



PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BERBASIS ANDROID DALAM MENGHADAPI ERA MODERN PADA MGMP MATEMATIKA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI JEMBER 2

Oleh

Hermanto¹, Uswatun Hasanah², Harliana³

^{1,2,3}Universitas Bakti Indonesia Banyuwangi

E-mail: ¹hermanto.tole1391@gmail.com

Article History:

Received: 12-09-2022

Revised: 20-09-2022

Accepted: 22-10-2022

Keywords:

Pelatihan, MGMP, Android

Abstract: Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini mempunyai tujuan yaitu menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran edukatif berbasis android dan menjelaskan cara menyusun dan membuat media pembelajaran edukatif. Pengabdian masyarakat ini dilakukan di MTs Negeri 2 Jember dengan metode sosialisasi dan pelatihan media pembelajaran edukatif berbasis android. Pengabdian masyarakat ini terselenggara pada tanggal 12 September 2022 yang diikuti oleh 18 pendidik bertempat di MTs Al-Hidayah Jember. Pada pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh dosen Universitas Bakti Indonesia Banyuwangi yang terdiri dari tiga dosen dengan tiga prodi berbeda yaitu prodi pendidikan matematika, prodi pendidikan Bahasa dan Sastra serta prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini. Pada pengabdian masyarakat menghasilkan produk media pembelajaran edukatif yang akan dievaluasi dan diuji cobakan pada peserta didik dimasing-masing sekolah guna untuk menguji keefektifan media pembelajaran edukatif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian hasil angket dan kuisisioner peserta pelatihan menunjukkan bahwa dengan adanya pelatihan ini dapat berdampak pada peningkatan pengetahuan pendidik dalam menyiapkan media pembelajaran edukatif. Pengoptimalisasi keterampilan pendidik tentang pembuatan media pembelajaran edukatif terbukti dapat dilakukan dengan metode pelatihan dan pembuatan media pembelajaran. Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan pendidik tentang pembuatan media pembelajaran edukatif untuk mempersiapkan pembelajaran yang interaktif. Peningkatan pengetahuan diharapkan dapat berbanding lurus dengan perubahan perilaku pendidik dalam peningkatan kemampuan hasil belajar peserta



didik dalam memahami dan mengajarkan peserta didik dalam mempelajari materi matematika dengan media interaktif.

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Jember 2 merupakan lembaga pendidikan yang memiliki tujuan untuk mewujudkan insan madrasah yang Religius, Profesional, Kompetitif, berwawasan global dan peduli lingkungan. MTs Negeri 2 Jember berada di kelurahan Slawu kecamatan patrang kabupaten Jember. Salah satu misi MTs Negeri Jember 2 adalah mewujudkan pengembangan kurikulum yang lengkap, mutakhir dan berwawasan kedepan serta melakukan inovasi pembelajaran yang efektif, efisien sesuai karakteristik mata pelajaran sehingga dapat di kembangkan media pembelajaran edukatif berbasis android.

Perkembangan di era 4.0 (Modern) pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 merupakan hal penting dalam pengembangan media pembelajaran Edukatif karena peserta didik telah menghadapi pembelajaran yang berbasis android. Peserta didik dihadapkan pada pemanfaatan teknologi seperti handphone dan laptop untuk mempermudah proses pembelajaran, maka pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran edukatif yang efisien dan efektif. Dalam hal ini pendidik dapat merancang dan mempersiapkan media pembelajaran berbasis android.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini di rencanakan dan di persiapan oleh pendidik dalam MGMP Matematika di KKM MTs Negeri Jember 2. Namun, pendidik memerlukan sosialisasi dan pelatihan langsung dari pihak perguruan tinggi sehingga pendidik dapat memperoleh gambaran nyata dalam menyusun media pembelajaran edukatif berbasis android. Dalam rangka melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, Universitas Bakti Indonesia Banyuwangi bekerja sama dengan MGMP Matematika MTs Negeri Jember 2 akan mengadakan pelatihan pendidik guna menyusun dan mengembangkan media pembelajaran edukatif berbasis android menghadapi era (4.0) modern.

