

MEDIA BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI *COVID-19*

Dwi Nur Aisyah

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

dwiinura69@gmail.com

Puji Ingtiyasningsih

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

puji.ingtiyas24@gmail.com

Nur Ngazizah

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

ngazizah@umpwr.ac.id

Abstract

The purpose of this is to measure the effectiveness of android-based media during the Covid-19 pandemic. The development of technology greatly affects all aspects, one of which is the educational aspect. The task of an educator is to be able to make learning innovations that support the student learning process. In the era of the Covid-19 pandemic, the government established a teaching and learning process with a bold system, with events like now increasingly demanding teachers to develop learning media that is in accordance with a bold learning system. One of the appropriate learning media is courage-based media. This study uses a literature study method. The results of this decision are to see that the existence of Android-based media is very influential and facilitates the teaching and learning process for learning during the pandemic.

Keywords: *android; learning Media; pandemic*

Abstrak

Tujuan dari penulisan ini yaitu mengetahui keefektifan media berbasis android pada masa pandemi *Covid-19*. Semakin berkembangnya teknologi sangat berpengaruh pada segala aspek, salah satunya yaitu aspek pendidikan. Tugas seorang pendidik yaitu harus mampu membuat inovasi pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa. Era pandemi *Covid-19* saat ini pemerintah menetapkan proses belajar mengajar dengan sistem daring, dengan peristiwa seperti sekarang ini semakin dituntutnya guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan sistem pembelajaran daring. Media pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu media dengan berbasis daring. Penelitian ini menggunakan metode *study literatur*. Hasil penulisan ini untuk mengetahui dengan adanya media

berbasis android sangat berpengaruh dan mempermudah terhadap proses belajar megajar untuk pembelajaran dimasa pandemi.

Kata kunci : Android; Media pembelajaran; Pandemi

A. Pendahuluan

Pandemi *Covid-19* adalah keadaan yang merubah segala aspek di dunia, salah satunya pada aspek pendidikan. Penyebaran virus yang relatif cepat memaksa segala elemen untuk merubah dan menetapkan tatanan baru. Perubahan yang terjadi pada aspek pendidikan yaitu mewajibkan proses pembelajaran melalui jarak jauh, seperti yang disebutkan oleh Luh Devi Herliandry (2020: 66-67), *pandemic covid-19* secara tiba-tiba mengharuskan elemen pendidikan untuk mempertahankan pembelajaran secara online. Pelaksanaan transfer ilmu melalui jarak jauh harus ada inovasi dan adaptasi terkait dengan penggunaan teknologi. Sebagai seorang pendidik juga perlu adanya kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi. Semakin mahirnya pendidik dalam memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin baik pula dalam penyampaian ilmunya. Pendidik belum maksimal dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik. Kurangnya pelatihan dan kesiapan dalam menghadapi kondisi seperti ini, maka diperlukan suatu media untuk menunjang proses pembelajaran.

Prasetyo, S. (2017) menyebutkan bahwa Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan guru dengan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian. Pemaparan tersebut menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan guru dengan siswa. kasus ini proses pembelajaran dilakukan secara daring maka dari itu harus memanfaatkan teknologi. Erfan, M. (2020) menyebutkan bahwa media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar yang ingin disalurkan oleh sumber asal pesan kepada target, sasaran atau penerima pesan tersebut.

Perkembangan teknologi dan kondisi yang mewajibkan siswa untuk mengakses android menjadi kekhawatiran sendiri bagi seorang pendidik maupun orang tua. Kewajiban seorang pendidik tugasnya adalah meminimalisir dampak yang terjadi dalam penggunaan android. Seperti yang ditulis oleh Erfan, M. (2020) Perkembangan teknologi yang membuat anak-anak semakin kecanduan terhadap *smartphone* membuat orang tua maupun pendidik bertanggungjawab dalam mengevaluasi serta mengarahkan peserta didik, serta mampu memilihkan permainan (*game*) yang tidak hanya mampu menghibur tetapi juga dapat memberikan edukasi pada anak. Pemanfaatan media berbasis android dapat memaksimalkan fungsi dan kinerja ponsel yang dimiliki oleh peserta didik. Berdasarkan paparan tersebut, maka dilakukan *review* jurnal yang bermaksud untuk memperluas pemahaman bahwa dalam pemanfaatan dan pemaksimalan proses pembelajaran sangat diperlukan terutama pada penggunaan media berbasis android.

