

PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SMK

Tedi Purbangkara, Azhari Ali Ridha, Fahrudin

Universitas Singaperbangsa Karawang
tedi.purbangkara@fkip.unsika.ac.id

Abstract

The Covid-19 coronavirus pandemic has adversely affected all sectors of society, business, education, and the economy. Advances in technology, communication, and information in the era of the Industrial Revolution 4.0 have a significant impact on people's thinking and lifestyle. The various advantages and functions of using digital media encourage instructors and schools to incorporate communication and information technology into every learning activity. The function of using digital media includes facilitation of various learning processes as well as the assignment of teaching material assignments to all students by the teacher. Advances in information technology and the internet also have a significant impact on the progress of education. To achieve this goal, this activity uses a seminar and training approach that includes the delivery of materials, discussions, and practices through the use of digital education or education. This service program is aimed at teachers, because they are the driving force behind the education process. Teachers in SMK are expected to master the application of information technology and use technology to promote learning through community service activities.

Keywords: Improving Teacher Competence, Learning Applications, Android.

Abstrak

Pandemi virus corona covid-19 telah berdampak merugikan semua sektor masyarakat, bisnis, pendidikan, dan ekonomi. Kemajuan teknologi, komunikasi, dan informasi di era Revolusi Industri 4.0 berdampak pada pemikirandan gaya hidup masyarakat secara signifikan. Berbagai keuntungan dan fungsi penggunaan media digital mendorong instruktur dan sekolah untuk memasukkan komunikasi dan teknologi informasi ke dalam setiap kegiatan pembelajaran. Fungsi penggunaan media digital meliputi fasilitasi berbagai proses pembelajaran serta penugasan tugas materi ajar kepada seluruh peserta didik oleh guru. Kemajuan teknologi informasi dan internet juga memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan pendidikan. Untuk mencapaitujuan tersebut, kegiatan ini menggunakan pendekatan seminar dan pelatihan yang mencakup penyampaian materi, diskusi, dan praktik melalui penggunaan pendidikan atau pendidikan digital. Program pengabdian ini ditujukan untuk guru, karena mereka adalah kekuatan driving di balik proses pendidikan. Guru di SMK diharapkan menguasai penerapan teknologi informasi dan menggunakan teknologi untuk mempromosikan pembelajaran melalui kegiatan pengabdian.

Kata kunci: Meningkatkan Kompetensi Guru, Aplikasi Learning, Android.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sistem yang kompleks yang terdiri dari berbagai komponen, termasuk visi, misi, dan tujuan, kurikulum, materi instruksional, proses belajar mengajar, guru, siswa, administrasi, fasilitas ructure infrast, biaya, dan lingkungan. Banyak komponen pendidikan bergabung untuk membentuk sistem dengan struktur atau struktur tertentu. Pendidikan akan memiliki dampak yang signifikan pada perkembangannya, baik secara fisik maupun spiritual, sebagai proses tial experien.

Ada proses pendidikan atau pembelajaran yang memberikan pengetahuan, cara pandang, dan perubahan bagi seseorang, masyarakat, dan negara untuk mencapai tujuan pendidikan guna memajukan bangsa. Upaya untuk meningkatkan quality pendidikan harus selalu mempertimbangkan semua aspek pendidikan, karena pendidikan berkembang seiring dengan pertumbuhan masyarakat dan budaya manusia.

Dengan kata lain, konsep pendidikan tidak dapat dipisahkan dari praktiknya, yang harus dipandu oleh tuntutan pendidikan waktu dan lokasi di mana proses pendidikan akan berlangsung. Pendidikan adalah proses penyesuaian timbal balik (memberi dan menerima pengetahuan), yang menghasilkan perubahan manusia. Namun, fakta pendidikan adalah bahwa hal itu akan selalu memiliki banyak masalah, meskipun ada beberapa upaya untuk memperbaikinya. Salah satu penyebab yang menimbulkan kekhawatiran di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di Indonesia, adalah pengaruh wabah Covid-19. Pandemi Covid-19 yang telah meresam dunia telah menghancurkan semua bidang karena pemisahan sosial

dan psikologis. Hubungan yang terbatas antara individu-individu dari budaya ini mengakibatkan berkurang, jika tidak fatal, upaya untuk mengatasi kebutuhan dasar.

