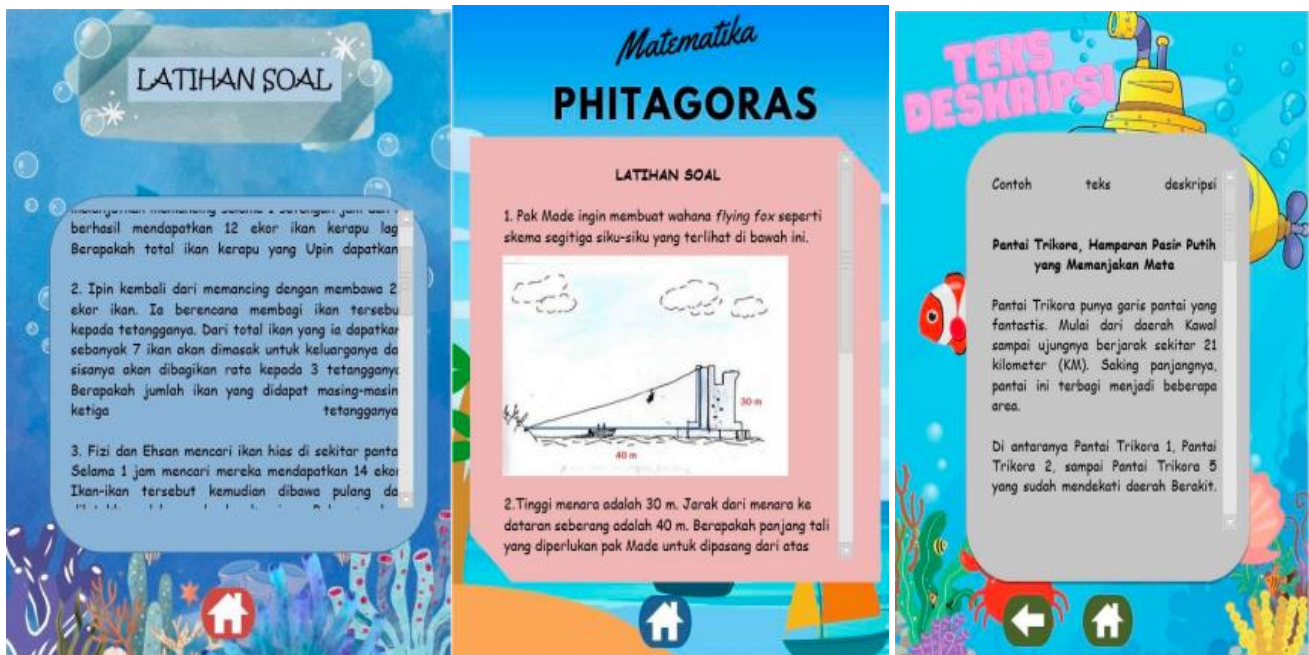
- Aspek Pemahaman mitra setelah dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman dihimpun melalui 7 pertanyaan dengan menggunakan skala linear dari 1 = tidak paham, 2 = kurang paham, 3 = paham, dan 4 = sangat paham dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Angket Pemahaman Mitra Setelah Pelaksanaan PKM

Tingkat pemahaman mitra setelah dilaksanakannya kegiatan PKM pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman dapat dilihat pada gambar 5 di atas. Pada pertanyaan item 1 tentang pemahaman peserta pelatihan terkait konteks kemaritiman dalam kehidupan sehari-hari diperoleh informasi bahwa 50% peserta sangat paham dan 44,4% nya paham terhadap konteks kemaritiman yang ada dalam

kehidupan sehari-hari. Untuk itu peserta diberikan pertanyaan lanjutan pada item 2 tentang pemahamannya dalam mengintegrasikan konteks kemaritiman dalam mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing peserta. Diperoleh informasi bahwa 44,4 % sangat paham dan 50% nya paham dalam mengintegrasikan konteks kemaritiman dalam mata pelajaran yang mereka ajarkan. Gambar 6 berikut adalah beberapa tangkapan layar dari media yang dibuat peserta dengan mengintegrasikan konteks kemaritiman dalam media pembelajaran aplikasi mereka.



Gambar 6. Media Pembelajaran yang dibuat Peserta dengan Mengintegrasikan Konteks Kemaritiman.

Pertanyaan item 3 menghimpun tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran, diperoleh informasi bahwa 55,6% berada pada tingkat paham dan 44,4% sangat paham dalam menggunakan canva sebagai media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi daring yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Canva menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dal lain-lain. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Pelangi, 2020).