B. Pembahasan

1. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penulisan ini adalah menggunakan study literature. Metode ini menggunakan analisis penulisan berdasarkan review jurnal yang relevan, dengan teknik pengumpulan data dari jurnal nasional maupun internasional.

2. Kajian Teori

a. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa atau anak menjadi suatu perhatian dan landasan dalam penulisan ini. Siswa yang berada pada usia rendah belum mampu berfikir secara abstrak atau masih pada fase operasional konkrit. Seperti yang dituliskan oleh Sigit Prasetyo (2017) Pendapat tentang periodisasi perkembangan untuk anak usia SD/MI dikemukakan oleh pakar psikologi yang sangat populer, yaitu Piaget, yang mengatakan bahwa anak usia 7 sampai dengan 12 tahun (usia MI) berada pada fase operasional konkrit. Perlunya penanaman dan pemberian ilmu dengan teknik yang tepat dalam memaksimalkan peserta didik dalam berkembang.

b. Pandemi Covid-19

Pandemi *Covid-19* menjadi permasalahan dalam aspek pendidikan yang mengharuskan transfer ilmu melalui jarak jauh. Permasalahan yang muncul ketika pembelajaran daring yaitu kondisi dan ragamnya lingkungan yang ada di Indonesia. Seperti masalah lingkungan di rumah dan faktor jaringan internet yang menjadi masalah utama pada saat pandemi. Permasalahan lain yaitu belum semua orang tua dapat memfasilitasi anak didiknya agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun dengan kendala tersebut sebagai pendidik juga harus tetap mengevaluasi dan memperbaiki guna memperoleh pembelajaran yang baik.

c. Pembelajaran

Pembelajaran yang dilakukan selama di rumah merupakan usaha yang dilakukan pemerintah untuk mempertahankan kualitas pembelajaran pada saat pandemi. Faktor kesehatan juga menjadi tolak ukur dalam perubahan tatanan dalam proses pembelajaran. Perlunya transfer ilmu yang dibutuhkan siswa juga menjadi alasan tersendiri dalam memutuskan proses pembelajaran secara daring. Proses pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik juga menjadi perhatian yang sangat penting. Seperti yang disampaikan oleh Sigit Prasetyo (2017) Sifat khas operasional konkrit dari anak usia SD/MI di atas, perlu dijadikan landasan dalam menyiapkan dan melaksanakan pengajaran bagi mereka. Pengajaran serupa perlu dirancang

dan dilaksanakan sedemikian rupa sehingga memungkinkan anak didik dapat melihat (*seeing*), berbuat sesuatu (*doing*), melibatkan diri dalam proses belajar (*undergoing*), serta mengalami secara langsung (*experiencing*) hal-hal yang dipelajari.

Semakin pesatnya teknologi informasi dan komunikasi yang sudah terintegrasi dalam dunia pendidikan, tentunya memberikan banyak pilihan bagi pendidik untuk memilih ataupun mengembangkan sendiri media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, Muhammad Erfan (2020). Media merupakan salah satu syarat yang harus ada dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada saat ini adalah dengan memanfaatkan media berbasis android. Media berbasis android dalam penyampaian materi akan lebih menarik dan membantu memahami materi. Pembuatan media berbasis android juga perlu melakukan analisis kebutuhan dan pengalaman belajar siswa agar mereka dapat dengan mudah dalam menguasai materi yang disampaikan pada media android tersebut.

c. Kelebihan Media Berbasis Android

Kelebihan dalam menggunakan media berbasis android yaitu dapat mempermudah dalam penggunaan dan dapat diakses dimana saja. pembuatan media berbasis android harus disusun secara detail atau jelas dan operasional, dengan memperhatikan kebutuhan siswa.

