



PROSIDING



SEMINAR HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 2020

TEMA

MEMBANGUN KEARIFAN LOKAL MELALUI
INOVASI MENUJU MASA DEPAN KREATIF

DISELENGGARAKAN
UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA AL WASHLIYAH
MEDAN, 27-29 APRIL 2021

SOSIALISASI MEDIA *APPSGEYSER* UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI DI SMK AL WASHLIYAH 4 MEDAN

Putri Juwita

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. walaupun pada saat ini masa pandemik tetapi tidak menurunkan semangat untuk belajar. Maka media pembelajaran berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Hal tersebut juga berpengaruh pada sekolah yang menjadi mitra. Maka penggunaan media pembelajaran *Appsgeyser* dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Tujuan pelaksanaan pengabdian program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah (1) membentuk kelompok kerja guru, (2) melatih guru menggunakan TIK, (3) melatih kreativitas guru dan (4) melatih dan membimbing guru menggunakan aplikasi *Appsgeyser* sebagai media pembelajaran. Target luaran guru dapat membuat media pembelajaran *Appsgeyser* sendiri dan buku panduan penggunaan aplikasi sehingga proses KBM menjadi menyenangkan dan mudah pahami oleh siswa. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi empat tahapan, yaitu: (1) pendahuluan, (2) sosialisasi dan audensi, (3) pelatihan dan (4) evaluasi. Mitra pengabdian PKM ini adalah SMK Alwashliyah 4 Medan.

Kata Kunci: *Appsgeyser*, Media, Pembelajaran.

ABSTRACT

Learning media is an inseparable part of learning activities at school. Even though this is the pandemic period, it does not reduce enthusiasm for learning. So the learning media acts as a learning stimulant and can foster learning motivation so that students do not feel bored in participating in the teaching and learning process. This also affects the partner schools. So the use of *Appsgeyser* learning media can be a creative and systematic effort to create experiences that can help student learning. The objectives of implementing this community partnership program (PKM) service are (1) forming teacher working groups, (2) training teachers to use ICT, (3) training teacher creativity and (4) training and guiding teachers using the *Appsgeyser* application as a learning medium. The output target of the teacher is to create their own *Appsgeyser* learning media and application manuals so that the teaching and learning process becomes enjoyable and easy for students to understand. The method of implementing this training activity includes four stages, namely: (1) introduction, (2) outreach and audition, (3) training and (4) evaluation. This PKM service partner is SMK Alwashliyah 4 Medan

Keywords: *Appsgeyser*, Media, Learning.

1. PENDAHULUAN

SMK Swasta Al Washliyah 4 Medan terletak di Jl. Sm. Raja/Jl. Garu II No. 2 Medan. Kelurahan Harjosari 1 Kecamatan Medan Amplas Kabupaten. Kota Medan Provinsi Sumatra Utara. jarak SMK Swasta Al Washliyah 4 Medan ke Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al-Washliyah adalah 850 m .

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan kepala sekolah di SMK Al Washliyah 4 Medan diperoleh informasi bahwa jumlah guru di sekolah

tersebut ada 56 dan jumlah ruang kelas sebanyak 21, Ruang laboratorium 1 serta 1 ruang perpustakaan. Kurikulum yang digunakan pada adalah SMK Swasta Al Washliyah 4 Medan K.13. Proses kegiatan belajar mengajar di dilaksanakan pada pagi hari. siswa/siswi SMK Swasta Al Washliyah 4 Medan berjumlah 531 orang. mayoritas penduduk masih pada taraf ekonomi rendah dimana masih banyak yang bekerja menjadi tukang becak dan usaha kecil di jalan garu II ini.

Terdapat beberapa kendala pada SMK Al Washliyah 4 Medan ,yaitu guru di sana belum mempunyai wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan aplikasi *appsgeyser* sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman tentang aplikasi tersebut yang digunakan untuk menunjang kinerja guru untuk memanfaatkan kemajuan teknologi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah masih menggunakan metode ceramah serta fasilitas yang kurang memadai. Padahal, zaman sekarang kemajuan teknologi sangat penting untuk meningkatkan hasil kinerja.

