

PELATIHAN PEMBUATAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI “RUMAH BELAJAR”

Agus Setiawan¹⁾, Muhyidin Thohir²⁾, Asriatul Jannah³⁾,
Institut Agama Islam Ma'arif NU Metro Lampung
¹⁾4905as@gmail.com

ABSTRACT

Technological developments have had a major impact on education so that educators must prepare themselves to develop processes and use of instructional media as the main means of supporting learning. The purpose of this study is to train teachers to be able to use Learning Houses as a technology-based platform that can be used as a learning medium. This service method uses the Assesed Based Communities Development (ABCD) approach with community service steps, namely discovery, dream, design, define, destiny. Assisted subjects are IPPNU members. The assisted result is that the assisted subjects of IPPNU members are able to use, design and utilize the Learning House platform so that it can be used as an alternative free learning media.

Keywords: *Learning media, mobile learning, rumah belajar*

ANALISIS SITUASI

Pendidikan adalah salah satu cara untuk dapat menumbuhkan kemauan, kemampuan, dan potensi diri. Dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih mengerti dan tanggap akan arah dan perubahan serta pengembangan IPTEK. Sama seperti bidang yang lain, teknologi informasi juga amat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Dalam bidang pengajaran, teknologi informasi memungkinkan untuk terselenggaranya proses belajar mengajar jarak jauh, atau pembelajaran tanpa tatap muka. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Pengajar dalam hal ini, guru yang menguasai materi pelajaran, sebagian besar tidak mampu menghadirkan bentuk pembelajaran dalam komputer.

Sistem pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang pesat. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dengan harapan pembelajaran yang disampaikan lebih berkesan dan bermakna bagi peserta didik. Saat ini dalam proses belajar mengajar telah banyak menggunakan teknologi informasi (IT) dan multimedia pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memajukan mutu pendidikan khususnya seiring berkembangnya teknologi.

Perkembangan cara belajar melalui pengembangan kurikulum ke arah “student center learning” atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran sesuai kurikulum 2013, mendorong para pendidik untuk mengembangkan kreativitas dalam mempersiapkan bahan atau materi ajar yang menarik dan terkini agar peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan. Dengan peranan teknologi dalam pembelajaran, pemanfaatan media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat

mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran dengan pemanfaatan media yang lebih atraktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk berkreasi dan mandiri sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan psikologis peserta didik.

Saat ini semua sektor merasakan dampak pandemic Covid-19. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orangtua siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui videocall yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengabsen melalui Voice Note yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Prestasi belajar siswa disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi didalam mengikuti pembelajaran dikelas. Saat ini masih banyak guru madrasah ibtdaiyah yang belum menggunakan bahkan belum bisa merancang media pembelajaran berbasis teknologi komunikasi. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak

memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dan karakteristik belajar masing-masing peserta didik madrasah ibtdaiyah. Dalam proses belajar mengajar, unsur yang sangat penting adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh psikologis pada peserta didik. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti memungkinkan terjadinya interaksi antara seseorang dengan pengembang mata pelajaran (program pembelajaran) dengan peserta didik.

Berdasarkan observasi awal, program pengabdian yang akan dilakukan sesuai dengan keadaan pembelajaran daring yang diperoleh para anggota IPPNU Metro yang sebagian besar merupakan para pelajar dan mahasiswa. Kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan kebutuhan dan peluang dengan harapan program ini dapat membantu terutama para anggota IPPNU dalam mendampingi mendampingi belajar secara daring di era pandemic ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti memberikan alternative solusi penggunaan aplikasi yang dapat membantu anggota sIPNU IPPNU untuk belajar dimasa pandemic ini. Aplikasi yang digunakan yaitu "RUMAH BELAJAR".



Aplikasi ini dilengkapi materi, contoh-contoh soal beserta cara menjawab, soal-soal pemecahan masalah, video interaktif, dll dan

yang paling utama yaitu aplikasi ini Gratis, tidak berbayar seperti aplikasi-aplikasi lain.

Rumah Belajar sebagai salah satu sistem pembelajaran interaktif diharapkan akan mempercepat penguasaan materi peserta didik sehingga meningkatkan kualitas peserta didik Indonesia. Rumah Belajar sebagai Sistem Manajemen Pembelajaran atau (SMP) atau Learning Management System (LMS) bermanfaat untuk meningkatkan standar proses pembelajaran dalam rangka memaksimalkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan penggunaan sistem ini semakin terbuka peluangnya karena adanya tuntutan pendidikan yang harus terintegrasi TIK.