C. Simpulan

Setelah melakukan review maupun pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa dalam dunia pendidikan tidak akan lepas dengan penggunaan atau pemanfaatan media khususnya pada siswa SD. Pemanfaatan media android dapat memberikan kemudahan dalam proses transfer ilmu. Disarankan kepada pendidik khususnya guru SD untuk lebih berinovasi untuk mendukung dalam menyampaikan materi. Penggunaan media berbasis android berdasarkan *review* yang sudah dilakukan dirasa sangat efektif dalam proses pembelajaran, dengan media berbasis android juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaris, R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF ASTRODENT BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(8).
- AYU FITRIYANI, L. I. N. T. A. N. G. (2020). Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 90-97.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11).
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Mewengkang, A., Liando, O. E. S., Ngodu, M. R., Moningkey, E. R. S., & Wantania, T. (2019, February). Android Based Application for Children Learning with Indonesian and Mongondow Language. In *5th UPI International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2018)* (pp. 475-478). Atlantis Press.
- Miaz, Y. Y., Miaz, Y., Kenedi, A. K., Monfajri, S. W., & Helsa, Y. (2019, December). Educative Learning Media For Elementary School Students. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 722-727). Atlantis Press.
- Permatasari, N. E., Koeswati, H. D., & Giarti, S. (2018). Pengembangan model pembelajaran problem based learning dan pesawat sederhana (probalpena) untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas v sdn karanganyar 01. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 116-127.
- Prasetyo, S. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4-6.
- Rifaldi, A., & Yermiandhoko, Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SI MEGA BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

KELAS IV MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA DI SDN KEBRAON I SURABAYA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7).

Sahibu, S., & Yp, D. (2018). APLIKASI PEMBELAJARAN PROSES DAUR AIR DAN PERISTIWA ALAM UNTUK MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD BERBASIS ANDROID. *JURNAL IT*, 9(3), 245–256.

Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran ipa menggunakan augmented reality (ar) berbasis android pada siswa kelas iii sdn 015 tarakan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 57-72.

Sugiyanto, S., Purwanto, L. A., & Wibowo, F. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran IPA Kelas 2 Berbasis Mobile. *Techno (Jurnal Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Purwokerto)*, 19(1), 15-22.

Wulandari, M. P. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 3(2).

Miaz, Y. Y., Miaz, Y., Kenedi, A. K., Monfajri, S. W., & Helsa, Y. (2019, December). Educative Learning Media For Elementary School Students. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 722-727). Atlantis Press.

Permatasari, N. E., Koeswati, H. D., & Giarti, S. (2018). Pengembangan model pembelajaran problem based learning dan pesawat sederhana (probalpena) untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas v sdn karanganyar 01. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 116-127.

Prasetyo, S. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).

Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4-6.

Rifaldi, A., & Yermiandhoko, Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SI MEGA BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA DI SDN KEBRAON I SURABAYA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7).

Sahibu, S., & Yp, D. (2018). APLIKASI PEMBELAJARAN PROSES DAUR AIR DAN PERISTIWA ALAM UNTUK MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD BERBASIS ANDROID. *JURNAL IT*, 9(3), 245–256.

Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran ipa menggunakan augmented reality (ar) berbasis android pada siswa kelas iii sdn 015 tarakan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 57-72.

Sugiyanto, S., Purwanto, L. A., & Wibowo, F. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran IPA Kelas 2 Berbasis Mobile. *Techno (Jurnal Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Purwokerto)*, 19(1), 15-22.

Wulandari, M. P. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 3(2).