



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING DI SMP NEGERI 4 ABUNG BARAT

Ulfa Isnii Kurnia¹, Afra Lathifah², Fahlul Rizki³, Bayu Sekar Larasati⁴, Selly Puspitasari⁵, Syalaisyia Amani Fatiha⁶

^{1,2,6} Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung, Indonesia

³ Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung, Indonesia

⁴ Program Studi S1 Psikologi, Fakultas Sosial dan Bisnis, Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung, Indonesia

⁵ Program Studi Akuntansi, Fakultas Sosial dan Bisnis, Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung, Indonesia

* Penulis Korespondensi: uiska27@gmail.com

Abstrak

Penggunaan teknologi media pembelajaran berbasis mobile learning di Sekolah Menengah Pertama (SMP) telah menjadi sorotan utama dalam era pendidikan modern. Namun, masih banyak anggota masyarakat yang mengalami keterbatasan akses terhadap pendidikan digital. Dalam upaya untuk meningkatkan tingkat literasi digital di kalangan masyarakat, kami telah menginisiasi sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan teknologi media pembelajaran berbasis mobile learning. Kami menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat seluler yang umum digunakan oleh masyarakat, seperti smartphone. Kegiatan ini memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif yang signifikan, yaitu peningkatan kemampuan peserta didik. Penggunaan teknologi media pembelajaran berbasis mobile learning dapat memperluas jangkauan akses terhadap materi pembelajaran, meningkatkan tingkat keterlibatan siswa, serta memfasilitasi proses pembelajaran. Implikasi yang timbul dari kegiatan ini menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam dunia pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Bagi para pendidik, implementasi teknologi media pembelajaran berbasis mobile learning memerlukan pemahaman yang mendalam tentang potensi dan tantangan yang terkait, serta komitmen untuk terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi dalam konteks pendidikan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Mobile Learning, Sekolah Menengah Pertama

Abstract

The use of mobile learning-based learning media technology in junior high schools (SMP) has become a major highlight in the modern education era. However, there are still many members of society who experience limited access to digital education. In

an effort to increase the level of digital literacy among the community, we have initiated a community service activity by utilizing mobile learning-based learning media technology. We use learning media that can be accessed via mobile devices commonly used by the public, such as smartphones. This activity has great potential to provide a significant positive impact, namely increasing students' abilities. The use of mobile learning-based learning media technology can expand the range of access to learning materials, increase the level of student involvement, and facilitate the learning process. The implications arising from this activity highlight the importance of integrating technology in the world of education to create a learning experience that is more dynamic and in line with the needs of the times. For educators, implementing mobile learning-based learning media technology requires a deep understanding of the potential and challenges involved, as well as a commitment to continuing to develop skills and knowledge in utilizing technology in an educational context.

Keywords: *Learning Media, Mobile Learning, Junior High School*

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi telah menyebabkan transformasi besar dalam bidang pendidikan. Salah satu terobosan yang mendominasi dunia pendidikan saat ini adalah Mobile Learning (m-learning), khususnya melalui platform Android. Dalam implementasi media pembelajaran berbasis Mobile Learning Android, berbagai manfaat positif telah terlihat. Penelitian Hasanah *et al.* (2019) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model TAM memberikan penilaian bahwa siswa mampu menerima aplikasi pembelajaran android dengan baik dikarenakan factor kenyamanan. Siswa merasa adanya kemudahan dalam pengoperasian, akses, dipelajari, dan diterapkan. Selain memudahkan penggunaan aplikasi dirasa telah cukup dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Didukung oleh penelitian Lisana dan Suciadi (2021) yang juga melakukan penilaian aplikasi menggunakan model TAM menyatakan aplikasi android simulasi 3D dapat membantu siswa dalam belajar karena selain menambah ilmu juga terdapat simulasi bermainnya yang menyenangkan.

Sementara itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran basis android dapat dilakukan pada berbagai bidang tidak terbatas pada bidang TIK (Teknologi

Informasi dan Komputer) atau Informatika, seperti Matematika (Agustin & Wintarti, 2021; Apriyanto & Hilmi, 2019; Komariah *et al.*, 2018; Pangestu & Setyadi, 2020; Wahyudi *et al.*, 2022; Zakiy *et al.*, 2018), Bahasa Indonesia (Kharisma, 2019), Bahasa Inggris (Krisdayanti & Hadwijaya, 2022), IPA (Laelasari *et al.*, 2023), IPS (Wowor *et al.*, 2022), Pendidikan Agama Islam (Subair, 2020), Kesenian (Hakim & Nugraheni, 2021; Roziqin *et al.*, 2021), dan lain-lain. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui pula dalam melakukan proses pengembangan media dilakukan dengan secara bertahap. Tahapan umum yang dilakukan saat mengembangkan media adalah analisis kebutuhan, desain, pengembangan implementasi, dan evaluasi.

