

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR* DI SMK NEGERI 2 PINGGIR

Sutejo¹, Yogi Ersan Fadrial²

Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia^{1,2}

Email : sutejo@unilak.ac.id¹, yogiersan@unilak.ac.id²

Abstrak: Pendidikan merupakan wadah mencerdaskan bangsa serta mengembangkan masyarakat dengan bermacam dimensinya, Guru yang professional harus mampu mengembangkan persiapan mengajar yang baik, logis, dan sistematis persiapan mengajar yang dikembangkan guru memiliki makna yang cukup mendalam bukan hanya kegiatan rutinitas untuk memenuhi kelengkapan administratif, Guru di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Pinggir adalah sekolah yang proses pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator, mengetahui semangat belajar peserta didik dengan belajar menggunakan media pembelajaran mobile learning, menguji efektivitas pembelajaran. kemajuan teknologi dan komunikasi dapat membantu guru menghadirkan media pembelajaran virtual sebagai media pembelajaran alternatif, dapat menarik perhatian dan antusias siswa dalam belajar, mensosialisasi media pembelajaran. Guru-guru mampu menggunakan Smart Apps Creator, sehingga meningkatkan ketertarikan dalam belajar siswa/i. pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator telah dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu instalasi aplikasi Smart Apps Creator, cara penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator*, dan peserta melakukan praktek secara langsung melalui komputer atau laptop masing – masing meningkatkan pengetahuan guru tentang urgensi media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi, telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam memuat media belajar dengan aplikasi *Smart Apps Creator*.

Kata Kunci: *Smart Apps Creator*, Guru, Media Pembelajaran

Abstract: Education is a forum for educating the nation and developing society with its various dimensions. Professional teachers must be able to develop good, logical, and systematic teaching preparation. Teaching preparation developed by teachers has a fairly deep meaning, not just routine activities to fulfill administrative requirements. Vocational State 2 Pinggir is a school whose learning process has not used technology-based learning media, to develop learning media using Smart Apps Creator, knowing the enthusiasm of students' learning by learning to use mobile learning media, testing the effectiveness of learning. Advances in technology and communication can help teachers present virtual learning media as alternative learning media, can attract students' attention and enthusiasm in learning, socialize learning media. Teachers are able to use Smart Apps Creator, so as to increase students' interest in learning. The creation of learning media using the Smart Apps Creator application has been carried out in three stages, namely the installation of the Smart Apps Creator application, how to use the Smart Apps Creator application, and the participants do practical work directly through their respective computers or laptops, increasing teacher knowledge about the urgency of learning media and the development of forms of learning media, especially with regard to technological developments, has been able to improve the teacher's ability to operate computers or laptops including loading learning media with the Smart Apps Creator application.

Keywords: *Smart Apps Creator*, Teacher, Learning Media

1. Pendahuluan

Pertumbuhan teknologi dari tahun ke tahun banyak menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, sehingga kemajuannya sangat mempengaruhi gaya hidup bagi yang bisa memanfaatkannya.

Pendidikan merupakan wadah mencerdaskan bangsa serta mengembangkan masyarakat dengan bermacam dimensinya. Pengembangan nilai-nilai, pengetahuan dan perilaku peserta didik dan masyarakat membuktikan adanya hubungan antara pembelajaran dengan desakan transformasi yang ada. Pendidikan lebih memfokuskan peserta didik pada metode pembelajaran untuk membantu peserta didik, menciptakan, mempelajari, mengenali serta mendalami nilai-nilai yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri, maupun masyarakat secara keseluruhan.

Guru yang professional harus mampu mengembangkan persiapan mengajar yang baik, logis, dan sistematis persiapan mengajar yang dikembangkan guru memiliki makna yang cukup mendalam bukan hanya kegiatan rutinitas untuk memenuhi kelengkapan administratif, tetapi merupakan cermin dari pandangan, sikap, dan keyakinan professional guru mengenai apa yang terbaik untuk persiapan mengajar yang matang sebelum melaksanakan pembelajaran, baik persiapan tertulis maupun tidak tertulis. (Rahayu & Firmansyah, 2019).

Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, pada konsep pembelajaran tersebut membawa manfaat ketersediaan materi ajar, mobile learning, alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar menjadi lebih menarik. Kehadiran mobile learning ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai kapan saja, penggunaan mobile learning dapat menunjang proses belajar mengajar dan bisa menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar lebih baik. (Robianto, et all 2019).

Media pembelajaran aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran yaitu smart apps creator memungkinkan agar pengguna mudah dalam memasukan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa dengan proses sehingga para pengguna di mudahkan dalam membuat bahan pengajaran bisa digunakan dalam mode offline maupun online yang bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengembang agar menghasilkan produk yang bisa digunakan dimapun dan kapanpun. (Khasanah et al., 2020).

Smart app creator adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop, dan web. Hal itu dikarenakan hasil akhir dari pengembangannya dapat dikonversikan menjadi beberapa basis aplikasi, yaitu android, ios, desktop, dan *web html5* yang dapat diakses melalui *browser*. Dengan begitu, belajar tidak terikat oleh tempat dan waktu, artinya belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Mengingat penyebaran covid-19 semakin tinggi yang juga akan mempengaruhi semakin panjangnya kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Oleh karenanya, pembahasan ini dianggap penting untuk diangkat, agar guru dapat membuat aplikasi media pembelajaran berbasis mobile learning dengan menggunakan *smart app creator*. (Faqih, 2020).

Pengabdian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*, mengetahui semangat belajar peserta didik dengan belajar menggunakan media pembelajaran *mobile learning*, menguji efektivitas pembelajaran. menggunakan media pembelajaran *mobile learning*.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, alat praktikum dan media pembelajaran lainnya yang akan dijadikan sebagai sumber belajar masih kurang, pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa bantuan alat peraga atau media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pendukung komponen proses belajar mengajar, pengabdian kepada masyarakat mensosialisasi media pembelajaran. Guru-guru mampu menggunakan *Smart Apps Creator*, sehingga meningkatkan ketertarikan dalam belajar siswa/i.

2. Metode

Metode pelaksanaan dilakukan dengan pendekatan individual dan berkelompok. Pendekatan berkelompok dilakukan pada saat pemberian teori tentang *Smart Apps Creator* dan pendekatan individual dilakukan pada saat penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator*. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

a) Sosialisasi.

Sosialisasi dan Perijinan merupakan tahap awal kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk menginformasikan kepada guru-guru SMK Negeri 2 Pinggir, mengenai sasaran dari rencana kegiatan.

b) Persiapan.

Persiapan berupa bahan-bahan materi, mengenai media pembelajaran yang bisa digunakan di SMK terdiri dari aplikasi *Smart Apps Creator* yang digunakan untuk praktek pembuatan media pembelajaran.

c) Ceramah.

ceramah dilakukan untuk menyampaikan konsep-konsep dimengerti dan dikuasai, penggunaan metode pendampingan pada saat penyampaian materi dan diskusi. Materi yang disampaikan dalam kegiatan penyuluhan ini mencakup: penyampaian materi mengenai media pembelajaran di SMK, cara mengimplementasikan membuat materi ajar dengan aplikasi *Smart Apps Creator*.

d) Praktik menggunakan Aplikasi.

Praktik dan Pendampingan tahapan suatu proses kerja penggunaan *smart apps creator* diperagakan oleh instruktur dan dijelaskan, peserta mengikuti tahapan-tahapan yang masing-masing mengoperasikan komputer dan laptopnya, sehingga peserta mengikuti secara langsung langkah-langkah penggunaan aplikasi *smart apps creator*.

e) Evaluasi.

Evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan ini meliputi kehadiran dan keaktifan, tingkat pengetahuannya, dan evaluasi keberlanjutan kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*, bagi guru-guru Sekolah Smk Negeri 2 Pinggir telah dilaksanakan pada hari Kamis, Tanggal 1 Juni 2021.

