

SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE

Yanti Arasi Sidabutar¹, Marlina Agkris Tambunan², Lisbet Novianti Sihombing³, Nancy Angelia Purba⁴, Natalina Purba⁵, Eva Pasaribu⁶, Esti Marlina Sirait⁷

^{1,3,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ²Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Email: arasiyanti@gmail.com¹, marlinatambunan71@gmail.com², lisbetsihombing@yahoo.co.id³,
nancypurba27@gmail.com⁴, missnatalinapurba@gmail.com⁵,
pasaribueva32@gmail.com⁶, estimarlina28@gmail.com⁷
^{1,2,3,4,5,6,7}Pematang Siantar, Indonesia

ABSTRAK

Smartphone merupakan salah satu wujud realisasi *uquitous computing (ubicomp)* di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu scope area. Terlepas dari berbagai dampak negative, penggunaan *Smartphone* dapat memberikan dampak positif bagi anak jika di pergunakan secara tepat. Penggunaan secara tepat dimaksudkan untuk mempertimbangkan usia anak pada saat pemberian *Smartphone*. Tujuan dari sosialisasi ini adalah agar guru-guru mengetahui dan mengenal media apa saja yang bisa digunakan di *smartphone* para guru. Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan melalui sosialisasi secara tatap muka. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Jumat dan sabtu, 09-10 Desember 2022 yang dimulai pada pukul 09.00 WIB. Peserta dalam sosialisasi ini adalah para guru dan tenaga pendidikan berjumlah 10 orang. Hasil dari kegiatan Pengabdian ini adalah Guru-guru mendapatkan wawasan yang lebih luas dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran dapat dicerna oleh siswa dan tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci : Teknologi, aplikasi, Smartphone.

ABSTRACT

Smartphones are a manifestation of the realization of *uquitous computing (ubicomp)* in which this technology allows computing processes to be integrated with various daily human activities with a reach that is not limited to one area or a scope area. Free from various negative impacts, the use of smartphones can have a positive impact on children if used properly. Proper use is intended to consider the age of the child at the time of giving the Smartphone. The purpose of this socialization is for teachers to know and be familiar with what media can be used on teachers' smartphones. This service activity is carried out through face-to-face socialization. This socialization activity was carried out on Friday and Saturday, 09-10 2022 which started at 09.00 WIB. Participants in this socialization were teachers and educational staff totaling 10 people. The result of this Community Service activity is that teachers get broader insights in choosing the media to be used in language learning, so that learning can be digested by students and conveyed properly.

Keywords: Technology, application, Smartphone

Received: 12 Januari 2023; Revision: 26 Januari 2023; Accepted: 2 Februari 2023; Publish: 9 Februari 2023

A. PENDAHULUAN

Sepanjang kehidupan masih berjalan, manusia tidak akan pernah lepas dan akan terus terikat dengan pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan sangatlah dibutuhkan oleh manusia sebagai makhluk yang berkembang. Pendidikan merupakan alat pembentuk Sumber Daya

Manusia (SDM) yang sejauh ini dianggap paling baik, yakni dalam menghasilkan kecerdasan dan mengoptimalkan otaknya agar manusia dapat melangsungkan hidupnya.

Pendidikan di era digital menitikberatkan pada pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam mata pelajaran. Seiring berkembangnya pendidikan era digital maka sangat besar kemungkinan untuk siswa dapat mengakses pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi untuk mengikuti kemajuan jaman, dalam hal ini adalah kemajuan teknologi, selain itu dengan terus berkembangnya jaman, maka berbanding lurus dengan masalah-masalah yang berkembang yang membutuhkan solusi-solusi dengan pemikiran tingkat tinggi. Permasalahan yang dihadapi adalah globalisasi, pertumbuhan perekonomian, kompetisi internasional, permasalahan lingkungan, budaya, dan politik, permasalahan yang kompleks ini mengakibatkan betapa pentingnya mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk mencapai keberhasilan di abad ke 21.

