

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI *ISPRING SUITE* DAN *SMART APPS* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GURU SD DI LHOKSEUMAWE PADA ERA NEW NORMAL

Halimatus Sakdiah¹, Isna Rezkia Lukman^{2*}, dan Muliani¹

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Malikussaleh,

²Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Malikussaleh

Cot Teungku Nie-Reuleut Muara Batu-Aceh Utara, Aceh

*Email: rezkia.lukman@unimal.ac.id

Abstrak

History Artikel

Received:

November-2021

Reviewed:

November-2021

Accepted:

November-2021

Published:

Juli-2022

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan digunakan untuk memperlancar proses belajar dan pembelajaran. Penguasaan TIK terintegrasi dengan penggunaan media digital pada proses pembelajaran sebagai wujud penguatan kemampuan literasi digital baik guru maupun peserta didik. Tujuan kegiatan pengabdian adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *iSpring Suite* dan *smart apps* sebagai media pembelajaran digital bagi guru SD di Lhokseumawe pada era new normal. Metode pelaksanaan terdiri dari 4 tahap yaitu identifikasi permasalahan, pengolahan informasi dan penentuan pemecahan masalah, penyusunan materi pelatihan, kegiatan pelaksanaan. Peserta kegiatan adalah guru-guru SD yang berasal dari SDN 1 Muara Satu, SDN 2 Muara satu, SDN 3 Muara Satu, SDN 4 Muara Satu, SDN 5 Muara Satu, SDN 6 Muara Satu, SDN 7 Muara Satu dan SD Arun Muara satu. Kegiatan dilakukan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pelatihan sedangkan pertemuan kedua dan ketiga dilakukan pendampingan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini terjadi peningkatan dalam pemanfaatan TIK sebesar 15%, Pemanfaatan android sebesar 5%, mengenal aplikasi berbasis android sebesar 36%, kemampuan menyusun aplikasi pembelajaran berbasis android 59%, dan peningkatan dalam keinginan melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbasis android sebesar 4%, dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata keseluruhan sebesar 24%

Kata kunci: *iSpring Suite*, *smart apps*, media pembelajaran, digital

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menuntut adanya perubahan yang drastis bagi seluruh tatanan dunia pendidikan. Salah satu ciri yang dapat dilihat pada pendidikan abad 21 yaitu semakin bertautnya ilmu pengetahuan, sikap, keterampilan terhadap penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada abad ke-21 tidak hanya mengandalkan pengetahuan tetapi keterampilan pun ikut berperan dalam pembelajaran abad ke-21[1]. Sistem pendidikan pada era ini membutuhkan gerakan baru sebagai solusi untuk menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi secara global dan menjawab tantangan-tantangan yang baru. Salah satu gerakan yang dapat diupayakan oleh dunia pendidikan yaitu penguatan pada kemampuan literasi. Penguatan kemampuan literasi berfokus pada tiga literasi utama yaitu literasi digital, literasi teknologi dan literasi manusia. Guru sebagai seorang pendidik dituntut harus memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Guru berperan penting demi tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu menguasai penggunaan berbagai media pembelajaran seperti media pembelajaran digital.

Pemanfaatan media digital pada proses pembelajaran diperlukan sebagai suatu wujud penguatan kemampuan literasi digital baik guru maupun peserta didik. Literasi digital dimaknai sebagai skill memahami, menganalisis, mengatur, mengevaluasi informasi dengan

memakai teknologi digital [2].Penguasaan TIK tidak lepas pula dalam kemampuan guru dalam literasi digital, seperti yang dijelaskan oleh Novita literasi digital menjadi kunci penting dalam proses pembelajaran jarak jauh [3].