Kegiatan tersebut telah dilaksanakan melalui zoom meeting. Kegiatan ini telah diikuti oleh 5 orang guru sekolah yang berasal dari Smk Negeri 2 Pinggir yang terdapat di Muara Basung,

Kec Pinggir, Kab Bengkalis, Riau. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Jadwal kegiatan terdapat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

| No. | Waktu. | Agenda Kegiata. | Penanggung Jawab Kegiata. |
|-----|---------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1. | 10.00 – 10.15 | Registrasi Peserta | Panitia |
| 2. | 10.15 – 10.45 | Pembukaan | Sutejo, M.Kom / Lukmanul Hakim, ST |
| 3. | 10.45 – 11.30 | Pemaparan Materi | Yogi Ersan Fadrial, M.Kom |
| 4. | 11.30 – 12.00 | Praktek Pembuatan media pembelajaran | Yogi Ersan Fadrial, M.Kom |
| | 12.00 – 12.15 | Penutupan | Sutejo, M.Kom / Lukmanul Hakim, ST |

Sebelum kegiatan praktek pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*, kegiatan diawali dengan materi pendahuluan yaitu Pemanfaatan Media Pembelajaran di SMK dan Media Pembelajaran Berbasis Mobile. Kegiatan penyajian materi dan diskusi tersebut telah dilaksanakan dengan tujuan menyegarkan kembali pengetahuan guru tentang urgensi media dalam pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi menuntut kreatifitas guru dalam memanfaatkannya, diantaranya untuk menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya

Untuk menambah efektivitas serta efisiensi pembelajaran, butuh dikembangkan bermacam model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, ini perlu dilakukan supaya cara pembelajaran tidak terkesan kurang menarik atau monoton sehingga menjenuhkan dan bakal menghalangi terjadinya transfer of knowledge. Oleh sebab itu peran media dalam pembelajaran menjadi bernilai, karena akan menghasilkan cara pembelajaran itu menjadi lebih bervariasi serta tidak menjenuhkan.

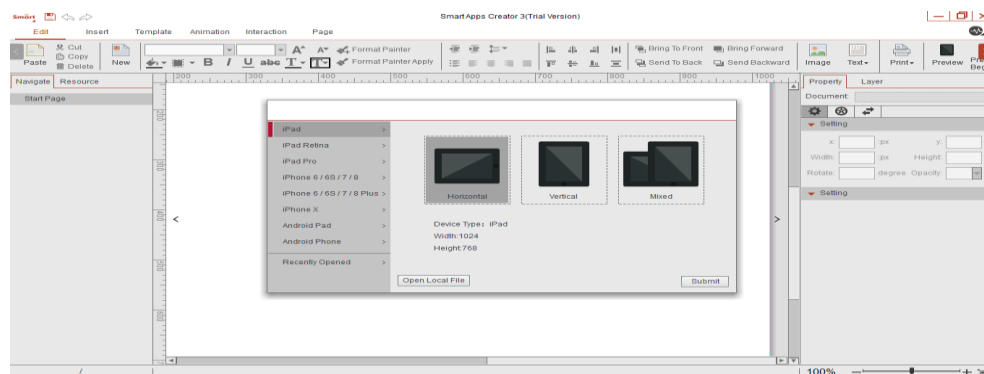
Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* telah dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu instalasi aplikasi *Smart Apps Creator*, cara penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator*, dan peserta melakukan praktek secara langsung melalui komputer atau laptop masing – masing:

1. Tahap pertama pemaparan materi dan diajarkan cara instalasi aplikasi *Smart Apps Creator*, pada kegiatan ini setia peserta mendownload *Smart Apps Creator*.



Gambar 1. Foto pemaparan materi

2. Tahap kedua merupakan tahapan cara menggunakan *Smart Apps Creator* dimana setiap guru diberikan pengarahan dan di bimbing agar bisa menggunakan aplikasi.



Gambar 2. cara menggunakan *Smart Apps Creator*.

3. Tahap ketiga merupakan tahap akhir dimana kegiatan yang telah dilaksanakan tadi menjadi sebuah media pembelajaran sesuai dengan jenis output yang diinginkan guru-guru Smk Negri 2 Pinggir membuat media pembelajaran berbasis android secara mandiri dengan kreatifitas masing-masing.