Di era digital eksistensi guru tidak lagi dilihat dari kharismanya semata. Karim dan Saleh Sugiyanto (2006). Lebih dari itu, bagaimana seorang guru mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti arah tangan zaman. Guru di era digital dituntut mampu berinovasi dan berkreasi, karena sistem pembelajaran tahun 80-an sudah tidak diterima oleh peserta didik di era sekarang.

Bastian, Aulia Reza. (2002) lebih lanjut, perubahan tempat belajar, yakni peralihan dari era analog ke era digital, juga dianggap penting. Di era digital, lingkungan belajar harus disesuaikan dengan pemberdayaan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya internet dan *cybernet*, yang tidak menutup kemungkinan pelajar belajar secara mandiri, dinamis dan tidak terikat oleh satu tempat dan satu sumber belajar, terlebih lagi tidak tergantung pada guru saja, tetapi siswa dapat belajar dari berbagai guru, berbagai sumber secara online. Dalam era digital ini guru harus menerapkan konsep *multy channel learning* yang memperlakukan siswa sebagai pemelajar dinamis yang dapat belajar dimana saja, kapan saja, dari siapa saja, dari berbagai sumber di mana saja. Dalam hal ini guru hendaknya bertindak sebagai fasilitator yang menampilkan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, dan memberi kesempatan pada siswa untuk dapat belajar dari berbagai sumber pembelajaran digital di dunia global.

Salah satu bentuk dari pesatnya era digital yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah *smartphone*. *Smartphone* (ponsel cerdas) merupakan salah satu wujud realisasi *uquitous computing (ubicomp)* di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang

tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu scope area (Jazi Eko Istiyanto, 2013:1). Terbebas dari berbagai dampak negative, penggunaan *Smartphone* dapat memberikan dampak positif bagi anak jika di pergunakan secara tepat. Penggunaan secara tepat dimaksudkan untuk mempertimbangkan usia anak pada saat pemberian *Smartphone*. Sebelum diberikan *Smartphone*, anak sebaiknya diberikan pengetahuan dasar, bahwa *Smartphone* adalah bukan media belajar yang utama melainkan media belajar sekunder, yaitu media yang hanya digunakan sebagai pelengkap dan pendamping pada proses belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan aplikasi *Smartphone* dengan mengutamakan unsur pembelajaran menarik dengan *Smartphone* seperti belajar mengenal kosakata bahasa yang dapat meningkatkan atusiasme siswa terhadap media belajar baru serta dapat membantu para pengajar dalam pemanfaatan kemajuan teknologi untuk meningkatkan daya kreatifitas anak dan diimbangi dengan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga Pengajar memperoleh pengetahuan baru tentang aplikasi pembelajaran yang dapat dilihat di *Smartphone*.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan melalui sosialisasi secara tatap muka. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu, 09-10 Desember 2022 yang dimulai pada pukul 09.00 WIB. Peserta dalam sosialisasi ini adalah para guru dan tenaga kependidikan SD Negeri 091542 Hutabayu berjumlah 10 Orang. Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan selama dua hari dengan berdasarkan jadwal kegiatan berikut ini:

Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
Jumat, 09 Desember 2022	09.00 S/d Selesai	Sambutan dari Kepala Sekolah SD Negeri 091542 Hutabayu yaitu Bapak Toguan Munthe, S.Pd.
		Sambutan dari Kelompok Pengabdian dan pembukaan kegiatan sosialisasi.
		Memaparkan materi yaitu tentang sejarah perkembangan Teknologi dari masa ke masa
Sabtu, 10 Desember 2022	09.00 S/d Selesai	Memberikan materi tentang apa saja aplikasi yang dapat di download di HP untuk sarana pembelajaran yang bisa digunakan oleh gurudan siswa
		Melakukan uji coba beberapa aplikasi berbasis

		smarthphone untuk kegiatan pembelajaran
		Melakukan refleksi mengenai materi secara keseluruhan