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan digunakan untuk memperlancar proses belajar dan pembelajaran., memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Wahyu Sahrani menyatakan bahwa salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan cara mengexplore berbagai program aplikasi yang mendukung proses belajar [4]. Penggunaan android secara meluas baik dari kalangan dewasa, remaja, bahkan anak-anak merupakan perwujudan dari perkembangan teknologi dan informasi. Pemanfaatan android tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari. Android merupakan salah satu sistem operasi yang ada pada gadget seperti smartphone, tablet, atau pun jam tangan pintar. Android merupakan media pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK. Pengajaran dengan menggunakan media berbasis android dapat digunakan oleh para guru sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa [5]. Dinar Santoso menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dimanapun dan kapan saja dengan menggunakan smartphone yang dimiliki masing-masing peserta didik[6].

Smartphone merupakan perangkat telepon seluler yang dikembangkan dengan menerapkan sistem operasi berbasis komputer. Sistem operasi yang digunakan pada smartphone saat ini pada umumnya adalah sistem operasi android yang dikembangkan oleh Google™ dan iOS yang dicetuskan oleh perusahaan komputer Apple™ [7]. Lukman menyatakan bahwa telepon seluler seperti smartphone kini tak hanya menjadi sarana komunikasi, namun sudah menjadi gaya hidup bahkan kebutuhan [8]. Smartphone dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu proses belajar dan pembelajaran bagi peserta didik[9]. Penggunaan perangkat mobile atau smartphone dapat mendorong dan mendukung proses pembelajaran peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar [10], [11]. Berbagai aplikasi banyak tersedia pada smartphone, salah satunya yang disebut dengan iSpring suite dan smart apps. ISpring suite dan smart apps merupakan media digital untuk membuat materi e-learning berupa video, text, gambar dan quiz. Materi pembelajaran dapat dibuka oleh peserta didik melalui handphone dan dapat mengikuti ujian secara online. iSpring suite dapat dijadikan alternatif atau media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik [12], [13].

Berdasarkan hasil survei dan wawancara yang dilakukan tim pelaksana pengabdian di beberapa sekolah SD di kota Lhoksemawe yaitu pembelajaran berbasis digital yang diterapkan di sekolah hanya dilakukan oleh beberapa orang guru saja. Hal ini dikarenakan kemampuan literasi digital guru yang masih rendah. Rendahnya literasi digital guru disebabkan belum terbiasanya menggunakan media digital seperti android smartphone pada proses pembelajaran. Selain itu beberapa guru masih merasa bingung menggunakan aplikasi yang tepat untuk proses pembelajaran. Dengan latar belakang tersebut maka perlu diadakan kegiatan pelatihan bagi para guru sebagai upaya pengembangan kompetensi literasi digital. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi iSpring Suite dan smart apps sebagai media pembelajaran digital bagi guru SD di Lhokseumawe pada era new normal.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 28-30 Oktober 2021. Peserta kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SD di kota Lhokseumawe yang berasal dari SDN 1 Muara Satu, SDN 2 Muara satu, SDN 3 Muara Satu, SDN 4 Muara Satu, SDN 5 Muara Satu, SDN 6 Muara Satu, SDN 7 Muara Satu dan SD Arun Muara satu. Kegiatan ini dibantu oleh dua orang mahasiswa sebagai panitia. Narasumber kegiatan ini terdiri dari dua orang dosen

yang memberikan pelatihan dan pembimbingan tentang penggunaan aplikasi iSpring Suite dan smart apps sebagai media pembelajaran digital bagi guru SD di Lhokseumawe pada era new normal. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 28 oktober secara langsung dengan memberikan pelatihan, sedangkan pertemuan 2 dan pertemuan 3 dilakukan pada tanggal 29 dan 30 Oktober dengan pendampingan melalui daring. Adapun tahapan kegiatan yaitu dijabarkan sebagai berikut:

Identifikasi permasalahan

Pada tahap ini tim pelaksana kegiatan pengabdian melakukan survei dan wawancara. Kegiatan survei dan wawancara dilaksanakan dengan berdiskusi dengan para guru yang ada di wilayah sasaran kegiatan pengabdian untuk memastikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para guru terkait dengan pembelajaran menggunakan media digital.