Pada titik waktu ini, teknologi, komunikasi, dan informasi adalah komponen penting dari proses pembelajaran. Munculnya teknologi informasi dan komunikasi selama Revolusi Industri 4.0 mengakibatkan perubahan substansial dalam proses pembelajaran karena kemudahan aksesinteraksi antara profesor dan mahasiswa yang tidak lagi dibatasi oleh jarak geografis atautemporal. Teknologi online adalah cara kontak mendasar di era ketika imigran Covid-19 berkembang biak dan juga merupakan kebutuhan utama dalam bidang pendidikan saat ini. Pengembangan pendidikan berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan bersamaan dengan pendidikan online. Koperasi memiliki kesempatan luar biasa untuk mempercepat pertumbuhan perusahaan mereka di era transformasi digital saat ini. However, ini harus dilakukan sesuai dengan praktik terbaik.

Metode pembelajaran jarak jauh menghilangkan kebutuhan peserta didik untuk bersekolah. Pendidik akhirnya menggunakan berbagai fasilitas untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh. Fasilitas pembelajaran jarakjauh tidak dapat dihindari saat teknologi informasi dan komunikasi berkembang. Sumber daya pendidikan ini termasuk aplikasi Google Meet, aplikasi Zoom, program Google Classroom, YouTube, televisi, dan platform jejaring sosial Whatsapp. Sedangkan semua metode ini adalah produk dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut uraian di atas, kami sangat tertarik untuk mengadakan program pemberdayaan masyarakat yang

berfokus pada pengembangan kelompok masyarakat dan penerapan teknologi informasi yang tepat guna untuk kegiatan yang bertujuan memulai atau memperluas bisnis warga yang ada melalui kegiatan virtual dengan penciptaan bisnis online berjudul "Meningkatkan Kompetensi Guru SMK dalam Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android."

METODE

Dalam kegiatan ini pendekatan yang dilakukan dengan mengadakan seminar di mana informasi dan percakapan disediakan secara online melalui Zoommeet, dan kegiatan praktis dilakukan dalam empat sesi, dengan maksimal sepuluh peserta di setiap sesi. Karya ini dilakukan oleh 17 mahasiswa KKN yang terintegrasi dengan penelitian dan profesor. Mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi, guru SMK, dan kepala sekolah dari SMK Se Kabupaten Karawang semua mengikuti kegiatan sosialisasi ini. Tanggal pelaksanaan kegiatan Pelatihan Kegiatan Di Luar Ruang tidak akan dilaksanakan bersamaan dengan Pengembangan Kecerdasan Ganda Pada Anak Usia Dini di Kecamatan Batujaya pada tanggal 28 Oktober 2021 mulai pukul 09.00-11.30 WIB di gedung dan lapangan SMK Saintek Nurul Muslimin yang berlokasi di Jl Raya Batujaya No.204, Dusun Gongcai Desa, Telukbango, Batujaya, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41354.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Awal

Selama tahap persiapan, tim kami bekerja sama dengan guru dan kepala sekolah kejuruan untuk mengangkat masalah pakaian yang muncul selama proses pembelajaran sekolah dan melakukan pelatihan melalui webinar

untuk mengatasi masalah tersebut pada tanggal 2, 8 Oktober 2021, dengan pembicara Bapak Tedi Purbangkara, M.Pd., Bapak Azhari Ridha Ali, M.M.S.I., dan H. Ibnu Mahtumi, M.Ag. Dalam melakukan paparan materi dan diskusi secara online atau melalui teleconference karena peraturan yang membutuhkan manajemen jarak jauh jika terjadi epidemi, hasil pelatihan ini dapat membantu Pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis Android untuk meningkatkan kompetensi guru SMK dan memotivasi mereka untuk terus meningkatkan kemampuan mengajar mereka.

Tahap Implementasi

Pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis Android untuk meningkatkan kompetensi guru SMK pada 2 Oktober 2021 dari pukul 09.00-11.30 WIB di wilayah Building dan Bidang SMK Saintek Nurul Muslimin, yang berlokasi di Jl Raya Batujaya No.204, Telukbango, Batujaya, Karawang Kabupaten, Jawa Barat 41354 Latihan berjalan dengan berenang dan tanpa insiden. Para peserta dalam latihan ini benar-benar terlibat dalam hal itu, terutama selama periode diskusi. Bapak Azhari Ridha Ali, M. M.S.I. menghadirkan pembicara pertama, yang membahas Pengembangan Aplikasi di Dunia Pendidikan. Bapak Tedi Purbangkara, M.Pd. Adalah pembicara kedua, yang mendiskusikan *Journal of Education Materials* berdasarkan Android.