Pada tahapan pengembangan biasanya dilakukan uji produk yang membutuhkan validator. Validator memiliki peran utama dalam memverifikasi bahwa media pembelajaran memenuhi standar mutu dan sesuai dengan sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh Agustin dan Wintarti (2021) mendapatkan nilai rata-rata validasi materi 3.47 dan validasi media 3.60 dari maksimal nilai 4, selain itu sebesar 92.75% atau kategori baik untuk respon penggunaannya. Terpenuhinya standar media untuk diimplementasikan ini pula yang

mengarahkan kepada ketuntasan belajar siswa sebanyak 88.89% yang memperoleh nilai lebih dari 75 (batas kriteria ketuntasan minimal). Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan setelah mengadopsi media pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan menyesuaikan karakter peserta didik. Didukung pernyataan Ismail (2020) bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang cocok dengan sasaran yang diinginkan, konten pembelajaran, kebutuhan individual siswa, cara belajar individu, situasi pembelajaran, kualifikasi guru, dan prinsip-prinsip teori belajar yang digunakan.

Pengembangan aplikasi pembelajaran menggunakan platform Mobile Learning berbasis Android merupakan langkah progresif dalam meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pendidikan. Keberadaan aplikasi pembelajaran di platform Android memungkinkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran dengan lebih mudah dan fleksibel. Terlebih lagi, biasanya media pembelajaran berbasis Android tidak terbatas hanya pada teks saja, melainkan juga mencakup unsur-unsur multimedia seperti audio/visual, animasi, bahkan video. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik. Siswa tidak lagi terbatas pada waktu dan tempat tertentu, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu.

Melalui pengabdian kepada masyarakat dalam penerapan *mobile learning*, diharapkan dapat mendorong inovasi dalam metode pembelajaran dan pendekatan pendidikan. Penggunaan teknologi mobile dapat memicu pengembangan solusi-solusi kreatif untuk meningkatkan pendidikan di berbagai konteks. Selain itu, menjadi media pendukung pembelajaran mandiri bagi peserta didik. Individu dapat terus belajar dan mengembangkan diri mereka sendiri bahkan setelah menyelesaikan pendidikan formal mereka.

2. METODE PENGABDIAN

Dalam kegiatan pengabdian dengan tujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis mobile learning bagi siswa SMP dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

2.1. Perencanaan

Kegiatan dimulai dengan analisis kebutuhan yang dimulai dengan melakukan wawancara dengan para guru untuk memahami bagaimana siswa memahami analisis dan desain. Hasil wawancara menunjukkan bahwa di SMP N 4 Abung Barat belum pernah digunakan media pembelajaran berbasis mobile learning dalam proses pembelajaran, meskipun rata-rata siswa memiliki akses internet dan smartphone

2.2. Penyusunan Instrumen

Setelah mendapatkan data dari analisis kebutuhan maka membentuk tim pengabdian yang terdiri dari dosen-dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Teknologi dan Informatika, dan Fakultas Sosial dan Bisnis. Tahap berikutnya adalah menetapkan lokasi untuk penerapan media pada saat PkM setelah melihat sasaran PkM. Setelah itu tim menyusun proposal PkM serta menyiapkan kebutuhan dokumen pendukung. Pada tahap ini instrumen juga disusun dengan tujuan untuk mampu mengukur pencapaian siswa setelah menggunakan media pembelajaran basis mobile learning. Dan tahap akhir adalah mempersiapkan kebutuhan teknis

2.3. Metode Penerapan IPTEKS

Pada langkah ini, kami akan menyampaikan pemahaman mendasar tentang ilmu teknis penggunaan media kepada mitra atau rekan kerja melalui sesi pelatihan/penyuluhan, yang mencakup:

- 1) Menjelaskan Konsep mobile learning sebagai media pembelajaran.

- 2) Menerapkan langsung penggunaan mobile learning sebagai media pembelajaran

2.4. Evaluasi

Evaluasi program ini melibatkan tahapan diskusi kelompok antara pelaksana program dan masyarakat sasaran, serta pihak sekolah yang terlibat dalam pelaksanaan program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat mengenai Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* di SMP N 4 Abung Barat yang dilaksanakan 2 Maret 2024.