Pengolahan informasi dan penentuan pemecahan masalah

Pada tahap ini tim pelaksana mengolah semua informasi baik berupa masukan hasil survei dan wawancara. Kajian teoritis dan empiris dikumpulkan terkait dengan usaha memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang telah teridentifikasi. Adapun solusi yang segera perlu dilakukan adalah pemberian pelatihan penggunaan aplikasi iSpring Suite dan smart apps sebagai media pembelajaran digital bagi guru SD melalui kegiatan pelatihan diharapkan mampu mengembangkan kompetensi literasi digital guru dalam penggunaan media pada proses pembelajaran.

Penyusunan Materi Pelatihan

Pada tahap ini tim pelaksana mulai menyusun materi yang disajikan kedalam power point. Adapun materi yang disampaikan yaitu tentang era digital dan TIK abad 21, manfaat teknologi dalam pembelajaran, pemanfaatan aplikasi dan android dalam pembelajaran, jenis-jenis aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran secara daring, melatih guru membuat satu aplikasi pembelajaran sederhana berbasis android dan dilakukan bimbingan teknis.

Kegiatan Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi iSpring Suite dan smart apps sebagai media pembelajaran digital bagi guru. Kegiatan ini dilaksanakan di aula sekolah SDN 1 Muara satu. Pada pertemuan pertama kegiatan diawali dengan metode ceramah menyampaikan materi kepada peserta pelatihan. Selanjutnya peserta diberikan pelatihan penggunaan aplikasi iSpring Suite dan smart apps. Sebelum dilakukan pelatihan setiap peserta diwajibkan menginstal terlebih dahulu aplikasi iSpring Suite dan smart apps di PC atau smartphone masing-masing peserta. Langkah berikutnya setiap peserta melakukan simulasi penggunaan aplikasi iSpring Suite dan smart apps dalam pembelajaran sesuai bidang studi yang diajarkan peserta atau guru dikelas. Setelah itu dilakukan proses tanya jawab atau diskusi oleh peserta kepada narasumber. Pada pertemuan kedua dan ketiga dilakukan kegiatan pendampingan tentang aplikasi iSpring Suite dan smart apps dalam pembelajaran melalui zoom meeting dan grup whatsapp. Langkah terakhir dilakukan evaluasi dengan memberikan angket kepuasan kepada peserta pelatihan terhadap keterlaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan tema pelatihan satu guru satu aplikasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan TIK guru SD dalam penggunaan media pembelajaran serta

mendampingi guru dalam pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis android. Pelaksanaan pelatihan ini didasari oleh kecemasan guru terhadap ketergantungan siswa dalam bermain game di OS android, disisi lain adanya keinginan guru dalam membuat aplikasi pembelajaran akan tetapi terkendala dalam penguasaan TIK. Berdasarkan masalah tersebut disusunlah pelatihan dan workshop selama tiga hari dengan evaluasi kegiatan menggunakan instrumen non-tes berupa angket. Pretest dilakukan pada hari pertama dan dilakukan Posttest dihari terakhir untuk melihat peningkatan dalam kegiatan pelatihan dan workshop PKM satu guru satu aplikasi. Pelatihan ini dihadiri oleh 20 orang guru dari 8 sekolah dibawah naungan PGRI muara satu, dengan pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 . Pelaksanaan pelatihan satu guru satu aplikasi

Materi awal pelatihan mengenai Pendidikan di era digital, Era digital pada abad 21 adalah era informasi diperoleh dengan mudah dan cepat serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Teknologi digital menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung dengan internet. Kemajuan teknologi diiringi dengan tuntutan manusia untuk dapat menguasai teknologi. Dengan penggunaan teknologi digital secara tepat akan sangat bermanfaat bagi penggunaannya, tetapi bila digunakan secara berlebihan akan mempunyai resiko negatif. Perkembangan era digital diiringi dengan perkembangan aplikasi. Pada pelatihan ini materi pertama ini mengajak peserta untuk lebih menyadari perbedaan antara pendidikan 1.0 hingga 4.0 sehingga muncul kesadaran bersama mengenai perubahan pendidikan di era digital.