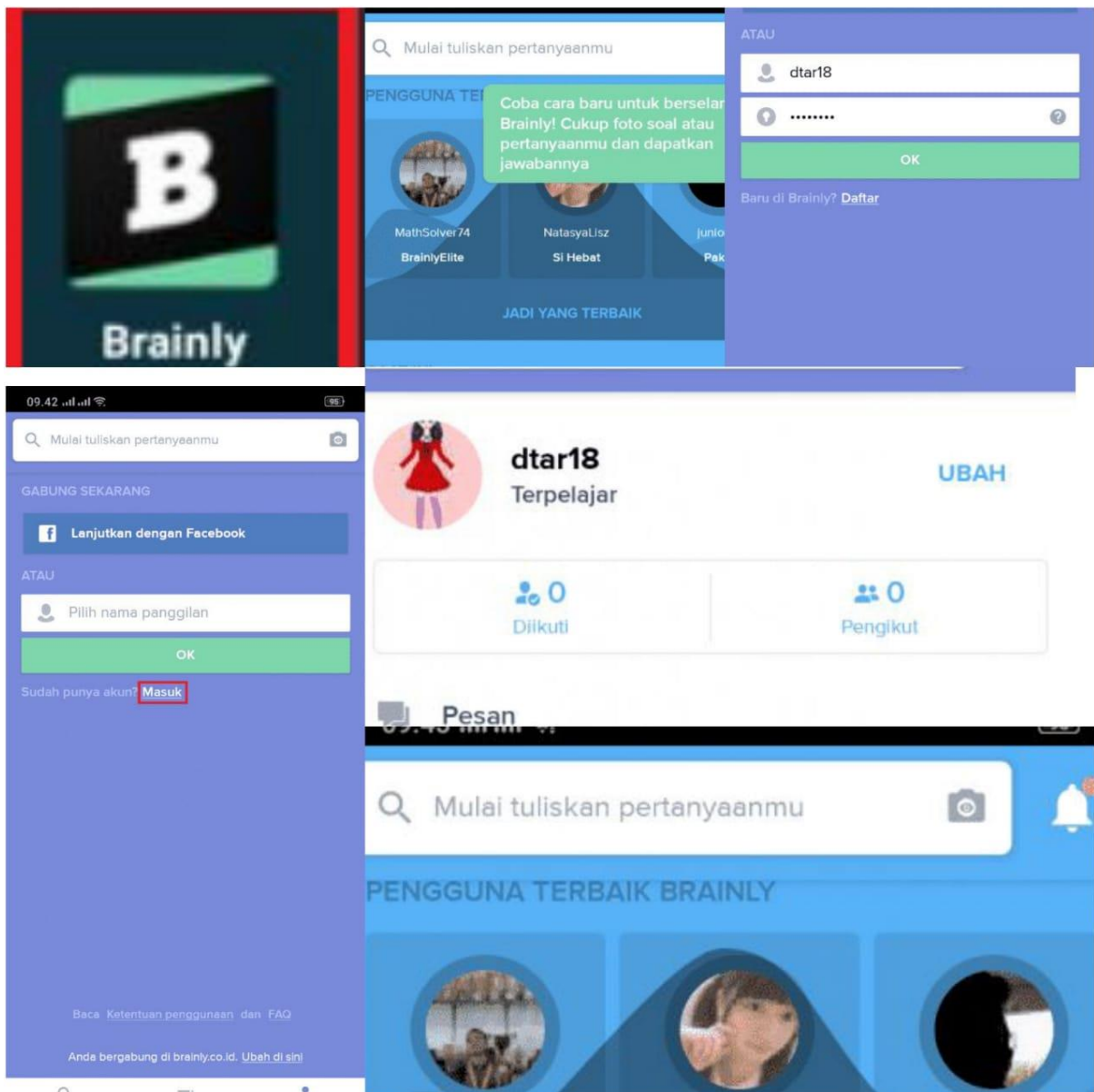
Kegiatan sosialisasi ini terdiri dari tiga tahap yaitu: 1. **Tahap Persiapan**, Pada tahap persiapan, kegiatan ini diawali dengan diterimanya surat permohonan dari kepala sekolah SD Negeri 091542 perihal dibutuhkannya narasumber yang mampu memberikan sosialisasi mengenai kelompok belajar di desa oleh pimpinan di Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Selanjutnya pimpinan FKIP menyurati Prodi untuk mempersiapkan Dosen dan mahasiswa untuk memberikan sosialisasi sesuai dengan kebutuhan di desa tersebut. 2. **Tahap Pelaksanaan**, Pemaparan tentang Memaparkan materi yaitu tentang sejarah perkembangan Teknologi dari masa ke masa, apa saja aplikasi yang dapat di download di HP untuk sarana pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan siswa, dan Melakukan uji coba beberapa aplikasi berbasis smarthphone untuk kegiatan pembelajaran. Sebelum pemaparan tersebut dilaksanakan maka kegiatan tersebut dibuka dengan kata kata sambutan oleh Kepala Sekolah dan setelah itu dilakukan juga kata sambutan dari tim pengadi. 3. **Tahap Akhir**, Kegiatan refleksi akan materi yang disampaikan dan adanya kegiatan evaluasi terhadap kegiatan sosialisasi. Adapun Indikator keberhasilan kegiatan dilihat dari respon positif dari peserta kegiatan dengan membagikan kuisisioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosiaisasi ini dimulai dengan menyampaikan tujuan pelaksanaan kegiatan agar guru-guru mengetahui dan mengenal media apa saja yang bisa digunakan di smartphone para guru. Adapun Media PEmbelajaran Berbasis Smarthphone adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Brainly

