

Pelatihan Membuat Bahan Ajar Berbasis Android Menggunakan Bantuan *I-spring* Untuk Guru-Guru SMP Negeri 1 Sukasari

Ismi Zakiah¹, Dewi Ratna Sari²

^{1,2}Pascasarjana Pendidikan Matematika, IKIP Siliwangi
ismizakiah14@gmail.com¹, dewi0001@student.ikipsiliwangi.ac.id²

Abstract

The purpose of student service week (PPM) is to improve and provide knowledge related to the use of android in maximizing online learning. The method used in the implementation of this PPM uses descriptive qualitative method. The steps taken in the implementation of this PPM are as follows: (1) socialization, (2) initial observation in the form of interviews, (3) implementation of training, (4) examining learning devices and simulation of *i-spring* usage and, (5) implementation of android-based learning with the recommended assistance of *i-spring* and, (6) bills in the form of questionnaire results that have been filled by respondents, (7) final evaluation. PPM results were found that making android-based teaching materials using the help of *i-spring* for teachers of SMP Negeri 1 Sukasari is very useful to improve the ability of teachers in designing an android-based learning. This is evidenced by the implementation of questionnaires that have been filled by respondents on average more than 60% increase. But some things that must be considered in the application of making android-based teaching materials is the availability of teachers in designing teaching material devices using *i-spring* as well as the availability of other support such as internet data in maximizing online learning.

Abstrak

Tujuan pekan pengabdian mahasiswa (PPM) ini untuk meningkatkan sekaligus memberi pengetahuan terkait penggunaan android dalam memaksimalkan pembelajaran secara daring. Metode yang digunakan pada pelaksanaan PPM ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan PPM ini sebagai berikut : (1) sosialisasi, (2) observasi awal berupa wawancara, (3) pelaksanaan pelatihan, (4) memeriksa perangkat pembelajaran dan simulasi penggunaan *i-spring* dan, (5) pelaksanaan pembelajaran berbasis android dengan bantuan yang disarankan yakni *i-spring* , dan (6) tagihan berupa hasil angket yang telah diisi oleh responden, (7) evaluasi akhir. Hasil PPM ini ditemukan bahwa membuat bahan ajar yang berbasis android dengan menggunakan bantuan *i-spring* untuk guru SMP Negeri 1 Sukasari sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang sebuah pembelajaran yang berbasis android. Hal ini dibuktikan dengan hasil implementasi dari hasil angket atau kuisioner yang telah diisi oleh responden rata-rata lebih dari 60% meningkat. Namun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penerapan membuat bahan ajar berbasis android adalah ketersediaan guru dalam merancang perangkat bahan ajar dengan menggunakan *i-spring* serta ketersediaan penunjang lain seperti adanya kuota internet dalam memaksimalkan pembelajaran daring.

How to Cite: Zakiah, I., & Ratna, D. (2024). Pelatihan Membuat Bahan Ajar Berbasis Android Menggunakan Bantuan *I-spring* Untuk Guru-Guru SMP Negeri 1 Sukasari. *ABJIS: Al-Bahjah Journal of Islamic Community Service*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/10.61553/abjis.v1i1.60>

 <https://doi.org/10.61553/abjis.v1i1.60>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Article History

Received: 18 Dec 2023
Reviewed: 22 Dec 2023
Published: 05 Jan 2024

Key Words

Android teaching materials, *I-spring* , and Teachers of SMP Negeri 1 Sukasari.

Sejarah Artikel

Diterima: 18 Dec 2023
Direview: 22 Dec 2023
Disetujui: 05 Jan 2013

Kata Kunci

Bahan ajar android, *I-spring* , Guru SMP Negeri 1 Sukasari

Pendahuluan

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu usaha yang bisa memengaruhi emosi, intelektual dan spiritual agar mau belajar dengan kehendak dan kemauannya sendiri atau suatu usaha dalam aktivitas kajian atau interaksi, relasi dalam suasana tertentu dengan individu atau kelompok melalui penggunaan metode-metode tertentu secara efektif. Yang lebih spesifik saat ini guru dituntut harus memahami dan menerapkan metode pembelajaran yang berbasis android, dimana seorang guru harus menemukan cara agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif, kreatif, menyenangkan dan memudahkan siswa agar memperoleh informasi yang disampaikan guru dapat diterima dan mudah difahami oleh peserta didik.