Media pembelajaran merupakan media pembelajaran berupa kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) guna untuk membantu proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik di tuntutan untuk mengembangkan media pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat peserta didik untuk mempelajari suatu materi pembelajaran. Namun disini pendidik masih kesulitan dalam menyusun dan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini di sebabkan karena tugas pendidik bukan hanya memperhatikan perkembangan peserta didik saja namun juga memperhatikan seberapa minatkah peserta didik memahami konsep materi yang di ajarkan, serta kurangnya wawasan, pengetahuan dan informasi yang cukup mengenai perkembangan media pembelajran yang interaktif.

Berdasarkan informasi yang di dapat dari lapangan bahwa peserta didik rata-rata masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang di jelaskan oleh pendidik apabila di lakukan secara Konvensional (ceramah dan diskusi). Hal ini terjadi karena peserta didik masih fokus dengan peran pendidik sebagai penyampai informasi. Kesulitan dalam



memahami konsep dasar pembelajaran juga di alami oleh peserta didik di bawah naungan KKM MTsN Jember 2, karena pada dasarnya peserta didik di bawah KKM itu adalah peserta didik yang berasal dari peserta didik yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata.

Sesuai hasil observasi yang di lakukan di MTs swasta di bawah naungan KKM MTs Negeri Jember 2 di dapat bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan karena pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Pendidik harus merancang media pembelajaran yang bertujuan untuk memikat minat dan keinginan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi di bidang pendidikan. Oleh karena itu media pembelajaran yang berbasis android sangat di butuhkan, karena peserta didik saat ini sudah sering menggunakan handphone yang berbasis android.

Berdasarkan dengan permasalahannya maka pengusul membuat solusi dengan merancang dan membuat media pembelajaran yang interaktif berbasis android. Program ini dilakukan dengan Sosialisasi dan pelatihan yang dilaksanakan pada MGMP Matematika di KKM MTsN Jember 2 guna untuk menguatkan dan memberi wawasan pendidik dalam memperhatikan minat dan bakat peserta didik pada mata pelajaran tertentu. Selain itu program ini juga akan membantu pendidik dalam mempelajari mata pelajaran yang di anggap sulit oleh peserta didik karena media yang digunakan yaitu media pembelajaran edukatif yang berbasis android yang sering digunakan oleh peserta didik setiap hari. Pelaksanaan program ini dilaksanakan dengan bekerja sama antara peneliti dan Guru mata pelajaran matematika. Pemberian materi ini juga akan dilaksanakan oleh peneliti dari pihak perguruan tinggi Universitas Bakti Indonesia Banyuwangi. Diharapkan program ini akan membantu pendidik dalam menyusun dan membuat media pembelajaran edukatif yang interaktif berbasis android.

B. Identifikasi dan perumusan masalah

Dalam mempermudah pendidik menyusun media pembelajaran berbasis android maka diperlukan pelatihan atau sosialisasi. Dalam hal ini dapat melibatkan Guru MGMP matematika yang berperan sebagai pendidik untuk mempersiapkan pembelajaran pada MTs masing-masing dengan mata pelajaran yang ada pada sekolahnya. Untuk memaksimalkan Kemampuan peserta didik, maka pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai media pembelajaran saat ini.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu adanya solusi untuk meningkatkan pemahaman pendidik dalam mengajar peserta didik. Untuk itu pengabdian mengadakan kegiatan pelatihan sebagai sarana menambah pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran edukatif berbasis android.

C. Tujuan Kegiatan

- Menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran edukatif berbasis android
- Menjelaskan cara menyusun dan membuat media pembelajaran edukatif.