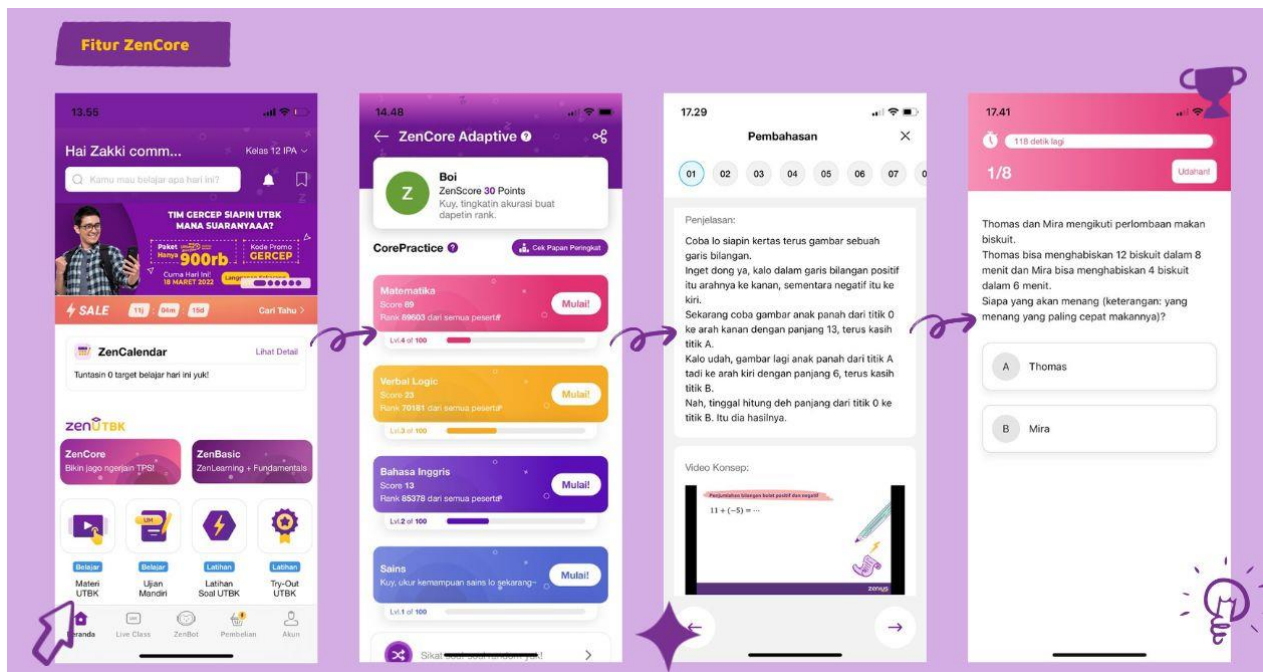
Brainly merupakan aplikasi untuk saling bertanya dan menjawab pertanyaan seputar pelajaran sekolah. Aplikasi brainly juga bersifat sangat terbuka. Karena semua orang dapat bertanya dan menjawab di aplikasi brainly.



