

APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 18 SURAKARTA

Alfonsa Maria Sofia Hapsari^{#1}, Tigus Juni Betri^{#2}, Dyka Nasution^{#3}

Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Email : sofiahapsari79@gmail.com

Info Artikel

Masuk: 12 November 2020

Revisi: 25 November 2020

Diterima: 8 Desember 2020

Terbit: 12 Januari 2021

Keywords:

*Android, Application,
Android based program,
Learning*

Kata kunci:

Android, Aplikasi, Aplikasi
berbasis Android
Pembelajaran,

P-ISSN: 2550-0171

E-ISSN: 2580-5819

DOI : 103661

Abstract

Based program android is useful for teachers as any media learning that can be used to given the lectures to students , especially in the hamper now where all students having android phone. This pandemic in the , online learning is the only alternative given the lectures to students and android based program was very helpful in learning .

This study attempts to know whether application to support learning android based in SMPN 18 Surakarta .Study was conducted the survey with spread after teachers try to use application android based this.

The results of the study said 43 % said application support learning and 57 % is very conducive to learning

Abstrak

Aplikasi berbasis Android sangat berguna bagi guru sebagai salah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ke siswa, terutama pada saat sekarang dimana hamper seluruh siswa memiliki handphone android. Pada masa pandemic ini, pembelajaran daring menjadi satu satunya alternatif menyampaikan materi ke siswa dan aplikasi berbasis android sangat membantu dalam pembelajaran tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi berbasis android dapat menunjang pembelajaran di SMP Negeri 18 Surakarta. Penelitian dilakukan dengan menyebar angket setelah para guru mencoba untuk menggunakan aplikasi berbasis android ini.

Hasil dari penelitian menyebutkan 43 % menyatakan aplikasi menunjang pembelajaran dan 57 % sangat menunjang pembelajaran

PENDAHULUAN

Dalam memenuhi tuntutan revolusi digital 4 yang dicanangkan pemerintah, semua institusi khususnya lembaga pendidikan dianjurkan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi di dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi Pembelajaran adalah suatu konsep atau sistem pendidikan yang menggunakan serta memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Beberapa sumber menerjemahkan pengertian *aplikasi pembelajaran* sebagai berikut;

1. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013)[1]
2. Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010).[2]
3. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). [3]

Aplikasi pembelajaran TIK Berbasis Android penting diberikan untuk siswa, agar mereka memiliki bekal untuk menghadapi persaingan global dan mampu beradaptasi dengan lingkungan yang sudah semakin canggih ini dan sebagai sarana untuk mengasah pengetahuan terhadap materi belajar yang telah didapat. Proses pembelajaran TIK yang terjadi selama ini masih berjalan secara tatap muka yaitu adanya pertemuan antara guru dengan siswa di dalam kelas. Sedangkan materi-materi yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran tersebut masih menggunakan sebuah buku/modul. Sehingga siswa-siswi jika ingin mempelajari materi pelajaran yang diberikan oleh gurunya tetap harus membawa buku/modul yang diberikan guru tersebut.

Manfaat dari Aplikasi pembelajaran berbasis android adalah (1) Fleksibel. E-learning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses perjalanan. (2) Pembelajaran secara mandiri. Aplikasi pembelajaran berbasis android memberikan kesempatan bagi pembelajar secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar. (3) Efisiensi dalam biaya. Menurut Sujana, (2005 : 253) Kelebihan dari penerapan Aplikasi pembelajaran berbasis android ialah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media. [4]

Lembaga pendidikan sekolah seperti Sekolah Menengah Pertama selama ini hanya menerapkan Aplikasi pembelajaran berbasis android untuk proses Kegiatan Belajar Mengajar

dengan fitur-fitur standar. Dengan adanya perancangan ini diharapkan ke depannya siswa menjadi terbiasa dengan penerapan teknologi informasi sehingga dapat cepat beradaptasi dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi di Sekolah Menengah atas maupun Perguruan Tinggi.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah pengumpulan data berdasarkan factor – factor yang menjadi factor pendukung terhadap objek penelitian kemudian menganalisis factor – factor tersebut untuk dicari fungsinya. (arikunto 2010).

Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi berbasis android yang telah dilakukan pengujian blackbox testing oleh peneliti untuk melihat apakah aplikasi berbasis android sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Setelah dilakukan Blackbox testing, aplikasi berbasis android diuji keefektifannya kepada guru – guru SMP N 18 Surakarta. Uji keefektifan dilakukan dengan menyebar kuesioner melalui google form dikarenakan masa pandemic.