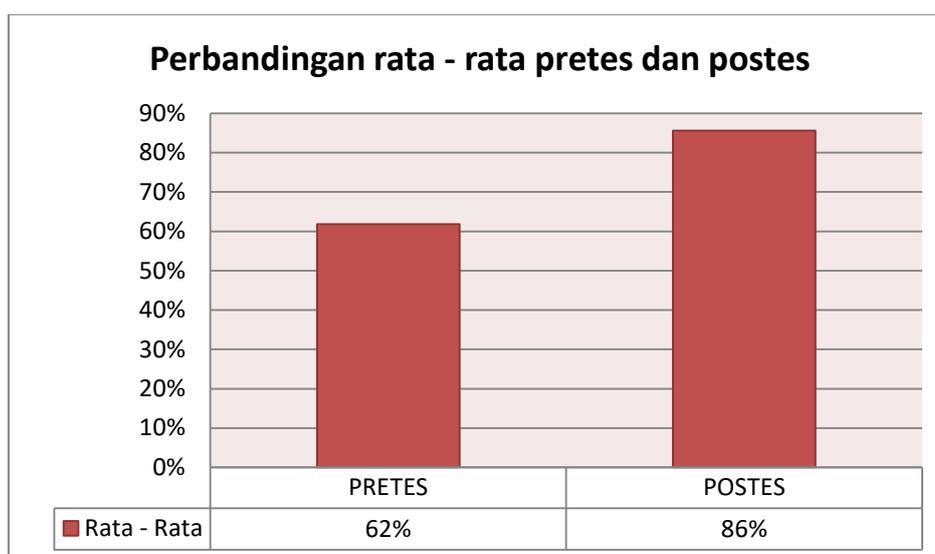
Materi kedua memaparkan materi tentang pengenalan dan pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran. Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur-fitur untuk digunakan pada pengguna. Ada banyak jutaan aplikasi di playstore yang dengan mudah di unduh. Aplikasi sendiri dapat dijadikan lahan industri besar untuk menghasilkan profit. Aplikasi dapat dijangkau penjuru dunia serta penggunaan aplikasi sangat luas, bahkan aplikasi sendiri bisa digunakan dikalangan umur. Aplikasi memiliki banyak manfaat dalam berbagai bidang seperti bidang pendidikan. Penggunaan aplikasi dalam bidang pendidikan membantu dalam penelitian, dan mempermudah dalam pertemuan jarak jauh.

Materi ketiga Aplikasi dalam pembelajaran, Aplikasi pembelajaran dalam dunia pendidikan pada era digital sangat memiliki berbagai ragam. Beragam aplikasi tersedia di playstore yang di unduh dengan mudah dan gratis. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam dunia pendidikan, zoom, goolge meet, classroom dan masih banyak lagi. Penggunaan aplikasi dapat mempermudah pembelajaran secara jarak jauh. Materi keempat Pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis android. Penggunaan aplikasi diiringin dengan kesiapan seorang guru dalam berbagai aspek guna mencapai tujuan pembelajaran. Hakikatnya dalam proses belajar mengajar, diharapkan pendidik dapat menyampaikan materi yang diajarkan. Karena kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan *transfer knowledge* atau perubahan wawasan dari yang tidak paham menjadi mengerti.

Setelah pelatihan dan workshop dilaksanakan dilakukan evaluasi dalam bentuk diskusi, wawancara dan angket. Diskusi dan wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan masukan dan saran dari peserta selama pelaksanaan PKM sehingga menjadi refleksi tim kedepannya. Penggunaan instrumen angket dimaksudkan untuk melihat peningkatan pemahaman guru dalam memanfaatkan TIK khususnya media pembelajaran ber OS android. Angket yang digunakan menggunakan skala linkert dengan lima pilihan jawaban. Adapun hasil peningkatan pemahaman guru dapat dilihat pada tabel 1.