Hal ini sesuai dengan Permendik. nas No. 16 tahun 2007 (2007:10) tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang menyatakan bahwa guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.¹⁾ Untuk menjadi guru yang berkualitas dan professional, maka guru dituntut untuk mempunyai keterampilan yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan Iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian². Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.³

2. METODE PENELITIAN

Metode kegiatan ini adalah berupa pemberian informasi kepada guru-guru mengenai aplikasi *appsgeyser* sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran lalu mencontohkannya dan guru-guru juga ikut mensimulasikannya. Berikut tahapannya:

1. Tahap Persiapan

- a. Survei
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi sasaran

2. Tahap pelaksanaan

Memberikan modul dan menjelaskan kepada guru-guru mengenai aplikasi appsgeyser untuk dibaca dan diikuti serta dipraktikkan oleh salah satu guru.

3. Metode Pelatihan

Untuk melakukan kegiatan diatas maka metode yang digunakan adalah:

a. Metode ceramah

Metode ini dipilih untuk menjelaskan kepada para guru bagaimana metode aplikasi *appsgeyser* untuk proses pembelajaran digunakan agar dapat membuat sebuah quis, web atau media lainnya.

b. Metode Tanya Jawab

Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan, baik disaat menerima penjelasan tentang sosialisasi aplikasi *appsgeyser* pada saat mensimulasikan, agar para guru paham dan menggali sebanyak mungkin informasi mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya aplikasi Appsgeyser

Berupa kegiatan pelatihan penggunaan Aplikasi Appsgeyser untuk pembelajaran .

Adapun materi yang akan diajarkan dalam kegiatan ini adalah:

1. Pengenalan *Appsgeyser*

Appsgeyser merupakan perangkat lunak online yang memungkinkan pembuatan aplikasi Android dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML. Perangkat lunak ini sangat mudah digunakan serta tidak memakan banyak memori dalam pembuatan. Pembuatan aplikasi Android melalui Appsgeyser diawali dengan mengunjungi alamat web <http://www.appsgeyser.com>,

2. Keuntungan Menggunakan Appsgeyser

Berikut ini merupakan kelebihan menggunakan Appsgeyser sebagai perangkat lunak pembuat aplikasi Android, antara lain: 1 Appsgeyser tidak perlu diinstal pada komputer atau laptop, karena Appsgeyser bekerja secara online. 2 Emulator yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Android menggunakan web browser. 3 Appsgeyser mendukung HTML 5 dan termasuk fitur berbagi sosial dan

statistik canggih. 4 Aplikasi yang dikembangkan tersimpan dalam jaringan Appsgeyser, bila memiliki banyak peminat, maka kita bisa menghasilkan uang dari aplikasi yang telah diciptakan. 5 Membuat program dengan kode HTML hanya dibutuhkan text editor dan web browser sebagai emulator. Jadi, bisa berjalan di komputer dengan spesifikasi rendah asalkan web browser yang digunakan sudah mendukung versi HTML yang digunakan.

3. Membangun Aplikasi Android dengan *Appsgeyser*

Aplikasi Android dibuat dengan menggunakan kode HTML (*HyperText Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheets*), dan jQuery yang kemudian dikompres menjadi *.zip file*. Menurut Allen et al. (2012:1), HTML merupakan bahasa komputer yang lahir pada akhir tahun 1980-an dan diinterpretasikan oleh perangkat lunak khusus yang disebut *web browser*. CSS dan jQuery bekerja bersama dengan bantuan kode HTML untuk memperindah tampilan. pada aplikasi Android yang dibangun dengan kode HTML adalah pembuatan menu *swipe (menu geser dengan usapan tangan)*.

Javascript merupakan bahasa skrip Java yang ditempel pada kode HTML serta diproses di sisi klien. Adanya Javascript membuat interaksi *web semakin* hidup dan menarik. Jadi, untuk membuat suatu halaman web diperlukan markup untuk menampilkan informasi yang ingin disampaikan yang disebut HTML, serta diperindah dengan menambahkan CSS dan jQuery.

c. Metode Simulasi

Metode simulasi ini sangat penting diberikan kepada para guru untuk memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan materi yang telah diperoleh. Harapannya agar para guru benar-benar mengetahui dan memahami sudah sejauh mana guru dapat mengaplikasikan *appsgeyser* dalam proses pembelajaran apabila ada hal yang belum dipahami dapat dipecahkan permasalahan dengan cara memberikan video tutorial pembuatan aplikasi appsgeyser.

4. Evaluasi

Evaluasi juga bisa dimanfaatkan oleh guru dan para pendidik lain untuk melihat parameter nilai seberapa efektifnya kegiatan mengajar dan model pengajaran yang telah dilakukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa evaluasi memiliki kontribusi yang krusial dalam proses belajar mengajar.

