

# WORKSHOP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM MENGHADAPI IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA

*By L.Muh. Fauzi*

## WORKSHOP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM MENGHADAPI IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA

Lalu Muhammad Fauzi<sup>1)</sup>, Muhammad Gazali<sup>1)</sup>, Nila Hayati<sup>1)</sup>, Rody Satriawan<sup>1)</sup>, B. Fitri Rahmawati<sup>1)</sup>, Gustianti Dewi<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Hamzanwadi, Selong, Indonesia

<sup>2)</sup>STEBI Lampung, Indonesia

Korespondensi:

[lmfauzi@hamzanwadi.ac.id](mailto:lmfauzi@hamzanwadi.ac.id)

21

### Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah keharusan dimana teknologi digital saat ini merupakan bagian penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Guru yang profesional mempunyai kewajiban untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran, sehingga untuk melaksanakan kewajiban tersebut langkah pertama yang harus dilakukan seorang guru adalah merancang seluruh perangkat pembelajaran. Untuk meningkatkan hal tersebut dianggap penting untuk memberikan workshop atau pelatihan desain media pembelajaran berbasis android. Workshop dilaksanakan selama satu hari penuh dengan rincian pemberian materi, praktek pembuatan aplikasi elektronik dan pendampingan peserta setelah selesai kegiatan workshop. Dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran di kelas. Workshop dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 Agustus 2022 bertempat di SMAN 2 Selong. Hasil workshop yang telah dilaksanakan: 1) peserta mengikuti workshop dengan serius; 2) peserta workshop dapat memahami langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis android; dan 3) peserta workshop dapat mendesain dan membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android.

**Kata Kunci:** *Android, Kurikulum Merdeka, Media Pembelajaran.*

43

### Abstract

The use of technology in the world of education is a must where digital technology is currently an important part in supporting teaching and learning activities. Professional teachers have the obligation to plan learning, carry out quality learning processes, as well as assess and evaluate learning outcomes, so to carry out these obligations the first step a teacher must take is to design all learning tools. To improve this, it is considered important to provide workshops or training on Android-based learning media design. The workshop was carried out for one full day with details of the provision of materials, practice of making electronic applications and mentoring of participants after the workshop activities were completed. The aim of increasing teacher competence in designing and utilizing android-based learning media in the learning process in the classroom. The workshop will be held on Saturday, August 6, 2022 at SMAN 2 Selong. The results of the workshop illustrate that participants have been able to create android-based learning media applications.

**Keywords:** *Android, Independent Curriculum, Learning Media.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan jika ditinjau dalam perspektif kebijakan di Indonesia, terdapat rumusan formal dan operasional, sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana rumusan ini terdapat tiga gagasan pokok yang terkandung di dalamnya, yaitu: (1) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana, menunjukkan bahwa pendidikan adalah proses yang disengaja dan dipikirkan (proses kerja intelektual), Pendidikan yang diinginkan adalah pendidikan yang berkembang dan humanis, yang berusaha untuk mengembangkan seluruh potensi siswa, bukan membentuk gaya behavioristik; (2) menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mengembangkan potensinya; dan (3) memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Artinya, pendidikan yang diinginkan bukanlah pendidikan sekuler, bukan pendidikan individualistis, dan bukan pendidikan sosialistik, melainkan pendidikan yang mengupayakan keseimbangan antara ketiga dimensi tersebut.

Saat ini dunia berada pada era Industri 4.0. Era ini menuntut pemanfaatan teknologi di segala bidang termasuk pada bidang teknologi pendidikan (Jamaluddin et al., 2019). Pendidikan pada era ini menuntut bahwa dalam proses pembelajaran diharuskan untuk beradaptasi dan mengadopsi teknologi. Saat ini sedang diimplementasikan kurikulum merdeka diberbagai satuan pendidikan di Indonesia, pada kurikulum ini satuan pendidikan dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Nehru, 2020). Terdapat beberapa kajian tentang pemanfaatan teknologi dalam prosers pembelajaran seperti yang dilakukan oleh Hastuti (2020) tentang optimalisasi teknologi informasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada bahasa Inggris, penelitian ini menemukan bahwa kolaborasi antara guru dan siswa dapat terjalin melalui perangkat teknologi informasi; pemanfaatan platform merdeka belajar dalam pembelajaran daring, peneliti menemukan bahwa untuk mengimplementasikan kurikulum