Melalui Rumah Belajar dapat dilakukan pengelolaan materi pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran berbasis web. Kelebihan sistem ini adalah membuka peluang belajar kepada peserta didik dengan waktu yang lebih panjang dan lebih leluasa, meningkatkan interaksi peserta didik dengan pendidik tidak hanya terbatas pada jam sekolah.

Secara lengkap, Rumah Belajar terdiri dari delapan fitur utama yaitu Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), Bank Soal, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB)/Diklat Online, dan Kelas Maya. Terdapat pula fitur tambahan yaitu Karya Komunitas, Karya Pendidik, dan Karya Bahasa Sastra. Untuk dapat memanfaatkan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar secara lengkap dan optimal, pengguna harus memiliki jaringan internet dan beberapa perangkat teknologi lainnya seperti komputer beserta perangkat lunak (software) pendukung, di antaranya, yaitu Adobe

Acrobat Reader, Win Rar, maupun Adobe Flash 9 Player.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada IPPNU ini menggunakan pendekatan *Assesed Based Communities Development* (ABCD) (Green & Haines, 2000; Barret, 2013). ABCD adalah salah satu pendekatan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat yang mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang ada di lingkungan sekitar.

Guru merupakan aset yang berharga bagi sekolah. Dengan melihat keterampilan atau potensi yang ada pada setiap guru di masa Pandemi Covid 19 ini diperlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis TIK yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran daring.

Metode yang digunakan pada pendampingan ini adalah metode *Appreciative inquiry*. Langkah-langkah pengabdian kepada masyarakat yaitu *discovery, dream, design, define, destiny* (Dureau, 2013):

a. *Discovery* (menemukan)

Proses *discovery* (menemukan) dilakukan melalui teknik wawancara. Percakapan dengan beberapa anggota IPPNU. Wawancara dilakukan untuk menggali potensi-potensi dan berdiskusi untuk mengembangkan potensi tersebut. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan pengetahuan tentang aset dan fasilitas yang dimiliki organisasi yang dapat digunakan untuk menunjang potensi yang dimiliki para anggota IPPNU.

b. *Dream* (impian)

Dream adalah tahap memotivasi para anggota IPPNU sebagai subjek pengabdian untuk berpikir kreatif dan inovatif untuk

mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK.

c. Design (merancang)

Pada tahap ini dilakukan rapat tim PKM membahas rancangan kegiatan PKM yang akan dilaksanakan mulai dari menentukan peserta, narasumber, tempat pengabdian, sarana prasarana yang dibutuhkan, konsumsi, dan hal-hal lain yang dibutuhkan untuk kelancaran kegiatan PKM.

d. Define (menentukan)

Pada tahap ini dilakukan rapat tim PKM. Pada tahap ini tim PKM menentukan peserta pelatihan adalah anggota IPPNU Kota Metro. Dengan pertimbangan selain anggota adalah sebagai asset, pelatihan media pembelajaran ini merupakan hal yang penting karena dapat membantu anggota belajar daring menggunakan media dimasa pandemic ini.

Narasumber yang ditentukan yaitu Agus Setiawan, M.Pd. dengan pertimbangan selain beliau adalah dosen, beliau sudah banyak pengalaman dalam menulis karya dalam bidang media pembelajaran dan merupakan doktor jurusan teknologi pembelajaran.

e. Destiny (melakukan)

Kegiatan PKM ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), yaitu mengutamakan asset dan potensi-potensi yang ada di lingkungan NU khususnya organisai IPPNU yang dapat diberdayakan untuk kemajuan anggota IPPNU Metro.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Agar pengguna dapat menggunakan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar secara optimal, seperti unduh file BSE dalam format BSE, maka pengguna perlu melakukan registrasi atau *login* terlebih dulu pada menu **Daftar**

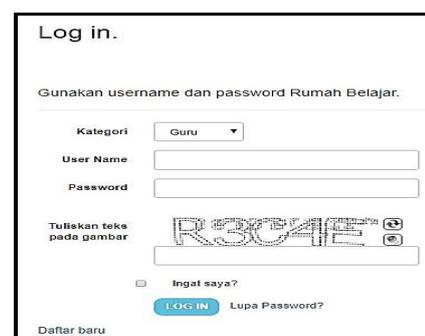
atau **Login**. Berikut ini prosedur **Login** akun Rumah Belajar (**Daftar** bagi pengguna baru)