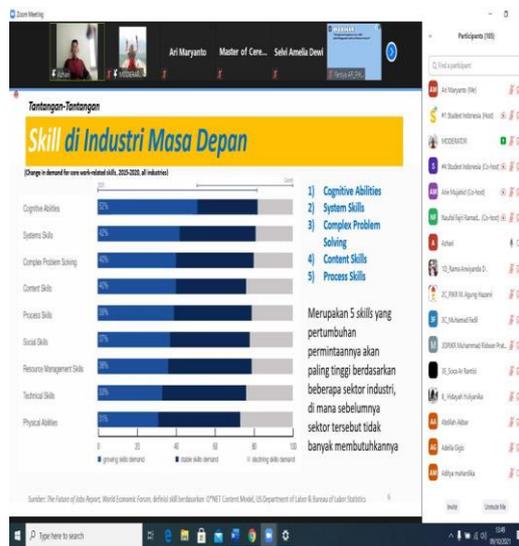
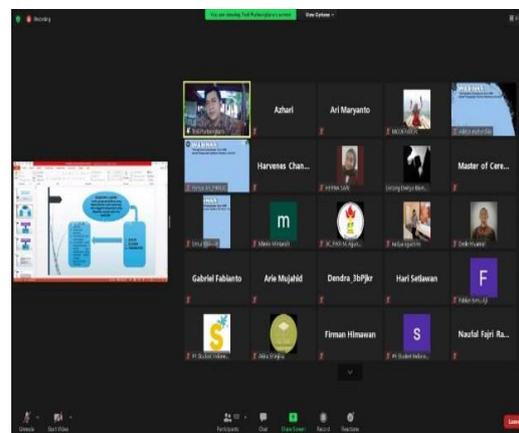
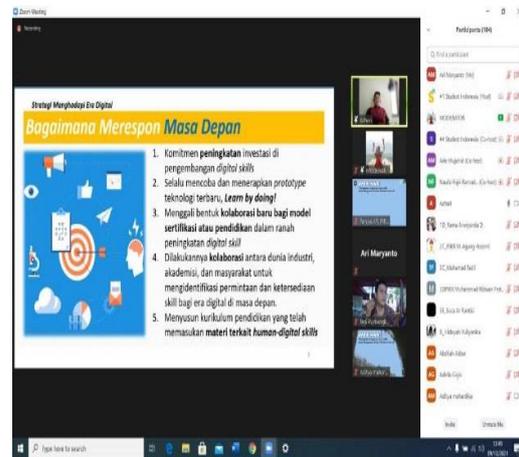
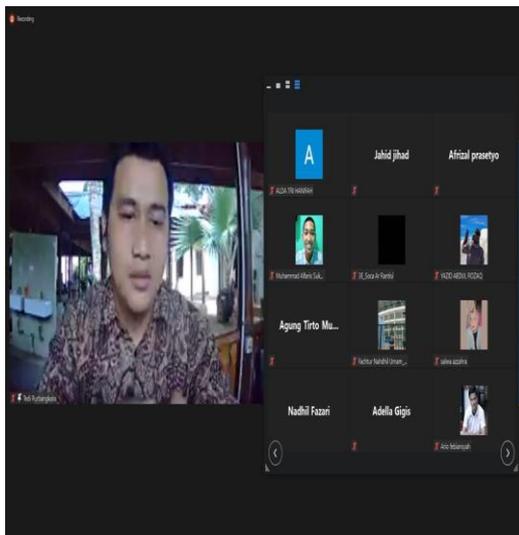
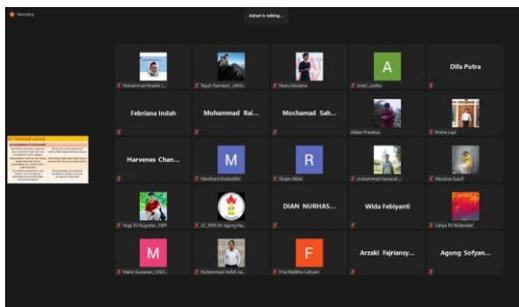
Spanduk Promosikan Kegiatan Pengembangan Kompetensi Guru SMK Melalui Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Tim layanan menggunakan media Zoommeet untuk melakukan kegiatan ini karena country masih dalam cengkeraman pandemi COVID-19, yang membatasi adanya kegiatan yang menghasilkan

kerumunan.



Gambar 1. Banner kegiatan Pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis Android untuk meningkatkan kompetensi guru SMK

Penggunaan media Zoom meeting untuk melaksanakan pengabdian ini karena dalam kondisi pandemic Covid 19 dan juga agar sesuai dengan anjuran dari pemerintah.