merdeka guru harus memanfaatkan berbagai platform teknologi dalam proses pembelajaran (Zzulfa et al., 2022); peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di Era 4.0, menemukan bahwa dengan berkembangnya teknologi seperti sekarang ini maka dalam proses pembelajaran kemampuan guru di bidang teknologi sangat dipentingkan (Widiyono & Millati, 2021) Dengan demikian diharapkan kepada seluruh komponen pada bidang pendidikan terutama satuan pendidikan untuk meningkatkan kompetensinya pada bidang teknologi.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah keharusan dimana teknologi digital saat ini merupakan bagian penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Saat ini banyak guru dan pemerhati pendidikan melakukan inovasi di bidang pendidikan. Inovasi yang dilakukan pun beragam. Kita telah merasakan betapa pentingnya teknologi ketika terjadi persoalan besar seperti terjadinya pandemic covid-19 yang lalu, dimana pembelajaran dilakukan dari rumah dengan menggunakan berbagai platform sebagaimana kebijakan yang dikeluarkan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan. Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan terbuka yang pelaksanaannya dilakukan melalui program pembelajaran terstruktur yang relatif ketat dengan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka, atau posisi antara pengajar dan siswa berjauhan (Miarsa, 2016).

Salah satu pendidikan jarak jauh, banyak juga media yang tersedia di internet yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Beberapa media tersebut sebagai alat bantu pada aplikasi android kini mudah diunduh dan diakses dimana saja serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Apabila penggunaan alat tersebut dimanfaatkan dengan baik yaitu sebagai media pembelajaran yang didukung oleh media sosial maka akan mampu memberikan berpengaruh signifikan terhadap bakat siswa, tentunya bagi yang memiliki keterampilan belajar mandiri.

Media pembelajaran terus berkembang, mulai dari media yang hanya mampu menampilkan gambar, audio, atau audiovisual, kini sudah ada

media pembelajaran yang mampu menghadirkan komunikasi dua arah. Hal ini juga tidak terlepas dari hadirnya pendidikan jarak jauh sehingga terciptalah media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai alat multimedia berupa yang mampu menggambarkan pesan dari guru kepada siswa dan dalam prosesnya terjadi komunikasi dua arah sehingga dapat membantu proses pembelajaran dengan mudah. Dengan demikian media pembelajaran interaktif ini tidak lepas dari pemanfaatan teknologi yang memiliki peranan penting dalam perkembangan zaman, dalam dunia pendidikan juga diperlukan salah satunya untuk meningkatkan keterampilan baik siswa maupun guru dalam pembelajaran. dan proses pengajaran yang di dalamnya terdapat penanaman nilai-nilai ilmiah (Lati et al., 2012)

Terdapat beberapa fenomena yang terjadi di lembaga pendidikan dengan adanya kebijakan pemanfaatan teknologi secara serius dalam pembelajaran. Di satu sisi, pemahaman atau kompetensi guru dibidang teknologi masih relatif kurang. Di sisi lain, tuntutan guru dalam proses pembelajaran yang menekankan pemanfaatan teknologi, mengacu pada kegiatan proses pembelajaran dan perilaku peserta didik saat mereka menggunakan teknologi untuk belajar. Ini juga mengacu pada sikap siswa yang sangat mobile saat mereka menggunakan teknologi mobile untuk tujuan pembelajaran (El-Hussein & Cronje, 2017; Septary & Hadi, 2019). Tujuan mobile learning adalah untuk mempermudah belajar siswa dimanapun dan kapanpun sehingga tidak terbatas ruang, waktu, dan tempat (Fudholi, 2015; Irwan & Nasution, 2015).

Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi seperti website, media pembelajaran interaktif maupun media-media berbasis teknologi yang lain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ayu et al., 2021). Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan berkembangnya teknologi yang cukup pesat, mau tidak mau guru harus meningkatkan kompetensi mereka dengan memanfaatkan berbagai platform teknologi digital sebagai media pembelajaran (Romlah et al., 2022).

Kompetensi guru sangat dibutuhkan oleh

lembaga/sekolah yang mampu menghasilkan manusia yang berkualitas dan didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu sumber daya manusia dalam pelaksanaan pendidikan adalah kepala sekolah. Kepala sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi sistem sekolah. Secara operasional, kepala sekolah merupakan orang yang berada di garda terdepan dalam merencanakan upaya peningkatan mutu pembelajaran. Sebagai pemimpin lembaga di sekolah memiliki peran yang cukup besar dalam membina kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Seperti meningkatkan kedisiplinan, memberikan motivasi, dan memberikan pelatihan.