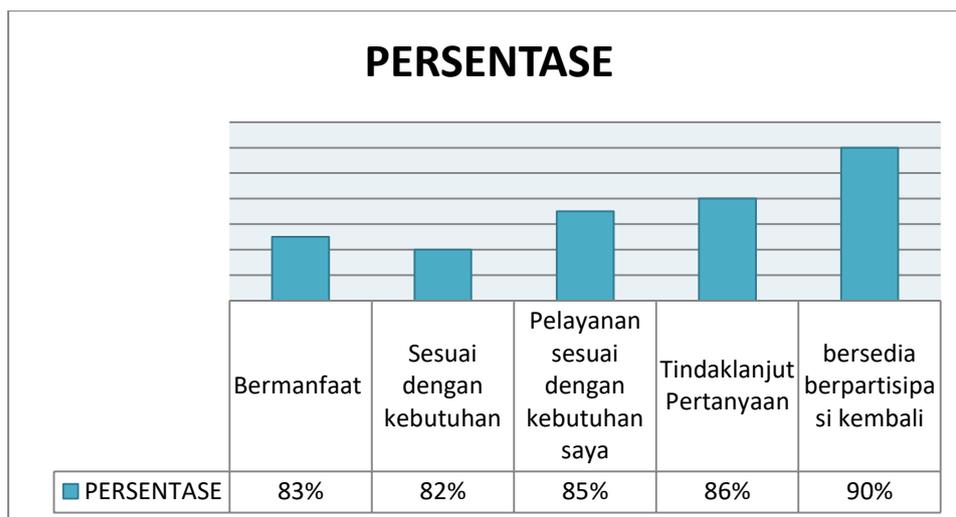
Tabel 1. Hasil data pretes dan postes pelaksanaan PKM

NO	BUTIR PERNYATAAN	PRETES	POSTES
1	Memanfaatkan TIK	73%	88%
2	Memanfaatkan android	75%	80%
3	Mengenal aplikasi berbasis android	50%	86%
4	Membuat aplikasi pembelajaran berbasis android	26%	85%
5	Ingin melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbasis android	85%	89%



Gambar 2. Perbandingan rata – rata pretes dan postes

Secara aspek keseluruhan rata-rata pretest dan posttest pada Gambar 2, telah terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap TIK khususnya android dalam proses pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan pelatihan satu guru satu aplikasi pembelajaran bagi peserta. Peningkatan yang terjadi yaitu sebanyak 24%, peningkatan ini sangat berarti mengingat tuntutan pembelajaran saat ini yang mengharuskan digitalisasi dalam pembelajaran yang digambarkan pada gambar 3.



Gambar 3. Persentase respon peserta

Evaluasi yang kedua berupa respon peserta pelatihan terhadap pelaksanaan pelatihan satu guru satu aplikasi, 83% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan 82% sesuai dengan kebutuhan, dengan 85% merasa pelatihan sangat sesuai dengan kebutuhan guru saat ini, 86% peserta merasa adanya tindak lanjut atau respon yang sesuai dan 90% sangat bersedia untuk berpartisipasi kembali apabila pelatihan ini dilaksanakan pendalamannya.

KESIMPULAN

Program pelatihan satu guru satu aplikasi ini ini bermanfaat bagi guru untuk mengembangkan kompetensi kemampuan literasi digital. pengembangan kompetensi digital bagi guru seperti menambah pengetahuan informasi guru terhadap penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dalam bentuk aplikasi iSpring Suite smart apps. aplikasi iSpring Suite dan smart apps dapat digunakan dulu di dalam kelas untuk membantu proses belajar peserta didik agar lebih memahami ilmu pengetahuan yang disampaikan. Karena aplikasi ini bersifat menarik dan menyajikan berbagai menu menu virtual, animasi, video sehingga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik.