Guru profesional adalah guru yang mampu menyusun perangkat pembelajaran, mengimplementasikan, melaksanakan pembelajaran, melaksanakan penilaian pembelajaran, melaksanakan program perbaikan dan pengkayaan, melaksanakan analisis hasil penilaian dan melaksanakan tugas tambahan. Dalam hal ini pembelajaran yang berbasis android harus dikuasai oleh guru adalah menggunakan aplikasi *i-spring* dimana aplikasi ini sangat berguna dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam materi yang dijelaskan oleh guru. *I-spring* ini dibuat agar memudahkan guru dan membuat bahan ajar dengan mudah dan efektif, kasus yang terjadi dilapangan banyak sekali guru yang belum mampu menggunakan *i-spring* ini dalam membuat bahan ajar yang berbasis android.

Berdasarkan kasus tersebut, maka peneliti memutuskan untuk membuat pelatihan Pembuatan bahan ajar berbasis android dengan menggunakan *i-spring* untuk guru di SMP Negeri 1 Sukasari.

Konsep Membuat Bahan Ajar Berbasis Android

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat atau bahan dalam proses pembelajaran yang membantu siswa ataupun pembaca dalam memahami materi tertentu (Rizki & Linuhung, 2017). Bahan ajar merupakan segala informasi dalam bentuk teks, visual, audio ataupun gabungan dari ketiganya yang dibutuhkan oleh siswa untuk dipelajari, guna mencapai kompetensi secara utuh dan terpadu. Inovasi yang telah dilakukan dalam dunia pendidikan ialah membuat bahan ajar yang interaktif, yang mana bahan ajar tersebut merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua atau lebih media seperti audio, teks, grafik, gambar maupun animasi (Manasikana, 2017). Seperti halnya bahan ajar dalam pembelajaran matematika juga perlu bahan ajar tersebut untuk membuat siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Seiring perkembangan teknologi, pengembangan bahan ajar diarahkan pada pemanfaatan teknologi, dengan pemanfaatan teknologi ini juga membuat pembelajaran matematika menjadi semakin interaktif, menarik, dan menyenangkan. Pemanfaatan teknologi pada saat ini yaitu memanfaatkan smartphone atau handphone berbasis android atau IOS yang telah dimiliki oleh siswa.

Saat ini, hampir setiap siswa memiliki smartphone android, dan menggunakannya hampir pada setiap keadaan termasuk untuk belajar. Android adalah suatu platform perangkat lunak yang digunakan untuk perangkat mobile yang terdiri atas operation system, Software, middleware, serta pengguna utama aplikasi. Android dalam penelitian ini akan digunakan sebagai suatu aplikasi yang diinstall dalam smartphone dalam bentuk aplikasi belajar (Dinata et al., 2020). Namun pada kenyataannya tidak sedikit siswa yang menggunakan android untuk hal-hal yang tidak bermanfaat seperti bermain game, update status di sosial media dan sebagainya. Jika tidak diperhatikan hal ini akan menimbulkan dampak negatif bagi siswa. Yuni & Pierewan (2016) menemukan kecenderungan semakin

tinggi intensitas penggunaan android dalam hal negatif maka semakin rendah disiplin belajar siswa. Dengan kata lain siswa akan menjadi malas belajar karena kecanduan dalam menggunakan android. Oleh karena itu untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan android dibutuhkan bahan ajar berbasis android yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Sehingga guru mampu melaksanakan perannya sebagai pendidik tidak hanya di ruang kelas tapi dimanapun dan kapanpun siswa menggunakan android (Nuraini et al., 2020).