Guru profesional mempunyai kewajiban untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran, sehingga untuk melaksanakan kewajiban tersebut langkah pertama yang harus dilakukan seorang guru adalah merancang seluruh perangkat pembelajaran. Pelatihan atau workshop merupakan sebuah langkah dalam meningkatkan kompetensi (Fauzi et al., 2020, 2021). Terdapat beberapa hasil pengabdian terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran menyimpulkan bahwa memberikan pelatihan keterampilan mendesain dan membuat media pembelajaran bagi guru memberikan dampak bahwa guru dapat mengembangkan diri dalam menyiapkan setiap pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut menjadi menarik (Azmi et al., 2022; Budiman et al., 2022; Hadiprayitno et al., 2022; Rahmah & Juhriah, 2022). Guru dalam menghadapi era digitalisasi saat ini perlu mengembangkan pengetahuan terutama dalam bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Niswa & Kharisma, 2021; Purwasih & Minarti, 2022; Sulaikho et al., 2022; Sunardi et al., 2021; Wiyanti et al., 2021; Yolida et al., 2022). Untuk itu, guru perlu mendapatkan pelatihan mendesain media pembelajaran berbasis android dalam menghadapi implementasi kurikulum merdeka. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran di kelas.

## METODOLOGI PENGABDIAN

Kegiatan workshop dirangkaikan dengan beberapa tahapan yakni kegiatan awal berupa analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android dan identifikasi masalah yang terjadi dengan melakukan observasi dan wawancara bersama guru-guru. Selanjutnya melakukan komunikasi dengan kepala sekolah SMAN 2 Selong yang dijadikan sebagai pelaksana workshop. Komunikasi ini dilakukan dengan tujuan mencari kesepakatan waktu pelaksanaan dan bentuk kegiatan, selanjutnya tim mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan untuk pelaksanaan workshop. Pada tahap ini, kegiatan akan berupa workshop desain media pembelajaran berbasis android. Workshop ini terdiri dari beberapa kegiatan yakni: pemberian materi, praktek desain media pembelajaran dan pendampingan peserta setelah selesai kegiatan workshop. Tahap akhir menganalisis hasil kegiatan dengan cara melihat perkembangan, pemahaman dan produk yang dihasilkan oleh peserta selama kegiatan berlangsung.

## PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan workshop terdiri dari beberapa tahapan penting yakni pemberian materi yang dilakukan oleh salah seorang tim pengabdian, sementara tim yang lain menjadi pendamping peserta untuk mengatasi kesulitan yang dialami. Pemberian materi tidak terpisah dengan kegiatan praktek namun peserta langsung menerima materi dan praktek secara bersamaan.

Pelaksanaan kegiatan workshop selama 1 hari bertempat di SMAN 2 Selong (ruang LAB Komputer. Adapun jadwal kegiatan yang dimaksud dapat dilihat pada Tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Workshop

Jam	Kegiatan	Narasumber	Moderator
Sabtu, 6 Agustus 2022			
08.30-09.00	Registrasi peserta	-	Tim
09.00-09.30	Pembukaan	Kepala sekolah	Tim
09.30-12.00	Pemberian materi dan praktek	Tim pengabdian	Tim
12.00-13.30	Isoma	-	Tim
13.30-16.00	Praktek lanjutan	Tim pengabdian	Tim

## Prosedur pelaksanaan

Prosedur atau tahap-tahap kegiatan workshop desain media pembelajaran interaktif berbasis android yang dilaksanakan di SMAN 2 Selong dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Tahap-Tahap Kegiatan Workshop Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