3. HASIL PEMBAHASAN

Adapun hasil dari Pelaksanaan kegiatan PKM dengan judul “**SOSIALISASI MEDIA APPSGEYSER UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI**” SMK AL WASHLIYAH 4 MEDAN, kegiatan ini yang telah dicapai adalah :

1. Melakukan kegiatan sosialisasi kepada Mitra mengenai pengabdian masyarakat tentang program PKM ini.
2. Memberikan informasi tentang penerapan pembelajaran *Appsgeyser* sebagai upaya menumbuhkan karakter peserta didik.
3. Mensimulasikan bagaimana tentang langkah – langkah pembelajaran *appsgeyser*. adapun langkah – langkahnya sebagai berikut :

Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan kinerja guru yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa. Mempertimbangkan permasalahan yang ada tentang kurangnya pengetahuan guru terhadap pengembangan pembelajaran dengan penggunaan media aplikasi *Appsgeyser* dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Para guru dan kepala sekolah bersama dengan program kemitraan masyarakat (PKM) memandang perlu diadakannya kegiatan pelatihan di sekolah tersebut. Adapun gambaran ipek dari PKM ini yaitu :

1. Pengenalan Appsgeyser

Appsgeyser merupakan perangkat lunak online yang memungkinkan pembuatan aplikasi Android dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML. Perangkat lunak ini sangat mudah digunakan serta tidak memakan banyak memori dalam pembuatan. Pembuatan aplikasi Android melalui Appsgeyser diawali dengan mengunjungi alamat web <http://www.appsgeyser.com>, sehingga muncul halaman awal seperti terlihat pada Gambar 2.3. Pembuatan aplikasi diawali dengan login ke halaman Appsgeyser, bisa dengan membuat akun atau juga memanfaatkan akun Facebook. Gambar 2.3 Halaman Awal Appsgeyser Gambar 2.4 Pilihan Menu pada Appsgeyser Appsgeyser memiliki fitur menu seperti terlihat pada Gambar 2.4, yakni : 1 Website berfungsi untuk membangun versi mobile dari suatu situs website. 2 Page berfungsi untuk membangun

versi mobile dari halaman website. 3 Browser berfungsi untuk membuat mobile browser. 4 Youtube berfungsi untuk membuat penampil video dari Youtube. 5 HTML Code berfungsi untuk membangun aplikasi Android dari kode HTML. 6 TV berfungsi untuk membuat aplikasi smart TV. 7 Photo berfungsi untuk membuat aplikasi album foto. 8 News berfungsi untuk membangun aplikasi Live News Feed. 9 ZIP Archive berfungsi untuk membangun aplikasi Android dari .zip file. 10 Document berfungsi untuk membangun aplikasi dari dokumen. 11 Book berfungsi untuk membangun aplikasi buku e-book. 12 Quiz berfungsi untuk membangun aplikasi kuis pilihan ganda. 13 Audio berfungsi untuk membangun aplikasi audio streaming. 14 Wallpaper berfungsi untuk membuat aplikasi wallpaper. 15 Specialty berfungsi untuk membuat aplikasi dengan kata kunci.

2. Keuntungan Menggunakan Appsgeyser

Berikut ini merupakan kelebihan menggunakan Appsgeyser sebagai perangkat lunak pembuat aplikasi Android, antara lain:

- 1 Appsgeyser tidak perlu diinstal pada komputer atau laptop, karena Appsgeyser bekerja secara online.
2. Emulator yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Android menggunakan web browser.
3. Appsgeyser mendukung HTML 5 dan termasuk fitur berbagi sosial dan statistik canggih.
4. Aplikasi yang dikembangkan tersimpan dalam jaringan Appsgeyser, bila memiliki banyak peminat, maka kita bisa menghasilkan uang dari aplikasi yang telah diciptakan.
5. Membuat program dengan kode HTML hanya dibutuhkan text editor dan web browser sebagai emulator. Jadi, bisa berjalan di komputer dengan spesifikasi rendah asalkan web browser yang digunakan sudah mendukung versi HTML yang digunakan.

3. Membangun Aplikasi Android dengan Appsgeyser

Aplikasi Android dibuat dengan menggunakan kode HTML (*HyperText Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheets*), dan jQuery yang kemudian dikompres menjadi *.zip file*. Menurut Allen et al. (2012:1), HTML merupakan bahasa komputer yang lahir pada akhir tahun 1980-an dan

diinterpretasikan oleh perangkat lunak khusus yang disebut *web browser*. *CSS dan jQuery bekerja* bersama dengan bantuan kode HTML untuk memperindah tampilan. pada aplikasi Android yang dibangun dengan kode HTML adalah pembuatan menu *swipe (menu geser dengan usapan tangan)*.