D. Manfaat Kegiatan

Setelah mengetahui bagaimana menyusun dan membuat media pembelajaran edukatif berbasis android diharapkan pendidik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam pengabdian masyarakat adalah sosialisasi dan Pelatihan pada MGMP matematika di KKM MTs Negeri Jember 2. Sosialisasi



penelitian ini perlu dilakukan guna untuk memperdayakan pemahaman pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran serta membiasakan keterampilan pada kemampuan pendidik. Metode pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan sesuatu hasil (produk tertentu) yang akan di uji keefektifannya berdasarkan hasil penelitian tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pendekatan yang dapat digunakan yaitu mengasikkan produk media pembelajaran berbasis android.

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dengan kelas sedang yaitu pelaksanaa pemberian informasi dari peneliti dengan peserta MGMP Matematika, seperti halnya workshop. Peran Peserta sosialisasi diantaranya (1) menjadi peserta workshop, (2) melakukan, merancang, dan menyusun Media pembelajaran edukatif, (3) menerapkan hasil penelitian ke peserta didik guna untuk menguji efektifan hasil produk tersebut. Jenis evaluasi yang di lakukan pada penelitian ini sebagai berikut: (1) Angket dan Kuesioner terkait hasil/produk media pembelajaran edukatif kepada peserta pelatihan, (2) Wawancara, (3) Evaluasi hasil produk yang didapatkan. Program penelitian ini di laksanakan pada MGMP Matematika sebagai salah satu wadah perkumpulan guru Swasta se KKM MTs Negeri Jember 2.

Langkan-langkah kegiatan

Tahapan kegiatan melalui:

1. Melakukan koordinasi dengan mitra terkait peserta sosialisasi yaitu MGMP Matematika di KKM MTs Negeri Jember 2,
2. Melaksanakan sosialisasi dan Pelatihan,
3. Pendampingan dan pengarahan secara penuh hingga selesai,
4. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peserta sosialisasi yaitu merancang dan menyusun media pembelajaran yang interaktif sesuai era modern berbasis android

Faktor Pendukung Dan Penghambat

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan dan hasil kegiatan dapat diidentifikasi factor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat ini

a. Faktor Pendukung

- Peserta MGMP matematika sangat mendukung dan antusias mengikuti kegiatan pelatihan ini.
- Dukungan Ketua MGMP dalam kegiatan pengabdian ini.

b. Faktor Penghambat

- Kemampuan pendidik dalam menerima informasi dan menganalisa beragam.
- Faktor penghambat disebabkan oleh waktu pelaksanaan yang terbatas dan tidak dilakukan secara priodik.

HASIL

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul “Pelatihan Media Pembelajaran Edukatif Berbasis Android Dalam Menghadapi Era Modern Pada MGMP Matematika Madrasah Tsanawiyah Negeri Jember 2” telah dilaksanakan pada tanggal 12 September 2022.

Pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan dengan metode diskusi interaktif dan kemudian dilanjutkan dengan penyusunan media pembelajaran berbasis android antara narasumber dengan pendidik. Hasil kegiatan pelaksanaan pendidikan ini diikuti oleh 18 pendidik yang dilaksanakan di MTs Al-Hidayah



Jember.

Pokok bahasan atau materi yang disampaikan pada kegiatan pelatihan mengenai:

- a. Keunggulan Media pembelajaran;
- b. Media pembelajaran edukatif berbasis android;
- c. Penyusunan dan pembuatan media pembelajaran edukatif berbasis android;
- d. Produk yang akan dihasilkan berupa aplikasi.

Pada sesi tanya jawab ada beberapa pertanyaan yang diajukan peserta, antara lain:

- a. Keutamaan apa saja yang dapat di ambil dari media pembelajaran edukatif,
- b. Bagaimana penyusun media pembelajaran yang baik,
- c. Apakah semua materi matematika tingkat MTs dapat di terapkan media pembelajan edukatif berbasis android.

Dalam kegiatan pelatihan diberikan beberapa contoh gambar atau visualisasi masalah-masalah yang sering terjadi pada proses pembelajaran untuk memudahkan peserta Pelatihan dalam menyerap informasi yang diberikan oleh pemateri sehingga peserta dapat menemukan permasalahan dan memecahkannya.

Pembahasan Kegiatan

Untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan pendidik dilakukan observasi dan wawancara kepada pendidik langsung bertujuan untuk mengetahui pengetahuan sebelum diberi pelatihan ini, sedangkan angket diberikan untuk menilai sejauh mana pendidik menerima materi yang disampaikan oleh narasumber (pemateri). Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah terdapat peningkatan pengetahuan pendidik tentang penmbuatan media pembelajaran edukatif berbasis android. Hasil produk media pembelajaran edukatif akan di evaluasi dan diuji cobakan pada peserta didik di masing-masing sekolah guna untuk menguji keefektifan media pembelajaran edukatif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil angket dan kuisisioner peserta pelatihan menunjukkan bahwa dengan adanya pelatihan ini dapat berdampak pada peningkatan pengetahuan pendidik dalam menyiapkan media pembelajaran edukatif. Pengoptimalisasi keterampilan pendidik tentang pembuatan media pembelajaran edukatif terbukti dapat dilakukan dengan metode pelatihan dan pembuatan media pembelajaran. Pendidikan pembuatan media merupakan usaha dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami dan memperoleh pengetahuan baru tentang materi matematika. Merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Notoatmodjo “pengetahuan”, pengetahuan merupakan suatu hasil yang didapatkan dari proses penginderaan terhadap objek. Proses penginderaan terjadi melalui indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan kulit. Dari pengetahuan yang didapat akan terbentuk tindakan seseorang (behavior change).

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini pendidik mendapatkan manfaat dan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran edukatif berbasis android. Hal tersebut ditunjukkan oleh respon yang positif dan antusias selama proses kegiatan ini serta hasilnya seluruh pendidik mengalami peningkatan pengetahuan berkaitan dengan penyusunan, perencanaan dan pembuatan media pembelajaran edukatif ditunjukkan dari hasil angket dan kuisisioner. Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, fase selanjutnya pendidik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep teori pembuatan media pembelajaran edukatif tetapi juga berdampak pada perubahan kemampuan dalam mempersiapkan, merancang dan menyusun media ajar yang interaktif.



KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan pendidik tentang pembuatan media pembelajaran edukatif untuk mempersiapkan pembelajaran yang interaktif. Peningkatan pengetahuan diharapkan dapat berbanding lurus dengan perubahan perilaku pendidik dalam peningkatan kemampuan hasil belajar peserta didik dalam memahami dan mengajari peserta didik dalam mempelajari materi matematika dengan media interaktif.

Saran

1. Program pengabdian ini diharapkan dapat ditindaklanjuti di tempat lain pada tahun berikutnya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik.
2. Diperlukan keberlanjutan kegiatan pengabdian masyarakat dengan materi yang terbaru mengenai perkembangan media pembelajaran edukatif berbasis android.
3. Laporan ini sebagai sumber referensi bagi pengabdian yang berminat melakukan kegiatan dengan topik yang sama.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Hlm. 1 – 10
- [2] Tafonao, T. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018
- [3] Sele, Yunawati. Dkk. 2021. *Sosialisasi Penelitian Bidang Pendidikan Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Di Desa Eban Provinsi Nusa Tenggara Timur*. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri) <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm> Vol. 5, No. 3, Juni 2021, Hal. 1050-1059
- [4] Mulyatiningsih, Endang. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (JPTK) is a journal managed by the Faculty of Engineering and Vocational, Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha)
- [5] Ulya, Zakiyatul. Dkk. 2017. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Poster Terhadap Pengetahuan Manajemen Hipertensi Pada Penderita Hipertensi*. Jurnal Keperawatan Soedirman (The Soedirman Journal Of Nursing), Volume 12, No.1 Maret 2017.
- [6] Firmadani, Fifit. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Universitas Tidar