No	Kegiatan	Penjelasan	Sasaran
1	Sosialisasi	Tim menyampaikan informasi tentang program pengabdian masyarakat dengan melakukan penjangkaran masalah dan membuat analisis solusi yang dapat dilaksanakan	Tim pengabdian
2	Perencanaan	Tim melakukan pengumpulan data tentang guru, membuat proposal, serta mempersiapkan bahan-bahan berupa materi dan bahan praktek	Guru, dan Tim Pengabdian
3	Pelaksanaan	Dilaksanakan workshop pembuatan aplikasi arsip elektronik dengan cara pendampingan oleh narasumber dan tim pengabdian	Guru
4	Evaluasi	Narasumber dan tim pengabdian menilai hasil kerja peserta	Guru
5	Pelaporan	Tim pemberdayaan membuat laporan kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan dalam bentuk artikel	Tim pengabdian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Workshop dilaksanakan selama 1 hari penuh yakni pada hari Sabtu, 6 Agustus 2022. Workshop dilaksanakan mulai jam 08.30 wita, yang diawali dengan registrasi peserta. Peserta yang terdaftar dan mengikuti workshop sebanyak 20 orang guru dari berbagai bidang studi yang saat itu mengimplementasikan kurikulum merdeka. Pembukaan dilakukan oleh kepala sekolah yang dimulai pada pukul 09.30-09.30 Wita sebagai mana jadwal yang telah ditentukan, dengan kepala sekolah menyampaikan beberapa penguatan terkait pentingnya penguasaan teknologi dalam menghadapi era globalisasi dan implementasi kurikulum merdeka. Pada sambutannya memaparkan pentingnya peningkatan kompetensi dalam menghadapi pembelajaran abad 21 yang salah satunya adalah peningkatan di bidang penguasaan teknologi pembelajaran yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. Pada pukul 09.30-12.00 Wita, kegiatan workshop dimulai dengan pemberian materi dan aplikasi yang akan digunakan dalam mendesain media pembelajaran berbasis android. Sebelum kegiatan dimulai tim membagikan bahan workshop kepada semua peserta dengan tujuan untuk memudahkan peserta dalam kegiatan praktek. Bahan yang dibagikan berupa panduan praktek dan gambar-gambar yang akan dijadikan sebagai latar belakang dari media yang akan dibuat.

Pada kegiatan praktik, tim yang terdiri dari lima orang berbagi tugas yakni satu orang sebagai pemateri dan empat orang sebagai pendamping praktik yang berada di tengah peserta. Pemateri memandu jalannya kegiatan praktek, sedangkan tim yang lain mendampingi peserta pada kelompok-kelompok yang telah dibentuk. Pelaksanaan workshop berjalan dengan baik sebagaimana yang diharapkan namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi diantaranya adalah adanya perangkat kendala teknis yakni terdapat beberapa komputer yang belum suport dengan aplikasi yang digunakan. Akan tetapi antusias peserta cukup bagus setelah melihat beberapa contoh media pembelajaran yang telah disiapkan oleh tim pengabdian, hal ini terlihat

dari keinginan untuk mengembangkan diri bagi peserta sangat tinggi.

Sebagaimana pemaparan pemateri dan kepala sekolah saat sambutan tentang pentingnya media pembelajaran dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka seperti saat ini, lebih-lebih sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran pada masa pandemic covid-19 beberapa tahun yang lalu, dikarenakan guru belum mampu mendesain media pembelajaran berbasis android. Hal ini lah yang membuat peserta termotivasi untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kompetensi mereka dalam mendesain berbagai media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam mengajar. Dengan melihat motivasi guru dalam mengikuti kegiatan ini tim pengabdian menjadi optimal bahwa kegiatan ini akan berhasil dan berlanjut untuk memberikan pendampingan sehingga peserta memahami dan dapat membuat media pembelajaran berbasis android. Pada pukul 12.00-13.30 Wita sesi istirahat sholat dan makan siang. Kemudian dilanjutkan lagi pada pukul 13.30-16.00 Wita yakni praktik lanjutan desain media pembelajaran berbasis android. Hasil dari pelaksanaan kegiatan workshop memberikan gambaran bahwa peserta telah memahami dan mampu membuat media pembelajaran berbasis android <sup>36</sup>apapun masih sederhana. Kegiatan workshop dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Registrasi <sup>47</sup>peserta workshop

Registrasi dimulai pada pukul 08.30-09.00 wita yang dihadiri oleh 20 orang peserta dari 23 orang yang diundang untuk mengikuti workshop. Terdapat 3 orang yang tidak dapat mengikuti kegiatan dikarenakan ada persoalan lain.