Pengembangan bahan ajar berbasis andorid perlu diperhatikan dalam pembuatannya, karena bahan ajar yang berkualitas ditandai oleh beberapa hal, di antaranya bahan ajar harus sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), bahan ajar disusun secara runtut, bahan ajar yang disampaikan kepada siswa harus menyeluruh dan lengkap, bahan ajar harus sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, bahan ajar harus menarik, sehingga dapat merangsang aktivitas siswa di kelas, dan bahan ajar bersifat kontekstual yang sesuai dengan lingkungan sekitar siswa (Prastitasari et al., 2018). Saat ini banyak sekali aplikasi yang memudahkan dalam penerapan bahan ajar berbasis android, dimana guru dituntut harus bisa menerapkan bahan ajar dengan efektif, menyenangkan dan mudah.

Metode Pengabdian

Berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh peneliti pelaksana pengabdian kepada masyarakat memberikan beberapa solusi. Solusi yang diberikan berupa pelatihan dimana pelatihan ini dilakukan secara bertahap, metode yang digunakan dalam pelaksanaan PPM ini adalah deskriptif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan PPM ini sebagai berikut: (1) sosialisasi, (2) observasi awal berupa wawancara, (3) pelaksanaan pelatihan, (4) memeriksa perangkat pembelajaran dan simulasi penggunaan *i-spring* dan, (5) pelaksanaan pembelajaran berbasis android dengan bantuan yang disarankan yakni *i-spring* dan, (6) tagihan berupa hasil angket yang telah diisi oleh responden, (7) evaluasi akhir. Sasaran utama dalam kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru SMP Negeri 1 Sukasari Kabupaten Subang. Dipilihnya guru-guru SMP Negeri 1 Sukasari sebagai mitra dalam kegiatan PPM ini, karena sampai saat ini guru-guru SMP Negeri 1 Sukasari mengalami hambatan dalam membuat bahan ajar berbasis android.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Hasil

Pelaksanaan pekan pengabdian masyarakat (PPM) ini diawali dengan langkah sosialisasi kepada pihak sekolah yaitu SMP Negeri 1 Sukasari. Pengabdi melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Sukasari. Pengabdi mensosialisasikan kegiatan PPM yang akan dilaksanakan. Setelah mendapat persetujuan dari kepala sekolah, pengabdi mensosialisasikan kegiatan ini dengan para guru SMP Negeri 1 Sukasari. Dari hasil diskusi pada kegiatan sosialisasi ini terjaring ada 20 orang guru yang memang belum memahami dalam membuat bahan ajar yang berbasis android dengan menggunakan *i-spring*. Kegiatan PPM ini dilakukan selama 6 hari yaitu dari tanggal 23 Agustus sampai dengan tanggal 28 Agustus 2021. Pelatihan ini dilakukan secara tatap muka dan daring kepada 20 orang guru SMP Negeri 1 Sukasari yang mengalami hambatan terkait membuat bahan ajar yang berbasis android dengan menggunakan *i-spring*. Kegiatan pada hari pertama adalah kegiatan pembukaan atau pendahuluan. Pada kegiatan pendahuluan ini dilakukan kegiatan pra tes berupa wawancara terbuka menggunakan google form kepada guru-guru terkait membuat bahan ajar yang berbasis android dengan menggunakan *i-spring*.