Kegiatan ini memberikan pengetahuan tentang *mobile learning* yang digunakan sebagai media pembelajaran, dengan hasil sebagai berikut:

- a. Peningkatan Keterampilan Teknologi Peserta didik menjadi lebih terampil dalam menggunakan perangkat mobile dan aplikasi pembelajaran. Ini akan membantu mereka mengembangkan literasi digital yang diperlukan dalam Masyarakat modern. Dengan kemahiran teknologi yang solid, para siswa akan lebih siap untuk memasuki lingkungan kerja yang semakin terdigitalisasi.
- b. Peningkatan Pemahaman Materi Penerapan mobile learning dalam pembelajaran memiliki potensi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks melalui pengalaman visual dan interaktif. Banyak aplikasi mobile learning menyediakan berbagai fitur interaktif seperti video, simulasi, kuis, dan permainan, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih menyenangkan bagi siswa.
- c. Peningkatan Kemandirian Belajar Kemudahan mengakses materi pembelajaran melalui perangkat seluler memungkinkan siswa untuk belajar secara independen di luar waktu pembelajaran resmi. Mereka

memiliki kebebasan untuk mengatur jadwal dan tempo belajar mereka sendiri, serta fokus pada area yang dianggap penting untuk diperdalam. Beberapa platform mobile learning bahkan telah disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.



Gambar 1. Foto Kegiatan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran berbasis mobile learning yang telah diterapkan memberikan beberapa manfaat seperti meningkatnya aksesibilitas, fleksibilitas, dan kualitas pembelajaran, siswa menjadi mandiri dan paham terhadap literasi digital.

Media pembelajaran berbasis mobile learning memerlukan upaya dalam pengelolaan dan pemeliharaan konten agar tetap relevan, akurat, dan mudah diakses oleh masyarakat. Oleh karena itu, dalam mengembangkan atau memilih media pembelajaran basis mobile learning ini memerlukan perencanaan yang matang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMP N 4 Abung Barat, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, serta Universitas Aisyah Pringsewu atas dukungannya mereka terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Semoga kerjasama yang terjalin dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat dan dunia pendidikan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E., & Wintarti, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada materi pola bilangan. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 10-23. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v7i1.1860>
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019). *Media pembelajaran matematika (mobile learning) berbasis android*. Seminar & Conference Proceedings of UMT, Tangerang. <http://dx.doi.org/10.31000/cpu.v0i0.1690>
- Hakim, L., Hadi, S., & Nugraheni, E. Y. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android. *Pelataran Seni*, 6(2), 122-134. <http://dx.doi.org/10.20527/jps.v6i2.11585>
- Hasanah, R. L., Wati, F. F., & Riana, D. (2019). TAM Analysis on The Factors Affecting Admission of Students for Ruangguru Application. *Jurnal Sistem Informasi*, 15(2), 1-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.21609/jsi.v15i2.778>
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Kharisma, G. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning untuk Memahami Teks Prosedural. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.32938/jbi.v4i1.147>
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43-52. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2805>
- Krisdayanti, S. M., & Hadwijaya, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android Untuk Kelas VIII di SMP PGRI 01 Gedangan* Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga) Malang.
- Laelasari, D., Nulhakim, L., & Nestiadi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA di Kelas VIII SMP/MTs Tema Makananku Kesehatanku. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 24-32. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.1.24-32>
- Lisana, L., & Suciadi, M. F. (2021). The acceptance of mobile learning: a case study of 3D simulation android app for learning physics. *International Journal of*

- Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 15(7), 205-214. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v15i17.23731>
- Pangestu, Y. S., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran aplikasi android Pytha Fun untuk Teorema Pythagoras SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 113-125. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.177>
- Roziqin, M. K., Mansur, H., & Mastur, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 2(2), 46-52. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3835>
- Subair, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Karakter Jujur dan Adil Integrasi Islam dan Budaya Lokal Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 491-514. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.140>
- Wahyudi, A., Agustin, R. D., & Ambarawati, M. (2022). Pengembangan Media Aplikasi Geotri Pada Materi Geometri Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(2), 62-70. <https://doi.org/10.33365/jimr.v3i2.2288>
- Wowor, B. M., Wonggo, D., & Heydemans, C. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Mobile di SMP Kristen Tondangow. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(6), 843-849. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i6.6339>
- Zakiy, M. A., Syazali, M., & Farida, F. (2018). Pengembangan media android dalam pembelajaran matematika. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 1(2), 87-96. <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/377>