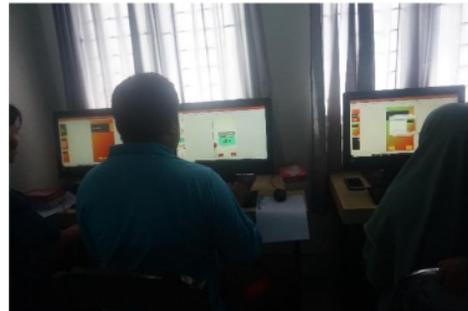
Gambar 2. Pembukaan dan sambutan oleh kepala sekolah

Kepala sekolah membuka kegiatan workshop sekaligus memberikan sambutan. Dalam sambutannya kepala sekolah mengharapkan dan menginstruksikan kepada peserta untuk terus meningkatkan kompetensi mereka di bidang teknologi mengingat tuntutan pembelajaran abad 21 dan pengimplementasian kurikulum merdeka yang saat ini sedang dijalankan oleh SMAN 2 Selong.



Gambar 3. Penyampaian materi

Pada sesi ini, pemateri memberikan program yang akan digunakan dalam mendesain media pembelajaran. Program yang digunakan dalam Microsoft Power Point dan Website 2 APK Buildder yang merupakan program untuk menconvert aplikasi apk. Power Point dipilih sebagai program dalam membuat media pembelajaran dikarenakan Microsoft Power Point sudah sangat dekat dengan para guru dan cukup mudah digunakan.



Gambar 4. Kegiatan praktek peserta



Gambar 5. Pendampingan peraktek

Pada kegiatan praktik dan pendampingan praktik, peserta dapat menanyakan permasalahan yang dialami pada saat mendesain media pembelajaran berbasis android.

## 2. Pembahasan

Media pembelajaran interaktif berbasis android merupakan media penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat digunakan tidak hanya di dalam kelas melainkan dapat digunakan diberbagai tempat sehingga memudahkan siswa dalam belajar karena aplikasi yang dibuat ini dapat instal pada smart phone siswa.

Sebagaimana pelatihan-pelatihan yang telah diadakan oleh beberapa peneliti terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan software-software khusus seperti Makro Media Flash atau sejenisnya. Penggunaan software ini dalam pelatihan bagi guru mengalami kendala karena aplikasi ini membutuhkan pemahaman peserta tentang bahasa pemrograman sehingga ini yang membuat kesulitan peserta dalam mengikuti

pelatihan. Program lain yang biasa digunakan oleh para peneliti adalah program yang sudah familier dengan guru yakni Aplikasi Microsoft Power Point namun tidak banyak yang mengembangkan dalam bentuk android. Pelatihan ini menyempurnakan pelatihan-pelatihan terdahulu yakni memanfaatkan Microsoft Power Point sebagai program dasar dan menambahkan program iSpring sebagai tempat desain dan converter dalam bentuk html serta program APK Builder sebagai converter untuk menjadikan program tersebut berbasis android.

Untuk membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android ini dibutuhkan pemahaman dan kemampuan mengoperasikan program Microsoft Power Point, karena program ini yang akan digunakan sebagai alat untuk desain awal, selanjutnya program yang dijadikan untuk mendesain sebagai aplikasi adalah program iSpring Suite dan Website 2 APK yang digunakan untuk menconvert untuk dijadikan sebagai aplikasi android.

Saat ini kepemilikan smart phone sudah bukan menjadi barang mewah karena smart phone merupakan sebuah kebutuhan. Untuk mengoptimalkan penggunaan smart phone bagi siswa maka diharapkan guru dapat mendesain media pembelajaran berbasis android untuk diberikan kepada siswa sehingga siswa dapat belajar diberbagai tempat. Dengan demikian maka diadakan kegiatan workshop untuk guru-guru yang ada di SMAN 2 Selong.

Sebagai mana jadwal yang telah disusun kegiatan workshop berlangsung sangat baik, hal ini terlihat dari aktivitas peserta selama kegiatan, baik pada saat kegiatan pembukaan sampai dengan kegiatan praktek, walaupun masih terdapat beberapa kendala yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Namun kendala-kendala seperti yang dikemukakan pada hasil pelaksanaan di atas dapat diatasi dengan baik sehingga pelaksanaan berjalan sebagaimana yang diharapkan. Jika dilihat dari kegiatan praktek dalam mendesain dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Power Point peserta sudah tidak mengalami kesulitan yang berarti karena program ini sudah biasa digunakan. Namun ada beberapa kendala atau kesulitan yang

dialami oleh peserta ketika menggunakan program iSpring Suite yakni dalam membuat quiz. Sedangkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta telah mampu membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android dengan baik, namun untuk menyempurnakan hasil atau produk dari peserta membutuhkan banyak latihan.

## PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pengorganisasian kelas dalam proses pembelajaran yakni membuat perangkat pembelajaran dan mendesain media pembelajaran. Di era industri 4.0 saat ini guru dituntut untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai alat dan sumber belajar bagi siswa. Untuk meningkatkan kompetensi guru sebagaimana yang diharapkan pada dunia industri 4.0 adalah peningkatan kemampuan guru di bidang IT (teknologi informasi).

Dari hasil observasi di SMAN 2 Selong yang telah menerapkan kurikulum merdeka, guru-guru diharapkan dapat menyesuaikan diri dan meningkatkan kompetensi mereka pada penguasaan teknologi terutama pada penggunaan dan pemanfaatan platform-platform yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan ini kami tim pengabdian memberikan workshop desain media pembelajaran berbasis android di SMAN 2 Selong.

Hasil workshop memberikan gambaran bahwa peserta telah mampu membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Microsoft Power Point, iSpring Suite dan Website 2 APK Builder sebagai komponen pendukungnya, walaupun masih perlu perbaikan untuk penyempurnaan, akan tetapi hasil atau produk yang dibuat sudah dapat digunakan atau diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

### 2. Saran

Dari kegiatan ini diharapkan terutama kepada SMAN 2 Selong untuk terus mengembangkan dan meningkatkan kompetensi

bagi guru-guru dalam bidang teknologi. Sedangkan untuk semua pembaca atau guru-guru di sekolah diharapkan dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, M., Sari, F. M., & Guru, P. (2021). Pelatihan Guru Dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Abstrak. *Al-Mu'awanah : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 419-5.
- Azmi, R. D., Ummah, S. K., & ... (2022). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Online Berbasis Android Melalui Blended-Training. *JMM Masyarakat* .... <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/10717>
- Budiman, M. A., Listyar, I., Wardana, M. Y. S., & ... (2022). Pendampingan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android di Sekolah Dasar Negeri Tlogosari Kulon 05 K Semarang. *Jurnal Bakti* .... <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/jbm/article/view/1957>
- El-Hussein, M. O. M., & Cronje, J. C. (2017). Defining mobile learning in the higher education landscape. *Educational Technology and Society*, 13(3), 12–21.
- Fauzi, L. M., Gazali, M., Mukti, H., & Rahmawati, B. F. (2021). Workshop pembuatan media pembelajaran interaktif dalam memenuhi tuntutan pembelajaran Abad 21. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 185–194. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4115>
- Fauzi, L. M., Supiyati, S., & Rasidi, A. (2020). Workshop Distance Learning Di Masa Pandemic Covid 19. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 16–21. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i1.2405>
- Fudholi, A. (2015). Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan dan Perancangan Jaringan Komputer. *Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded Dan Logic*, 3(1), 28–40.
- Hadipriono, G., Malkan, M., Fidiartara, F., & ... (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android Pada Guru Biologi Di Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* .... <https://www.jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmpi/article/view/2444>
- Hastuti, A. Y. (2020). Merdeka Belajar: Optimalisasi IT dalam Pembelajaran Ketrampilan Berbicara Bahasa Inggris melalui Video Simulasi Teks Prosedur. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 85–95. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7342>
- Irwan, M., & Nasution, P. (2015). Strategi pembelajaran efektif berbasis mobile learning pada sekolah dasar. *Umal Iqra' Volume 10 No.01, 10(May)*, 01.
- Jamaluddin, D., Ramdhani, M. A., Priatna, T., & Darmalaksana, W. (2019). Techno University to increase the quality of islamic higher education in Indonesia. *International Journal of Civil Engineering and Technology*, 10(1), 1264–1273.
- Lati, W., Supasorn, S., & Promarak, V. (2012). Enhancement of Learning Achievement and Integrated Science Process Skills Using Science Inquiry Learning Activities of Chemical Reaction Rates. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46(August 2014), 4471–4475. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.279>
- Miarsa. (2016). *Sowing Education Seeds*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nehru, N. A. (2020). Asesmen Kompetensi Sebagai Bentuk Perubahan Ujian Nasional Pendidikan Indonesia: Analisis Dampak dan Problem Solving Menurut Kebijakan Merdeka Belajar. *Accelerating the World's Research*, 89–99.
- Niswa, K., & Kharisma, A. J. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi “Kids Learning” Berbasis Android Bagi Guru SD Muhammadiyah 02 .... *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* .... <https://scholar.archive.org/work/r6ctvmkravff3hbkzz4dgma4/access/wayback/https://seandanan.fisip.unila.ac.id/index.php/seandanan/article/download/8/6>
- Purwasih, R., & Minarti, E. D. (2022). Pelatihan PowerPoint I-Spring Bagi Guru MGMP Matematika sebagai Media Interaktif Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* .... <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPMK/article/view/1509>
- Rahmah, D. L., & Juhriah, E. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android di TK