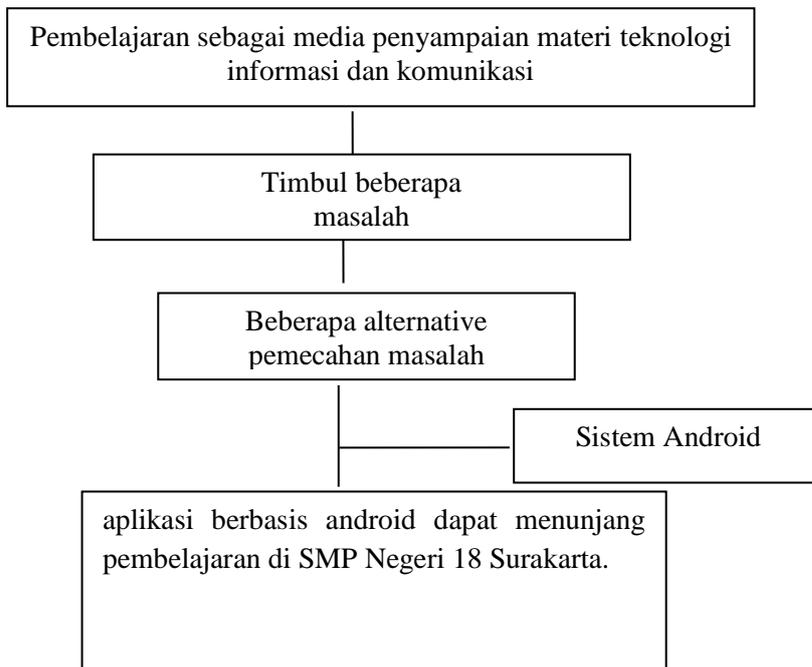
Penelitian ini dilakukan dengan peneliti mempresentasikan aplikasi berbasis android kepada guru – guru di SMPN 18 Surakarta, setelah itu guru – guru akan mencoba aplikasi tersebut. Setelah guru – guru mencoba aplikasi tersebut kemudian mengisi kuesioner yang telah disiapkan.

PEMBAHASAN

Pada Aplikasi ini materi bisa secara langsung didapat dari guru dan bisa mengambil sendiri melalui fasilitas unduh materi. Fasilitas lain yang terdapat pada aplikasi ini adalah video dan soal secara online

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran. Media pembelajaran kini dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain yang dapat digunakan untuk menampilkan media tersebut. Pembuatan media pembelajaran juga lebih mudah. Berbagai software telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dukungan software inilah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik dan dapat dengan mudah diproduksi.

Kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Hasil pengujian alpha menggunakan blackbox testing, berikut tampilan user interface (Halaman utama aplikasi)



Fitur – fitur yang terdapat dalam aplikasi berbasis android sebagai berikut : GuruK13, Video, Kurikulum 2013, KTSP 2016, Paket Soal dan Prakarya.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar kepada guru - guru di SMPN 18 Surakarta maka dapat diperoleh sebagai berikut :

Butir – Butir Penilaian	Sangat Kurang	Kurang	Menunjang	Sangat
Aplikasi Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	0	0	2	3
Materi Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	0	0	4	1
Aplikasi Sesuai dengan Aktivitas Pembelajaran	0	0	1	4
Aplikasi Sesuai dengan Karakter Siswa	0	0	1	4
Aplikasi mampu memotivasi dan menarik perhatian siswa	0	0	3	2
Aplikasi memenuhi standar sebagai sebagai alat bantu pembelajaran	0	0	2	3
Jumlah	0	0	13	17
Jumlah %	0 %	0 %	43 %	57%

Berdasarkan kuesioner diatas diperoleh data bahwa 43 % guru mengatakan aplikasi berbasis android menunjang pembelajaran dan 57 % mengatakan bahwa aplikasi berbasis android sangat menunjang pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Aplikasi berbasis Android sangat berguna bagi guru sebagai salah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ke siswa, terutama pada saat sekarang dimana hamper seluruh siswa memiliki handphone android. Pada masa pandemic ini, pembelajaran daring menjadi satu satunya alternatif menyampaikan materi ke siswa dan aplikasi berbasis android sangat membantu dalam pembelajaran tersebut.

Kendala pada penelitian ini adalah dikarenakan untuk tetap melakukan protocol Kesehatan maka guru- guru yang medapatkan aplikasi adalah perwakilan dari mata pelajaran sebanyak 5 guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Ivan. 2013. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Sujana, Janti Gristinawati dan Yuyu Yulia. 2005. *Perkembangan Perpustakaan di Indonesia*. Bogor: IPB Pressdst