Pertanyaan item 4 tentang tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi doratoon dalam media pembelajaran. Diperoleh hasil bahwa 44,4% peserta sangat paham dan 38,9% paham terhadap penggunaan aplikasi doratoon. Namun, dari hasil juga didapatkan bahwa 16,7% peserta masih kurang paham menggunakannya, untuk itu perlu dilakukan latihan berkelanjutan agar peserta lebih mahir dalam membuat media pembelajaran menggunakan doratoon. Doratoon merupakan perangkat lunak berbasis *website* yang memiliki berbagai macam fitur seperti: animasi kartun, audio, tulisan, dan lain-lain dan media yang dihasilkan berbentuk video animasi (Melisa & Fadlan, 2023).

Item 5 berupa pertanyaan untuk memperoleh informasi terkait pemahaman peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi *articulate storyline 3* dan *apk builder* dalam media pembelajaran. Hari angket yang diberikan, 83,3% peserta paham dengan penggunaan aplikasi tersebut. Kegunaan aplikasi *articulate storyline 3* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi adalah untuk menyusun konten pembelajaran secara sistematis yang kemudian akan di generate ke dalam bentuk aplikasi menggunakan *website 2 apk builder pro*. Hasil akhir dari kegiatan ini diperoleh media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat di unduh dan di-*install*

menggunakan *smartphone android*. Lebih lanjut ditarik pula tingkat pemahaman guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi yang telah di buat pada pertanyaan item 6. Hasil yang diperoleh sebesar 61,1% peserta paham dan 33,3% sangat paham dalam menggunakan pembelajaran berbasis aplikasi. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa kelebihan pada media pembelajaran berbasis android adalah: 1) mudah digunakan di mana saja dan kapan saja; 2) bersifat interaktif, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran; 3) desain pembelajaran dibuat menarik minat belajar peserta didik dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan misalnya menggunakan konteks kemaritiman; 4) dilengkapi dengan gambar dan video untuk lebih memperjelas materi yang diberikan; dan 5) terdapat fitur evaluasi untuk peserta didik (Susilo & Suwahyo, 2019).

Item pertanyaan terakhir no 7 tentang tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman. Diperoleh hasil bahwa 33,3% peserta sangat paham dan 55,6% paham terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman. Namun, dari hasil juga didapatkan bahwa 11,1% peserta masih kurang paham dalam membuat aplikasi tersebut, untuk itu perlu dilakukan latihan berkelanjutan agar guru menjadi lebih mahir dalam membuat media pembelajaran aplikasi dengan menggunakan konteks kemaritiman dalam pembelajaran di kelas. Dapat disimpulkan, Secara keseluruhan dari kegiatan PKM diperoleh informasi bahwa benar terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru-guru SMP N 1 Bintang setelah pelaksanaan PKM yang dibuktikan dengan hasil angket di mana kategori tingkat paham dan sangat paham mendominasi untuk semua pertanyaan yang diajukan.

Kesimpulan

Kegiatan PKM berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi dengan Konteks Kemaritiman di SMP N 1 Bintang” telah terlaksana hingga selesai dengan baik. Kegiatan PKM dilaksanakan dengan bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode presentasi, demonstrasi, praktik pembuatan media menggunakan aplikasi yang diajarkan, dan tanya jawab. Pelatihan ini mendapatkan respons positif dari peserta guru di SMPN 1 Bintang. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dapat: (1) meningkatkan pengetahuan guru terkait tentang media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman. Dari hasil angket evaluasi dan pemahaman setelah pelaksanaan kegiatan PKM diperoleh informasi bahwa kegiatan PKM yang telah dilaksanakan terlaksana dengan sangat baik dan pemaparan yang diberikan tim PKM mudah untuk dipahami. Selain itu, kegiatan PKM yang dilaksanakan juga berhasil menambah wawasan dan pengetahuan guru terhadap pemanfaatan teknologi baru yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman dan keseharian peserta didik, serta menambah keterampilan baru bagi guru-guru untuk lebih memanfaatkan teknologi agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mudah, menarik dan interaktif.