1. Menyiapkan perangkat komputer/laptop/tablet/smartphone yang sudah terkoneksi dengan internet. Kemudian, buka portal Rumah Belajar dengan menggunakan *browser* yang tersedia di perangkat pengguna dengan alamat URL <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Portal Rumah Belajar dapat dibuka melalui berbagai macam *browser* yang ada seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Internet Explorer, Edge, atau jenis *browser* yang lainnya.



Gambar 1: Tampilan Portal Rumah

2. Login ke Rumah Belajar dengan cara *inputusername* dan *password*. (Bagi pengguna yang sudah memiliki akun Rumah Belajar.)



Gambar 2: Login cara Inputsername dan password

3. Bagi pengguna baru yang belum memiliki akun Rumah Belajar, klik tombol **Daftar** yang terdapat pada bagian kanan atas halaman utama Rumah Belajar. Kemudian, pilih tipe pendaftar sesuai dengan pengguna yang bersangkutan. Terdapat tiga tipe pengguna Rumah Belajar yaitu pendidik, peserta didik, dan umum seperti yang ditampilkan pada gambar berikut 3 ini.



Gambar 3: Login pengguna baru Portal RUMah Belajar

Bagi pengguna tipe pendidik, data yang harus diisi antara lain data pribadi pengguna dan data sekolah tempat pengguna bekerja. Jika sekolah pengguna belum terdaftar, pengguna dapat menambahkan nama sekolah pengguna secara manual dengan cara klik tombol “+” sehingga muncul form penambahan sekolah. Kemudian, pengguna mengisi dan menyimpan form tersebut sehingga sekolah pengguna terdaftar di *database* Rumah Belajar. Selanjutnya, pengguna mengisi kolom *username* dan *password* yang diinginkan, mencantumkan alamat email pengguna, serta menuliskan kode *captcha* sesuai dengan tulisan yang muncul pada gambar. Langkah dan isian yang harus diisi pada form pendaftaran untuk pengguna tipe peserta didik dan umum kurang lebih sama. Berikut ini

tampilan halaman form pendaftaran pengguna tipe pendidik.

Gambar 4: Tampilan halaman pendaftaran pengguna tipe

Berikut ini tampilan halaman form pendaftaran untuk pengguna tipe peserta didik.

Gambar 5: Pengguna peserta didik

Berikut tampilan halaman form pendaftaran untuk pengguna tipe umum.

Daftar Baru

Data Diri

Nama Depan

Nama Belakang

Provinsi

Kabupaten

E-mail

Data Akun

User Name

Password

Konfirmasi Password

Tuliskan teka pada gambar

Gambar 6: Tampilan halaman form pendaftaran tipe Umum

4. Jika pengguna mengalami kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur dalam portal Rumah Belajar, pengguna dapat melihat halaman *Frequently Asked Question (FAQ)* yang berisi pertanyaan-pertanyaan umum seputar Rumah Belajar beserta solusi-solusinya dengan mengklik menu FAQ. Berikut ini tampilan halaman FAQ.



Gambar 7: Halaman FAQ

Dokumentasi hasil kegiatan





KESIMPULAN

Rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penggunaan rumah belajar sebagai alternative pembelajaran berbasis mobile learning yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja seperti yang diajarkan oleh narasumber tim pengabdian.

Ucapan Terima Kasih (jika ada)

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Pengembangan, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIM-NU) Metro Lampung yang telah memberikan dana untuk mendukung kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dureau, C. (2013). Pembaru dan kekuatan lokal untuk pembangunan, Australian Community Development and Civil Society Strengthening Scheme (ACCESS) Tahap II,hal.96-97
- Green, G.P & Haines, A. (2000). Asset Building and Community Development. United States.
- Gunawan, I. 2016. Pasaran: Menggali Nilai-nilai Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Sifat-sifat

Kepemimpinan Pendidikan. Jurnal Studi Sosial, 8(1), 55-64.

Gunawan, I., dan Benty, D. D. N. 2007. Musyawarah Guru Mata Pelajaran dan Kemampuan Mengelola Kelas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Manajemen Pendidikan, 20(1), 21-31