Tabel 1. Hasil Wawancara Terbuka dengan Guru-Guru SMP Negeri 1 Sukasari

No	Kata Kunci	Hasil Wawancara
1	Menurut bapak/ibu apa yang menjadi kendala selama pembelajaran daring yang disebabkan oleh covid-19?	Banyak sekali kendalanya, seperti ada beberapa siswa yang tidak memiliki hp sehingga terkadang menjadisedikit terhambat dalam kelancaran belajar
2	Menurut bapak/ibu jika siswa tidak mempunyai handphone atau handphone nya rusak, solusi apa yang diberikan oleh pengajar?	Solusinya yaitu setiap dua minggu sekali siswa atau orang tua siswa ke sekolah mengambil tugas dari guru tiap maple sambilmengumpulkan hasil tugas minggu sebelumnya.
3	Bagaimana sistem pembelajaran secara daring yang dilakukan oleh pengajar di sekolah tempat bapak/ibu mengajar?	Pembelajarannya selama daring menggunakan aplikasi wa grup, google classroom dan zoom.
4	Apakah ada perubahan sikap siswa setelah melakukan pembelajaran daring?	Ada, seperti minat belajarnya semakin menurun
5	Bagaimana bapak/ibu memberikan penilaian kepada siswa selama pembelajaran daring yang disebabkan oleh covid-19 ini	Biasanya memberikan nilai secara objektif jadi jika siswa rajin mengumpulkan tugas tiap minggu dia akan mendapatkan nilai yang tinggi.
6	Menurut bapak/ibu adakah penurunan prestasi bagi siswa yang sebelum pembelajaran daring berprestasi, kemudian setelah dilaksanakan pembelajaran daring prestasinya menurun?	Ada, banyak sekali siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran daring dengan baik, kemudian ada siswa yang waktu sebelum daring dia rajin mengumpulkan tugas dan selalu mendapatkan nilai bagus setelah pembelajaran daring dia malah jarang mengerjakan tugas.
7	Selama pembelajaran daring di sekolah apakah jam mengajar bapak/ibu sama dengan jam mengajar offline sebelum adanya covid-19?	Berbeda, pembelajaran daring lebih sedikit waktu mengajarnya.
8	Selama pembelajaran daring apakah siswa lebih banyak menyimak penjelasan guru atau hanya bermain-main saja dan sering tidak mengumpulkan tugas dari pengajar?	selama pembelajaran daring siswa kurang fokus dan hampir setengah siswa setiap kelas jarang mengumpulkan tugas.
9	Menurut bapak/ibu apakah pembelajaran daring selama covid ini efektif atau tidak?	Sangat kurang efektif

No	Kata Kunci	Hasil Wawancara
10	Apa saran dan kritik serta solusi dari bapak/ibu terkait pembelajaran daring yang	Saran dan kritiknya diadakannya pelatihan cara meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran semasa covid ini
11	Menurut bapak/ibu selama pembelajaran daring apakah signal internet mempengaruhi pembelajaran?	Sangat memengaruhi, seperti saat zoom bersama anak- anak ketika menjelaskan materi jika sinyalnya kurang bagus jadi kurang efektif mengajarnya.
12	Menurut bapak/ibu jika pembelajaran menggunakan platform sekolah sendiri apakah efektif atau tidak?	Efektif
13	Apa solusi bapak/ibu jika pembelajaran daring sedang dilaksanakan para siswa terlambat bergabung?	Seperti saat menerangkan di zoom siswa ada yang terlambat saya mencoba mengirimkan hasil recording ke siswa yang terlambat atau wa grup jika ada siswa yang kurang paham bisa dibuka kembali, atau bisa juga japri terkait materi yang tidak dipahaminya.
14	Bagaimana bapak/ibu menerapkankedisiplinan para siswa ketika pembelajaran daring dilaksanakan?	Memberikan tengat waktu dalam pengumpulan tugas daring kepada siswa.
15	Bagaimana bapak/ibu menyikapi ketika guru dan siswa akan melaksanakan pembelajaran daring tapi menyeleraskan waktunya sukar?	agar menentukan waktu yang sesuai dengan guru dan siswa
16	Apakah ada fasilitas/alat penunjang yang dipersiapkan oleh sekolah untuk membantu bapak/ibu melakukan pembelajaran jarakjauh?	Ada, diberi keleluasaan setiap guru untuk membawa cromebook sekolah selama pembelajaran daring
17	Selama pembelajaran daring apakah Bapak/ibu menggunakan bahan ajar berbantuan ICT?	Tidak
18	Bahan ajar/media/alat ICT apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran daring?	Hanya buku paket kemendikbud online saja
19	Apakah terdapat kendala dalam pembuatan atau penggunaan bahan ajar berbantuan ICT untuk pembelajaran daring?	Banyak, rata-rata hampir semua guru tidak bisa membuat bahan ajar berbantuan ICT

No	Kata Kunci	Hasil Wawancara
20	Apa kebutuhan khusus yang diperlukan oleh guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran daring?	Ingin belajar membuat bahan ajar berbasis android agar mempermudah dalam proses pembelajaran daring.