- Ketilang PGRI Citeureup Bogor. *Jurnal PkM* 56, *Pengabdian Kepada Masyarakat* ...  
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/11251>
- 2 Romlah, L. S., Azizah, N. N., Purnama, R., & Sholihah, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid-19 Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- 10 Septary, A., & Hadi, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra' Interaktif Berbasis Mobile. *Voteteknika (Vocational Journal Elektronik Dan Informatika)*, 7(3), 1. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105079>
- 5 Sulaikho, S., Widya, M. A. A., & Agustina, U. W. (2022). Pelatihan Powerpoint Sebagai Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pemanfaatan Ispring Suite Bagi Guru Mi Al Qosimy. *Prosiding SNasPPM*. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/1565>
- 1 Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA MUHAMMADIYAH 4 KOTA BENGKULU. *MTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat)* 31, 1. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/340>
- 4 Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 24-29.
- Wiyanti, E., Solihatun, S., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh. *LOGISTA-Jurnal Ilmiah* 34, 1. <http://logista.fateta.unand.ac.id/index.php/logista/article/view/564>
- 20 Yolida, B., Priadi, M., Marpaung, R. R., & ... (2022). Pelatihan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Bagi Guru IPA SMP di Kabupaten Lampung Selatan. *Ruang Cerdas* 11, 1. <http://repository.lppm.unila.ac.id/47995/>
- 11 ulfa, Z., Rohmah, K., & Widyaningrum, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran UM*.

# WORKSHOP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM MENGHADAPI IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA

---

ORIGINALITY REPORT

---

# 21%

SIMILARITY INDEX

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://jbasic.org">jbasic.org</a> Internet	33 words — 1%
2	<a href="http://journal.umpr.ac.id">journal.umpr.ac.id</a> Internet	32 words — 1%
3	<a href="http://rgsa.openaccesspublications.org">rgsa.openaccesspublications.org</a> Internet	32 words — 1%
4	<a href="http://vm36.upi.edu">vm36.upi.edu</a> Internet	31 words — 1%
5	<a href="http://ejournal.unwaha.ac.id">ejournal.unwaha.ac.id</a> Internet	30 words — 1%
6	<a href="http://citeseerx.ist.psu.edu">citeseerx.ist.psu.edu</a> Internet	25 words — 1%
7	<a href="http://journal.uad.ac.id">journal.uad.ac.id</a> Internet	22 words — 1%
8	<a href="http://repository.unsri.ac.id">repository.unsri.ac.id</a> Internet	22 words — 1%

9	Henny Rahmawati, Ahmad Sufyan Zauri, Moh. Imron Azami, Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi. "PELATIHAN PEMBUATAN ASESMEN DIGITAL DENGAN APLIKASI QUIZ-MAKER I-SPRING BAGI GURU-GURU SMA", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2024 Crossref	21 words — 1%
10	<a href="http://ejournal.unp.ac.id">ejournal.unp.ac.id</a> Internet	20 words — 1%
11	<a href="http://ejournal3.undip.ac.id">ejournal3.undip.ac.id</a> Internet	19 words — < 1%
12	<a href="http://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet	19 words — < 1%
13	<a href="http://simpeg.upgris.ac.id">simpeg.upgris.ac.id</a> Internet	19 words — < 1%
14	Khairun Niswa, Adib Jasni Kharisma. "Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi "Kids Learning" Berbasis Android Bagi Guru SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar", Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 2021 Crossref	18 words — < 1%
15	<a href="http://jurnal.unigal.ac.id">jurnal.unigal.ac.id</a> Internet	18 words — < 1%
16	<a href="http://eprints.stainkudus.ac.id">eprints.stainkudus.ac.id</a> Internet	17 words — < 1%
17	<a href="http://jppipa.unram.ac.id">jppipa.unram.ac.id</a> Internet	17 words — < 1%
18	<a href="http://bestducenter.blogspot.com">bestducenter.blogspot.com</a> Internet	16 words — < 1%