2. Aplikasi Zenius

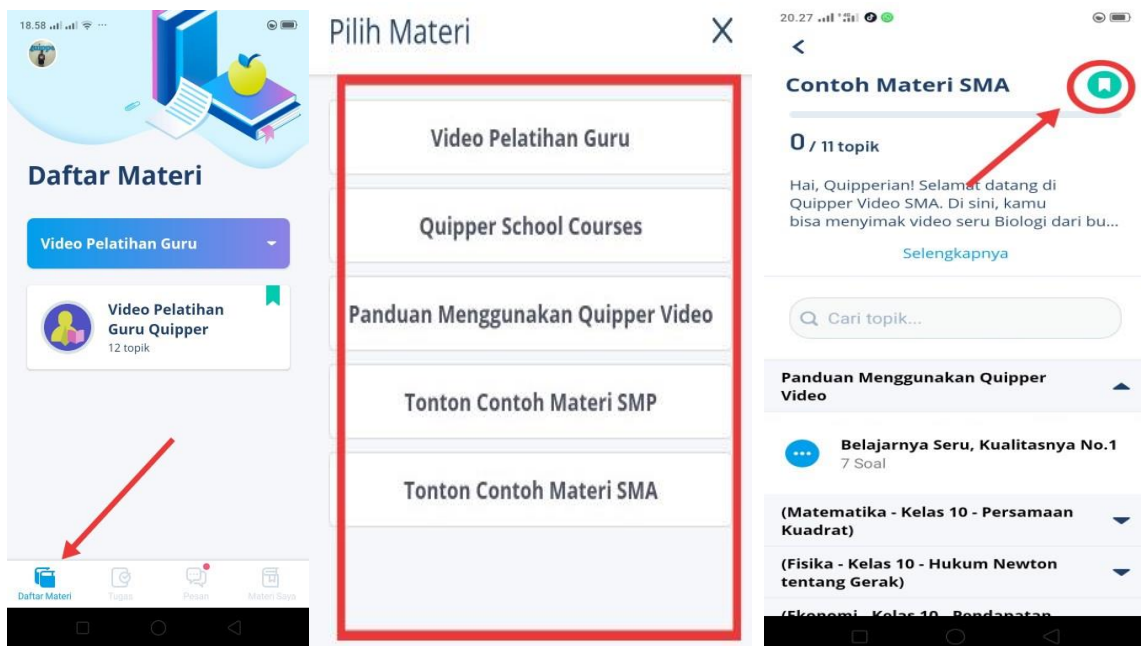
[Zenius](#) adalah layanan belajar lain yang populer di Indonesia. Zenius juga menyediakan aplikasi belajar online yang dapat digunakan oleh siswa dari berbagai tingkatan. Zenius menghadirkan program-program belajar menurut tahun ajaran yang berlaku. Program tersebut dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, mulai dari belajar materi pelajaran sekolah sampai dengan persiapan ujian.