Dari kegiatan pengabdian masyarakat di ukur peningkatan pemahaman guru dalam memanfaatkan TIK khususnya android sebagai media digital dalam pembelajaran. Peningkatan pemahaman guru dalam pemanfaatan TIK diperoleh yaitu dalam Pemanfaatan TIK meningkat sebanyak 15%, dalam Memanfaatkan android data pretest dan posttest bahwa 75% guru sadar telah memanfaatkan android sebagai pembelajaran kemudian kemudian, Mengenal aplikasi berbasis android data pretes yang diketahui bahwa hanya 50% guru yang mengenal aplikasi pembelajaran berbasis android sehingga pada pendataan postes sebanyak 80% sudah mengenal aplikasi android terutama aplikasi iSpring Suite dan smart apps, Membuat aplikasi pembelajaran berbasis android setelah pelaksanaan PKM didapatkan 85% peserta dapat membuat aplikasi tersebut, Ingin melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbasis android di dapat peningkatan 85% menjadi 89% minat peserta dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. H. Mardhiyah, S. N. F. Aldriani, F. Chitta, And M. R. Zulfikar, “Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber

- Daya Manusia,” *Lect. J. Pendidik.*, Vol. 12, No. 1, Pp. 29–40, 2021.
- [2] M. Mustofa And B. H. Budiwati, “Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now,” *Pustakaloka J. Kaji. Inf. Dan Perpust.*, Vol. 11, No. 1, P. 114, 2019.
- [3] M. Muliani, N. Novita, M. Marhami, And H. Sakdiah, “Pengembangan Kompetensi Literasi Digital Pada Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj),” *Matappa J. Pengabd. Kpd. Masy.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 51–58, 2021.
- [4] W. Sahrani And S. D. Lestari, “Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Berbasis Android Pada Sma Negeri 1 Muara Teweh,” *J. Sains Dan Inform.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 51–56, 2018.
- [5] D. E. Myori, R. Hidayat, F. Eliza, And R. Fadli, “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penguasaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android,” *Jtev (Jurnal Tek. Elektro Dan Vokasional)*, Vol. 5, No. 2, Pp. 102–109, 2019.
- [6] D. Santoso And D. Ramadhani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pengenalan Microdoft Word Di Lpk Sheza Pontianak,” *J. Teknol. Inf. Dan Pendidik.*, Vol. 12, No. 1, Pp. 106–110, 2019.
- [7] E. Ismanto, M. Novalia, And P. B. Herlandy, “Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2,” *J. Untuk Mu Negeri Vol.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 42–47, 2017.
- [8] I. R. Lukman And A. Ulfa, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Kimia Siswa Sma Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android,” *Jinotep (Jurnal Inov. Dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. Dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, Vol. 7, No. 2, Pp. 157–164, 2020.
- [9] K. Wulandari, I. Marviani, I. R. Lukman, J. Ikhsan, And K. H. Sugiyarto, “The 2 Nd International Seminar On Science Education (Isse) Graduate School-Yogyakarta State University,” *Int. Semin. Sci. Educ.*, Vol. 2, 2016.
- [10] K. H. Sugiyarto, J. Ikhsan, And I. R. Lukman, “The Use Of An Android–Based-Game In The Team Assisted Individualization To Improve Students’ Creativity And Cognitive Achievement In Chemistry,” *J. Phys. Conf. Ser.*, Vol. 1022, No. 1, P. 012037, May 2018.
- [11] N. Nurdin And Z. Zulkarnaini, “Appropriate Technology Program Of Postharvested Coffee: Production, Marketing, And Coffee Processing Machine Business Unit,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. (Indonesian J. Community Engag.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 267–283.
- [12] S. Rosanti, N. Alamhamdani, And Maskur, “Penerapan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Bahasa Inggris Pada Pokok Bahasa Offering Help Di Sekolah Menengah Atas,” *Jtep-Jurnal Teknol. Pendidik. Dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 1, Pp. 916–926, 2020.
- [13] I. Mawardi, N. Nurdin, And Z. Zulkarnaini, “Inovasi Mesin-Mesin Teknologi Pascapanen Kopi Sebagai Produk Usaha Intelektual Kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe,” *Panrita Abdi-Jurnal Pengabd. pada Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–33, 2020.