Pada hari pertama kegiatan, diberikan pemaparan materi terkait konsep dasar membuat bahan ajar berbasis android menggunakan *i-spring*. Peserta juga diberikan format dan tata cara membuat *i-spring* sebagai media pembelajaran, karena *i-spring* dikategorikan media bahan ajar yang mudah dilakukan dan menjadi hasil jawaban terbanyak dari hasil wawancara dari kuisisioner yang dibagikan kepada responden.

Pelaksanaan pelatihan pada hari kedua dilakukan secara offline. Peserta diberikan tugas untuk membuat bahan ajar menggunakan *i-spring* ini disesuaikan dengan kelas masing-masing. Pada hari ketiga, bahan ajar *i-spring* yang dibuat oleh masing-masing peserta harus dikumpulkan. Pelaksanaan pada hari ketiga, dilakukan pemeriksaan perangkat pembelajaran yang telah dikumpulkan peserta oleh narasumber dan modelling oleh narasumber. Setelah pelatihan selesai, maka peserta wajib membuat bahan ajar menggunakan *i-spring*.

Adapun hasil membuat perangkat bahan ajar menggunakan *i-spring* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah menengah pertama dirinci pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Penerapan Bahan Ajar Menggunakan *I-spring*

No	Pengumpulan Hasil Membuat Bahan Ajar	Hasil (Presentase Pencapaian)
1	Guru Kelas 7	65%
2	Guru Kelas 8	67%
3	Guru Kelas 9	78%

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil PPM diatas maka dapat dianalisis bahwa membuat bahan ajar menggunakan *i-spring* yang dilatihkan kepada guru-guru SMP Negeri 1 Sukasari bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat bahan ajar yang berbasis android, karena membuat bahan ajar yang berbeda dari pembelajaran biasanya memang tidak mudah, maka dari itu guru harus bisa dan terbiasa dalam penggunaan *i-spring*.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa penggunaan bahan ajar berbasis android yang paling efektif adalah menggunakan powerpoint dan *i-spring*, dimana *i-spring* ini bisa dibuka pada powerpoint sehingga akan memudahkan guru dan memberikan informasi dan pembelajaran kepada para siswa.

Kesimpulan

Kemampuan beberapa orang guru di SMP Negeri 1 Sukasari dalam membuat bahan ajar berbasis android menggunakan *i-spring* belum mahir, berdasarkan hasil PPM ini

ditemukan bahwa kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berbasis android menggunakan *i-spring* cukup efektif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kepada mitra pelatihan dan pengabdian kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SMP Negeri 1 Sukasari.

Daftar Pustaka

- Dinata, K. B., & Darwanto, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Peluang Dengan Pendekatan Kontekstual Berorientasi Pada Kemampuan Penalaran Dan Disposisi Matematis Berbasis Android. *Eksponen*, 10(1), 1-10.
- Manasikana. (2017). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasa Gerak Lurus untuk SMP Kelas VII. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nuraini, Somakin dan Hapizah. (2020). Hubungan Self-Efficacy Siswa SMP dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Theoremes (The Original Research of Mathematics)*, 1(2).
- Prastitasari, Qohar dan Sa'dijah (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). In Bandung: Alfabeta. Bandung.
- Rizki, S., & Linuhung, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), 137-144.
- Yuni, R. S. P. (2017). Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan disiplin belajar siswa. *E-Societas*, 6(1).