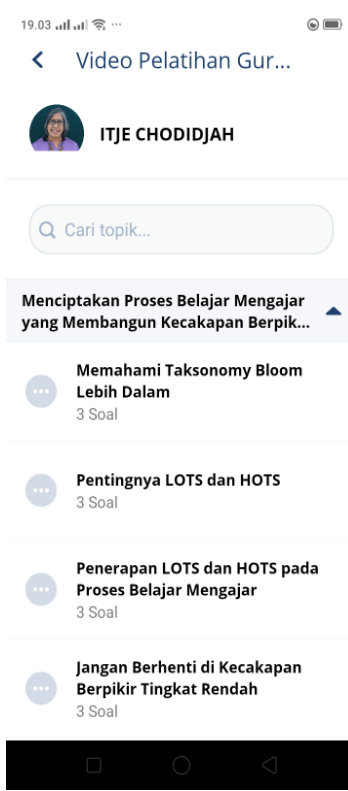
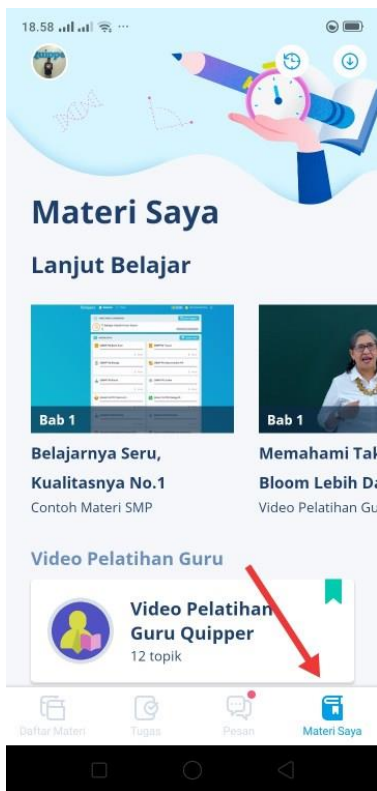
Dalam aplikasinya, Zenius menawarkan beberapa fitur belajar, Zenius Aktiva, Zenius Optima, dan Zenius Ultima. Menariknya, konten video pembelajaran materi sekolah dan kumpulan soal serta kunci jawaban di Zenius tetap bisa diakses secara gratis. Ini adalah salah satu keunggulan Zenius dibanding layanan belajar lain di Indonesia.



3. Aplikasi Quipper

Quipper adalah salah satu aplikasi belajar terbaik di Android. Aplikasi ini dirilis oleh Quipper.com pada tahun 2014 dan masih populer hingga saat ini. Quipper menyediakan banyak pilihan materi biasa, ataupun materi berbentuk video dari berbagai pelajaran sekolah yang berbeda-beda. Ada matematika, IPA, IPS, dan masih banyak lagi. Terdapat lebih dari 5000 soal latihan yang bisa dikerjakan juga.