Tabel 1. Total Jawaban Responden Dan Hasil Persentase

| NO | RESPONDEN | NOMOR BUTIR PERTANYAAN | | | | | | | | | | TOTAL SKOR PER INDIVIDU | TOTAL SKOR TERTINGGI | % |
|----|-------------|------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------------------------|----------------------|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1 | Responden 1 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 42 | 50 | 84 |
| 2 | Responden 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 44 | 50 | 88 |
| 3 | Responden 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 48 | 50 | 96 |
| 4 | Responden 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 42 | 50 | 84 |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----------|----|------|
| 5 | Responden 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 41 | 50 | 82 |
| | | 24 | 24 | 23 | 21 | 17 | 22 | 23 | 21 | 21 | 21 | Rata-Rata | | 86,8 |
| | | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | | | |
| | | 96 | 96 | 92 | 84 | 68 | 88 | 92 | 84 | 84 | 84 | Rata-Rata | | 86,8 |

Dari Label 1 akan dibahas menjadi dua bagian:

1. Dilihat dari sisi per individu Total skor per individu diperoleh dari penjumlahan seluruh pertanyaan yang telah dijawab sebanyak 10 buah pertanyaan. Total skor tertinggi diperoleh dari perkalian skor tertinggi dengan jumlah seluruh pertanyaan yaitu skor tertinggi adalah 5, dan jumlah pertanyaan adalah 10, sehingga hasilnya adalah 50. Persentase per individu diperoleh dari pembagian total skor per individu dengan total skor tertinggi dikali 50%. Rata-rata persentase pemahaman per individu terhadap penggunaan *Smart App Creator* pada pengabdian yang telah dilakukan yang dinilai melalui kuesioner adalah sebesar 86,8%.
2. Dilihat dari sisi per pertanyaan Total skor per pertanyaan diperoleh dari penjumlahan setiap pertanyaan yang diajukan kepada peserta sebanyak 5 orang. Total skor tertinggi diperoleh dari perkalian skor tertinggi dengan jumlah seluruh peserta yaitu skor tertinggi adalah 5, dan jumlah peserta adalah 5 orang, sehingga hasilnya adalah 25. Persentase per pertanyaan diperoleh dari pembagian total skor per pertanyaan dengan total skor tertinggi dikali 50%. Pertanyaan yang diberikan terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pertama tentang identitas responden; bagian kedua adalah daftar pertanyaan yang meliputi pertanyaan umum terkait pemanfaatan *Smart App Creator* pertanyaan khusus terkait pelatihan. Rata-rata persentase pemahaman per pertanyaan adalah sebesar 86,8%. dengan uraian pembahasan berikut:
 - a) Identitas Responden Responden 5 orang. Responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 2 orang dan laki-laki sebanyak 3 orang. Dari pertanyaan yang diajukan didalam kuesioner diketahui bahwa sebanyak 71% atau 3 responden belum mengetahui penggunaan *software* dalam pembelajaran *pemrograman* dan 29% atau 2 responden sudah mengetahuinya. Sementara untuk pemanfaatan *Smart App Creator* dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah responden menjawab 100% belum pernah digunakan di sekolah.
 - b) Pembahasan Pertanyaan Umum Terkait Pemanfaatan *Smart App Creator* pada bagian ini pertanyaan yang diajukan sebanyak 5 pertanyaan. Pertanyaan 1 mengenai "Apakah saudara merasa mendapatkan informasi/pengetahuan baru terkait pemanfaatan *Smart App Creator*". Dari pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 96% yang artinya peserta menyatakan telah memperoleh informasi baru terkait pemanfaatan *Smart App Creator*. Pertanyaan 2 mengenai "Apakah saudara merasa mendapatkan keterampilan baru terkait dengan pemanfaatan *Smart App Creator*". Dari pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 96% yang artinya peserta menyatakan telah mendapatkan suatu keterampilan dan pemanfaatan *Smart App Creator*. Pertanyaan 3 mengenai "Apakah menurut saudara dengan pemanfaatan *Smart App Creator* akan mempermudah membuat media ajar?". Dari pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 92% yang artinya peserta menyatakan dengan *Smart App Creator* mempermudah dalam pembuatan media ajar. Pertanyaan 4 mengenai "Apakah menurut saudara *Smart App Creator* perlu diterapkan di setiap guru untuk pembelajaran?". Dari pertanyaan ini diperoleh