19	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet	16 words — < 1%
20	<a href="http://repository.lppm.unila.ac.id">repository.lppm.unila.ac.id</a> Internet	16 words — < 1%
21	<a href="http://www.ajsh.org">www.ajsh.org</a> Internet	16 words — < 1%
22	<a href="http://journal.lppmunindra.ac.id">journal.lppmunindra.ac.id</a> Internet	15 words — < 1%
23	<a href="http://www.bangkalankab.go.id">www.bangkalankab.go.id</a> Internet	14 words — < 1%
24	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Internet	14 words — < 1%
25	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet	13 words — < 1%
26	<a href="http://infodisdikkukar.blogspot.com">infodisdikkukar.blogspot.com</a> Internet	11 words — < 1%
27	<a href="http://jet.or.id">jet.or.id</a> Internet	11 words — < 1%
28	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet	11 words — < 1%
29	<a href="http://proceeding.unindra.ac.id">proceeding.unindra.ac.id</a> Internet	11 words — < 1%
30	<a href="http://repository.smaratungga.ac.id">repository.smaratungga.ac.id</a> Internet	11 words — < 1%

---

31	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet	10 words — < 1%
32	<a href="http://fmipa.unand.ac.id">fmipa.unand.ac.id</a> Internet	10 words — < 1%
33	<a href="http://journal.upgris.ac.id">journal.upgris.ac.id</a> Internet	10 words — < 1%
34	<a href="http://logista.fateta.unand.ac.id">logista.fateta.unand.ac.id</a> Internet	10 words — < 1%
35	<a href="http://repository.unwira.ac.id">repository.unwira.ac.id</a> Internet	10 words — < 1%
36	<a href="http://de.scribd.com">de.scribd.com</a> Internet	9 words — < 1%
37	<a href="http://dokumentasikurikulum2013.blogspot.com">dokumentasikurikulum2013.blogspot.com</a> Internet	9 words — < 1%
38	<a href="http://edoc.pub">edoc.pub</a> Internet	9 words — < 1%
39	<a href="http://j-innovative.org">j-innovative.org</a> Internet	9 words — < 1%
40	<a href="http://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id">jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
41	<a href="http://jurnal.umpar.ac.id">jurnal.umpar.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
42	<a href="http://merpati.kemenag.go.id">merpati.kemenag.go.id</a> Internet	9 words — < 1%

---

[rus.atlants.lv](http://rus.atlants.lv)

43	Internet	9 words — < 1%
44	<a href="http://studylibid.com">studylibid.com</a> Internet	9 words — < 1%
45	<a href="http://ursuladamus.wordpress.com">ursuladamus.wordpress.com</a> Internet	9 words — < 1%
46	<a href="http://ejournal.unikama.ac.id">ejournal.unikama.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
47	<a href="http://fit.iain-surakarta.ac.id">fit.iain-surakarta.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
48	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
49	<a href="http://jurnal.fkip.unila.ac.id">jurnal.fkip.unila.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
50	<a href="http://jurnal.unw.ac.id">jurnal.unw.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
51	<a href="http://metode.id">metode.id</a> Internet	8 words — < 1%
52	<a href="http://repository.penerbitwidina.com">repository.penerbitwidina.com</a> Internet	8 words — < 1%
53	<a href="http://repository.pnj.ac.id">repository.pnj.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
54	<a href="http://seandanan.fisip.unila.ac.id">seandanan.fisip.unila.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
55	<a href="http://www.deltaorganicfarm.com">www.deltaorganicfarm.com</a>	

Internet

8 words — < 1%

---

56 [www.jurnalpasca.unram.ac.id](http://www.jurnalpasca.unram.ac.id)  
Internet

8 words — < 1%

---

57 [www.liputan6.com](http://www.liputan6.com)  
Internet

8 words — < 1%

---

58 [sarbowo.wordpress.com](http://sarbowo.wordpress.com)  
Internet

7 words — < 1%

---

59 Zahra Kamila, Kowiyah Kowiyah. "Pengembangan MediazPembelajarankInteraktif Berbasis Canva padaiMateriiPecahan untuk Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022  
Crossref

6 words — < 1%

---

EXCLUDE QUOTES OFF  
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE SOURCES OFF  
EXCLUDE MATCHES OFF