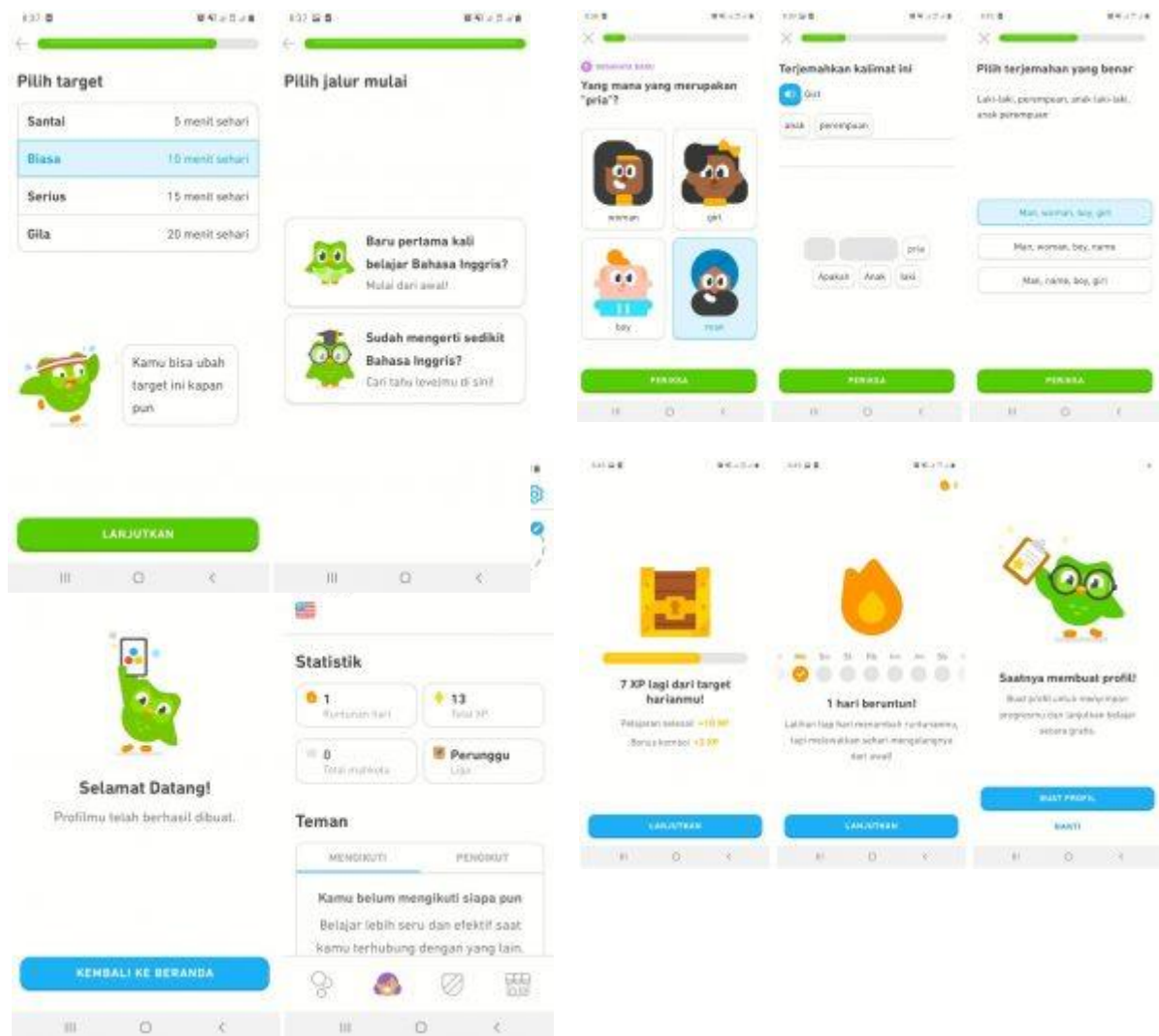




4. Duolingo

Duolingo adalah salah satu layanan untuk belajar bahasa inggris. Berbeda dengan aplikasi android lainnya, Duolingo menghadirkan metode belajar bahasa inggris yang sangat menyenangkan. Karena nanti akan di tampilan seperti game kuis pertanyaan inggris. Kemudian siswa harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.





D. KESIMPULAN

Setelah diberikan penjelasan mengenai penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pada Smartphone maka persepsi guru-guru dalam menghadapi masa pandemi yang menuntut penggunaan aplikasi digital semakin terjawab. Guru-guru menjadi mendapatkan wawasan yang lebih luas dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran dapat dicerna oleh siswa dan tersampaikan dengan baik. Hasil dari survey tersebut adalah:

Tabel.1.Tingkat kebermanfaatan kegiatan sosialisasi di SD 091542 Hutabayu

No	Tingkat Kebermanfaatan	Presentasi
1	Sangat bermanfaat	90%
2	bermanfaat	10%

3	Kurang bermanfaat	0
4	Tidak bermanfaat	0

Pada tabel di atas terlihat jelas bahwa manfaat kegiatan sosialisasi ini sangat besar. Mayoritas peserta sosialisasi 90% menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat. Artinya, guru-guru sudah menyadari media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pada Smartphone sangat membantu pelaksanaan pembelajaran bahasa. Sebanyak 10% menyatakan bahwa kegiatan sosialisasi ini bermanfaat. Kegiatan ini memberikan informasi yang baru bagi seluruh peserta bahwa media animasi bisa digunakan dalam membantu guru dalam mengajar khususnya di masa pandemi ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

1. Aryus, A. 2012. Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemdikbud.
2. Aswida, W., & Syukur, Y. 2012. Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi pada Siswa, 1–11.
3. Mulyasa, E. 2007. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung : Remaja Rosdakarya.
4. Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).
5. Simarmata, E. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran pemrograman desktop kelas XI rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 93– 102.
6. Wiswanti, C., & Belaga, S. Y. (2020). Integrasi Nilai Keislaman Dalam Proses Pembelajaran Di Era Mooc (E-Learning) Melalui Strategi Pre-Post Rules. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 86–99.