Saran

Kegiatan pelatihan berupa pembelajaran berbasis aplikasi sangat diperlukan bagi guru-guru di sekolah untuk membantu menunjang kelancaran kegiatan pembelajaran dan meningkatkan efektivitas hasil pembelajaran di sekolah. Dosen selaku pihak akademisi juga selayaknya menaruh perhatian dan berusaha memberikan kontribusi bagi keberhasilan pendidikan khususnya di lingkungan sekitar kampusnya. Hal ini dapat dijadikan sebagai pilihan tema pengabdian dosen kepada masyarakat sekolah. Lebih lanjut, untuk menunjang efektivitas implementasi pelatihan media pembelajaran berbasis aplikasi, sangat disarankan untuk mengalokasikan waktu lebih besar pada kegiatan pendampingan, perlunya sistem monitoring dan evaluasi yang efektif untuk mengukur dampak jangka panjang dari pelatihan ini pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMPN 1 Bintang. Ini dapat mencakup penilaian kinerja guru dan pencapaian siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRTPM) Kemendikbudristek yang telah memberi dukungan materiel berupa dana hibah untuk program PKM tahun 2023. Terima kasih kepada LPPM Universitas Maritim Raja Ali Haji yang memberikan dukungan moral dan motivasi bagi tim PKM. Terima kasih kepada rekan sejawat, mitra dan mahasiswa yang telah membantu kelancaran kegiatan PKM yang dilaksanakan di SMP N 1 Bintan.

Referensi

- Aprianis, A., Novalia, N., Anum, A., & Dharmawan, D. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi flipbook bagi guru SMAN 2 Negeri Katon. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.1.127-136.2022>
- Asrizal, Amran, A., Ananda, A., Festiyed, F., & Khairani, S. (2018). Effectiveness of integrated science instructional material on pressure in daily life theme to improve digital age literacy of students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1006(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1006/1/012031>
- Fitriani, R., & Susanti. (2022). Analisis kebutuhan bahan ajar pada mata kuliah kalkulus untuk mendukung merdeka belajar kampus merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5444>
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2). <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i2.587>
- Hidayati, A. N. (2022). Pentingnya kompetensi dan profesionalisme guru dalam pembentukan karakter bagi anak usia dini. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(1), 1–9.
- Irawan, B., Nevrita, N., Putri, A. N., Amelia, T., & Sarkity, D. (2022). Pendampingan pengembangan pembelajaran biologi berciri tamadun maritim bagi MGMP Biologi Kota Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 4(1). <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i1.4393>
- Kristin, F., & Setyawan, Y. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan bahan bekas bagi guru SD Negeri Mangunsari 06 Salatiga. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3). <https://doi.org/10.24246/jms.v1i32021p361-368>
- Magfirah, N., Djunur, L. H., & Thahir, R. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi canva for edu. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2631>
- Marhamah. (2018). *Pentingnya pengembangan kompetensi guru*. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/bidayah/article/download/183/128>
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan video animasi berbantuan Doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908. <http://jurnaledukasia.org>
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran animasi dengan nuansa kemaritiman berbantuan macromedia flash 8 pada materi relasi kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1). <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1948>
- Olayinka, A.-R. B. (2016). Effects of instructional materials on secondary schools students' academic achievement in social studies in Ekiti State, Nigeria. *World Journal of Education*, 6(1), 32–39. <https://doi.org/10.5430/wje.v6n1p32>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Puspasari, N., Fajriani, D. A., Rahmah, A. M., Yuniar, N. Y., & Adjie, N. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Inshot bagi guru di TK Umayah Purwakarta. *Indonesian Journal of ...*, 1(1).
- Rahman, A. (2022). Analisis pentingnya pengembangan kompetensi guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8455–8466.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukanti, S., & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81.
- Rusdin. (2017). Pendidikan dan pelatihan sebagai sarana peningkatan kompetensi guru di SMP Negeri 02 Linggang Bigung. *Jurnal Administrative Reform*, 5(4), 200–212. <https://doi.org/10.52239/jar.v5i4.885>

- Sari, I. P., Novitasari, A. T., & Miftah, Z. (2020). Efektivitas pelatihan membuat media pembelajaran interaktif dengan macro powerpoint bagi guru. *Research and Development Journal of Education*, 6(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i2.6107>
- Susilo, M. A., & Suwahyo. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran wheel alignment. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 19(2).
- Tambunan, L. R., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2020). Implementasi e-book berbasis smartphone pada materi polinomial di kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 2(2), 75–82. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v2i2.2521>
- Widodo, C. S., & Jasmadi. (2008). *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Elex Media Komputindo.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>