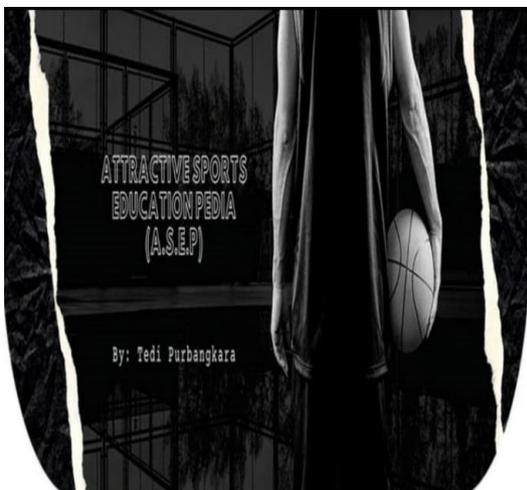


Gambar 2. Pemberian materi dan diskusi secara online

Berikut adalah aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani yang di buat untuk mempermudah proses pembelajaran dimasa pandemi Covid -

19. Aplikasi dengan nama *Attractive Sports Education Pedia* (Pendidikan Jasmani yang Menyenangkan) dapat di download di Palystore dengan link

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mypendidikanjasmani.pendidikanjasmani>



Pada seminar tersebut, antusiasme peserta tinggi, terutama ketika mereka dapat langsung mengakses aplikasi dan berbagai menu yang cukup menarik; Selain itu, ada saluran komunikasi langsung ke aplikasi ikasi, karena ada menu obrolan dan menu yang berisi materi pembelajaran pendidikan jasmani.



Gambar 3. Aplikasi Pembelajaran pendidikan jasmani

SIMPULAN

Latihan ini sangat penting untuk menunjukkan kompetensi guru dalam penggunaan aplikasi berbasis android. Sangat penting untuk mengembangkan Pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis Android untuk meningkatkan kompetensi guru SMK di Kabupaten Karawang. Berdasarkan penelitian dan diskusi sebelumnya, kesimpulan berikut dapat ditarik:

Untuk memulai, Pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis Android untuk meningkatkan kompetensi guru SMK dilakukan dengan integration ke dalam sistem pembelajaran yang ada untuk setiap sekolah.

Kedua, sistem penilaian dirancang sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik memiliki akses ke dalam bagian menjawab pertanyaan dan dapat dijawab kapan saja.

Rekomendasi

Untuk membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan mereka, pemerintah, termasuk Dinas Pendidikan, Universitas, dan masyarakat, harus memberikan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. F. (2020). Asesmen alternatif dalam pembelajaran jarak jauh pada masa darurat penyebaran coronavirus disease (covid-19) di Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 195-222.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beritasatu. (2020). Education Ministry Teams Up with TVRI to Deliver Distance Learning. *Jakarta Globe*. Diambil dari: [https://jakartaglobe.id/news/education-](https://jakartaglobe.id/news/education-ministry-teams-up-with-tvri-to-deliver-distance-learning)
- ministry-teams-up-with-tvri-to-deliver-distance-learning
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Kemendikbud (2020). Belajar dari Rumah, Satuan Pendidikan Dapat Pilih Platform Pembelajaran Jarak Jauh. *Ministry of Education and Culture*. Diambil dari: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/04/belajar-dari-rumahsatuan-pendidikan-dapat-pilih-platform-pembelajaran-jarak-jauh-sesuai-kebutuhan>
- Khatri, H. (2019). Indonesian users in sparsely-populated urban areas connect to 4G more than 70% of the time. *Opensignal*. Diambil dari: <https://www.opensignal.com/2019/11/12/indonesian-users-in-sparsely-populated-rural-areas-connect-to4g-more-than-70-of-the-time>
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., & Natarajan, U. (2018). Developing Indonesia teachers' technological pedagogical content knowledge for 21st century learning (TPACK-21CL) through a multi-prong approach. *Journal of International Education and Business*, 3(1), 11-33.
- Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan* Penjasorkes. Bandung: Alfabeta.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). e-Learning,

online learning, and distance learning environments: Are they the same?. *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135.

Muchlas, S dan Hariyanto, M.S (2013). *Pendidikan Karakter*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Mufarikhah umar, L. U. L. U. S., & Nursalim, M. (2020). Studi kepustakaan tentang dampak wabah covid-19 terhadap kegiatan belajar mengajar pada siswa sekolah dasar (SD). *Jurnal BK UNESA*, 11(4).

Mutohir, T.C., Muhyi, M. dan Fenanlampir, A. (2011) *Berkarakter dengan berolahraga, berolahraga dengan berkarakter, olahraga Membangun karakter bangsa*. Surabaya : Sport Media

Muttaqin, T. (2018). Determinants of Unequal Access to and Quality of Education in Indonesia. *The Indonesian Journal of Development Planning*. 2(1). 1-20.

Rahayu, E.T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.