persentase sebesar 84% yang artinya peserta menyatakan perlu menerapkan *Smart App Creator* di setiap kelas. Pertanyaan 5 mengenai "Apakah saudara setelah mengikuti pelatihan ini akan memanfaatkan *Smart App Creator* secara mandiri untuk membantu dalam proses pembelajaran?". Dari pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 68% yang artinya peserta akan melakukan penerapan *Smart App Creator* secara mandiri. Pembahasan Pertanyaan Khusus Terkait Pelatihan Pada bagian ini pertanyaan yang diajukan sebanyak 5 pertanyaan. Pertanyaan 1 mengenai "Apakah kegiatan/pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yakni meningkatkan pengetahuan dan kemampuan saudara dalam memanfaatkan *Smart App Creator* pada pembelajaran?" Dari pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 88% yang artinya peserta merasa telah meningkat pengetahuan dan kemampuannya dalam memanfaatkan aplikasi *Smart App Creator*. Pertanyaan 2 mengenai "Apakah Saudara merasakan bahwa setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini, pengetahuan Saudara terkait dengan pemanfaatan *Smart App Creator* pada pembelajaran semakin meningkat dibandingkan dengan sebelum mengikuti pelatihan?" Dan pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 92% yang artinya kemampuan peserta dalam pemanfaatan *Smart App Creator* semakin meningkat setelah mengikuti pelatihan ini. Pertanyaan 3 mengenai "Apakah Saudara merasakan bahwa materi yang disajikan oleh pemateri selama pelatihan cukup mudah untuk dipahami dalam pemanfaatan *Smart App Creator* untuk pembelajaran?" Dan pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 84% yang artinya materi yang disajikan oleh pemateri selama pelatihan cukup mudah untuk dipahami. Pertanyaan 4 mengenai "Apakah Saudara selama pelatihan mendapatkan jawaban yang tepat dan memadai dari pemateri terkait dengan pertanyaan yang diajukan mengenai pemanfaatan *Smart App Creator* dalam pembelajaran?" Dari pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 84% yang artinya peserta mendapatkan jawaban yang tepat dan memadai oleh pemateri atas pertanyaan yang diajukan selama pelatihan. Pertanyaan 5 "Apakah setelah mengikuti pelatihan ini, Saudara dapat menjawab evaluasi yang diberikan dengan baik dan benar?" Dari pertanyaan ini diperoleh persentase sebesar 84% yang artinya peserta mampu untuk menjawab evaluasi yang diberikan oleh pemateri berupa pertanyaan dengan baik dan benar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan terhadap kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* berbasis mobile bagi guru-guru Smk Negeri 2 Pinggir, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang urgensi media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi.
2. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam memuat media belajar dengan aplikasi *Smart Apps Creator*.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillahirobil'alamin, segala puji hanyalah milik Allah *subhaanahuwata'ala*. Hanya dengan rahmat dan hidayah-Mu Laporan Proposal Pengabdian kepada masyarakat kami yang berjudul "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan **"Aplikasi Smart**

Apps Creator Di Smk Negeri 2 Pinggir" dapat diselesaikan. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mewujudkan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, Penulis akan banyak menemui kesulitan dalam penyusunan laporan ini. Untuk itu Penulis ucapkan terima kasih kepada Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan dukungan melalui LPPM berupa pengawasan terhadap keberlangsungan pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning selaku penyedia dana sekaligus sebagai mitra kerjasama pertama. Akhirnya semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan dunia akademis khususnya serta masyarakat umumnya.

Daftar Pustaka

- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*.
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). *Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv*.
- Muhson, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan*.
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*.
- Robianto, Ahmat Wahono, M. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang. *Jurnal Teknik Mesin Dan Pembelajaran*.