Javascript merupakan bahasa skrip Java yang ditempel pada kode HTML serta diproses di sisi klien. Adanya Javascript membuat interaksi *web semakin* hidup dan menarik. Jadi, untuk membuat suatu halaman web diperlukan markup untuk menampilkan informasi yang ingin disampaikan yang disebut HTML, serta diperindah dengan menambahkan CSS dan jQuery.

4. Memberikan tutorial pembuatan aplikasi serta membimbing Guru membuat aplikasi appsgeyser untuk proses pembelajaran .

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan hasil dari penelitian yang diterapkan melalui program PKM. Hasil dari penelitian yang diteliti oleh peneliti diturunkan dan diabadikan menjadi kegiatan pengabdian masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh tim pelaksana dari dosen dan juga mahasiswa Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah beserta tim panitia yang berasal dari LP2M. Dalam menyelesaikan pelaksanaan ini dilakukan beberapa tahapan yakni sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan pihak yang terkait.

Koordinasi yang dilakukan adalah dengan pihak LP2M UMN Alwashliyah dan dengan para Aparatur Kepala Sekolah SMK AL WASHLIYAH 4 MEDAN, dengan pemberitahuan secara tertulis mengenai kegiatan yang dilakukan.

2. Melakukan penjadwalan kegiatan yang akan dilakukan.

Tim pelaksana kegiatan membuat jadwal yang akan dilakukan terhadap kegiatan pemberian penyuluhan atau penjelasan mengenai pembelajaran *appsgeyser* sebagai upaya peningkatan dalam pembelajaran.

3. Melakukan kegiatan yang dituju.

Kegiatan yang dilakukan dengan mendampingi mitra dalam pemberian materi mengenai penyuluhan pembelajaran *appsgeyser* sebagai upaya peningkatan dalam pembelajaran bagi peserta didik maupun pendidik.

4. Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan.

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan pasti melakukan

monitoring dan juga evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Pada saat penyuluhan mengenai penerapan pembelajaran *appsgeyser* sebagai upaya peningkatan dalam pembelajaran, masih banyak mitra yang belum memahami bagaimana *appsgeyser* dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media teknologi.

Evaluasi juga dapat dilihat dari kegiatan penyuluhan yang dihasilkan dengan terciptanya suasana kondusif dalam memberikan penjelasan materi tersebut. Para guru sangat antusias saat mengikuti kegiatan ini karena mereka menemukan dan memperoleh ilmu pengetahuan baru yang dapat mereka terapkan untuk menyahuti program pemerintah tentang pengembangan teknologi sebagai media pembelajaran.

Kepala Sekolah beserta guru SMK AL WASHLIYAH 4 MEDAN mengucapkan banyak terima kasih kepada LP2M UMN Al-Washliyah Medan sebagai tim pelaksana sekaligus panitia dalam acara ini, karena sudah bersedia memfasilitasi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran *appsgeyser* sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik yang lebih efektif, inovatif serta kreatif sehingga lebih menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman konteks siswa menjadi bagian yang sangat penting, karena dari sinilah seluruh rancangan proses pembelajaran dimula, ditambah minimnya bahan pengetahuan guru untuk menentukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter bagi anak maka penyuluhan atau pelatihan pembelajaran *appsgeyser* sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik menjadi begitu penting. Pelatihan ini dimaksudkan untuk guru-guru, mengingat guru adalah ujung tombak dari dunia pendidikan. Kegiatan

pengabdian kepada Masyarakat program PKM sudah dilakukan sampai tahapan pemberian pengetahuan dan juga penyuluhan mengenai pembelajaran *appsgeyser* sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik di SMK AL WASHLIYAH 4 MEDAN. Selanjutnya akan diberikan rencana tahapan berikutnya dalam merealisasikan dalam bentuk pelatihan penerapan di dalam proses pembelajaran. Menerapkan kegiatan pembelajaran *appsgeyser* sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik yang dianggap paling mudah merangsang ide dan proses kreatif dan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk laporan jurnal ilmiah (Prosiding) serta mempublikasi PKM ke media online.

REFERENSI

- Permendiknas No. 16 tahun 2007. *Proses Pembelajaran* tersedia: <http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas diakses 20 Oktober 2018.>
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997)
- Munir. (2001). “*Aplikasi Teknologi Multimedia Dalam Proses Belajar Mengajar*” Bandung: Jurnal Mimbar Pendidikan., 3 (20). 9 – 17.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada