

Pelatihan MIT App Inventor Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan

Ika Zutiasari^{1*}, Wening Patmi Rahayu², Siti Zumroh³, Rila Ayu Agnes Indarwati⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
Email: ika.zutiasari.fe@um.ac.id^{1*}

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini cukup pesat seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern. Dengan meningkatnya perkembangan teknologi ini maka harus bisa menyesuaikan dengan keadaan saat ini, salah satunya pada bidang pendidikan yaitu penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Para tenaga pendidik diharapkan bisa mengikuti perkembangan ini agar mereka dapat memberikan pembelajaran yang optimal bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka tim pengabdian Universitas Negeri Malang mengadakan sebuah kegiatan dengan tujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan MIT APP inventor. Target dari pengabdian ini adalah guru SLB YPAC Kota Malang. Metode pelaksanaan pelatihan ini adalah melalui Training of Trainer (TOT) dengan memberikan materi melalui ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktik secara langsung oleh peserta secara mandiri. Program pelatihan ini dihadiri oleh 18 guru yang dilakukan pada tanggal 20-27 Agustus 2021. Praktik ini selain dibimbing secara langsung tim pengabdian juga memantau melalui group WhatsApp. Hasil pelatihan tersebut, para peserta berhasil membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang terinstal pada smarhphone berbasis Android yang didalamnya terdapat tema kewirausahaan.

Keywords: Media pembelajaran, MIT App Inventor, Anak berkebutuhan khusus, Kewirausahaan

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara dua orang atau lebih dalam upaya yang dilakukan oleh seseorang atau guru untuk mengajar siswa yang sedang belajar (Ali & Asrori, 2014), (Masdul, 2018), (Azis, 2019) (Hanafy, 2014). Proses mengkomunikasikan materi yang akan dipelajari merupakan tahap dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas guna mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan wawasan yang cukup luas kepada siswa, sehingga guru perlu melakukan perencanaan pengajaran. Salah satu bentuk perencanaan pengajaran adalah menyiapkan media pembelajaran. Hingga saat ini masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi (Firmadani, 2020), (Ekayani, 2017), (Tafonao, 2018), (Aghni, 2018). Seorang guru memiliki kewajiban meningkatkan kemampuan mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan kompetensi, penguasaan bidang teknologi khususnya bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Teknologi informasi telah berkembang cukup pesat di berbagai bidang dan dapat dijadikan bekal bagi mereka untuk menghadapi perubahan dan tuntutan zaman di era Revolusi Industri 4.0 (Yunefri et al., 2021). Berkembangnya TIK pada bidang Pendidikan sejak

dimasukan kedalam kurikulum pada tahun 2004 (Suminar, 2019). Pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini menuntut adanya transformasi pendidikan untuk semua jenjang Pendidikan. Salah satunya yaitu penerapan media pembelajaran. Yang menjadi salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran adalah media. Hal ini terkait dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dengan harapan dapat mengurangi sikap pasif siswa (Hardianto, 2005)

Perkembangan teknologi berbasis mobile saat ini bisa dikatakan cukup maju dan sering digunakan dalam dunia IT, bisnis, pendidikan dan media pembelajaran (Nasution et al., 2018). Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, media pembelajaran berperan penting sebagai penunjang. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran perlu mengikuti perkembangan yang ada dengan memanfaatkan teknologi agar tujuan pembelajaran dapat terwujud sehingga mampu mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran. Media pembelajaran berguna sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih ditingkatkan dan mampu membentuk pengetahuan siswa (Dwijayani, 2019). Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Salah satunya adalah dengan menggunakan MIT App Inventor. Aplikasi ini dipilih karena aplikasi ini cocok untuk junior programming atau pemula karena dengan menggunakan aplikasi akan memudahkan para pemula dan juga belajar programming akan lebih menyenangkan. Program pelatihan ini selain memberikan pengetahuan kepada guru tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi MIT App Inventor tetapi juga memasukkan pembelajaran kewirausahaan pada konten medianya. Hal ini sejalan dengan tujuan mitra dari program pengabdian ini yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB) Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Kota Malang. Salah satu komitmen dari YPAC Malang yaitu meningkatkan kesejahteraan sosial anak dan kemandirian sesuai dengan potensi yang ada pada anak.

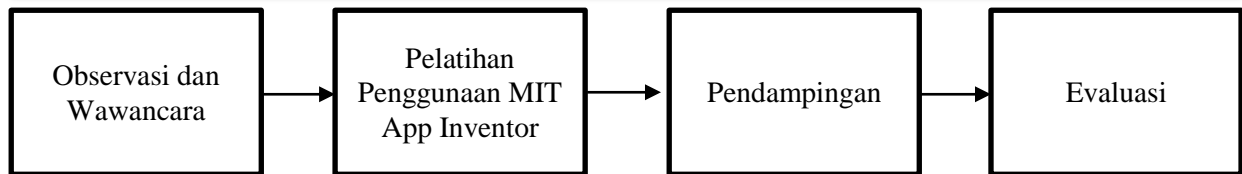
MIT App Inventor adalah aplikasi web sumber terbuka yang disediakan oleh Google, dikelola oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). Keunggulan Aplikasi ini terletak pada kemudahan pemrograman karena pengguna tidak perlu memiliki pengetahuan dasar programmer, memahami kode, atau memiliki pengalaman di bidang IT. Hal terpenting dalam membuat aplikasi menggunakan App Inventor adalah bagaimana programmer menggunakan

logikanya seperti ketika seseorang menyusun puzzle. App Inventor memungkinkan pengguna baru untuk memprogram komputer untuk membuat aplikasi perangkat lunak untuk sistem operasi Android. Dalam menciptakan MIT APP Inventor, Google telah melakukan penelitian terkait komputasi pendidikan dan menyelesaikan lingkungan pengembangan online Google (Sari & Hardyanto, 2016).

METODE KEGIATAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pelatihan Mit App Inventor Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan pada guru SLB YPAC Malang. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan program pengabdian tersebut meliputi persiapan pelaksanaan program, proses pelatihan, pendampingan hingga melakukan evaluasi setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Tujuan penerapan metode ini adalah untuk memberikan pemahaman secara umum terkait MIT APP inventor yang meliputi pengenalan aplikasi, tujuan pembuatan, serta manfaat aplikasi. Langkah selanjutnya yaitu pemberian pelatihan mengenai cara pengoperasian MIT APP inventor. Hal ini dimaksudkan agar seluruh guru dapat memanfaatkan aplikasi dan mengoperasikan aplikasi sehingga memberikan variasi media dalam mengajar. Sosialisasi dan pelatihan ini diikuti oleh seluruh guru SLB YPAC Malang.

Pada tahap persiapan, penulis melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu dengan pihak yayasan dan pihak sekolah. Kemudian dilakukan serangkaian persiapan lainnya seperti menyiapkan materi pelatihan yang mudah dipahami dan menyiapkan media penyampaian kepada guru dengan menggunakan model presentasi yang dibuat oleh pemateri. Setelah persiapan pelaksanaan program pelatihan ini selesai, dilanjutkan dengan tahapan proses pelaksanaan program pengabdian. Kegiatan pelatihan dengan menggunakan MIT APP inventor ini bertujuan untuk menyediakan berbagai media dalam pembelajaran dan mempermudah pembelajaran khususnya kewirausahaan bagi siswa difabel di SLB YPAC Malang. Setelah proses pelatihan menggunakan aplikais ini selesai, dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan kepada guru agar guru dapat menguasai sepenuhnya penggunaan aplikasi ini yang langsung diterapkan dalam pembelajaran bersama siswa. Di akhir kegiatan pelaksanaan, setiap peserta diberikan angket untuk mengetahui respon sasaran program terhadap kegiatan pelaksanaan yang dilakukan. Gambaran metode program pelatihan penggunaan MIT APP inventor dapat dilihat pada Bagan 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada hari Jum'at, 20-27 Agustus 2021 yang bertempat Aula YPAC Kota Malang. Adapun peserta pelatihan ini adalah guru SLB YPAC Kota Malang. Kegiatan dalam pendampingan ini meliputi:

- a. Pengenalan inovasi pembelajaran jarak jauh berbasis aplikasi
- b. Pengenalan MIT APP Inventor bagi guru
- c. Praktik penggunaan MIT APP Inventor bagi guru
- d. Pendampingan pembuatan aplikasi menggunakan MIT APP Inventor
- e. Praktik pembuatan aplikasi pembelajaran kewirausahaan bagi anak berkebutuhan khusus menggunakan MIT APP Inventor

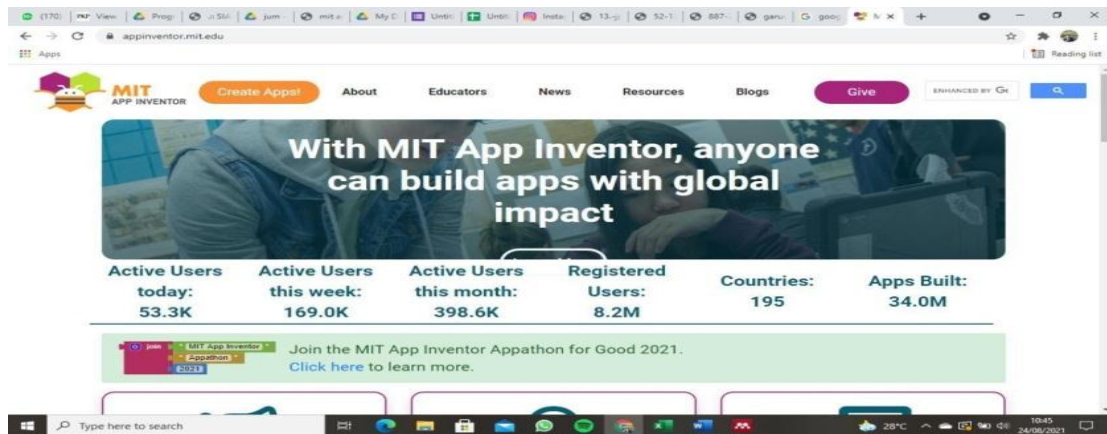
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan di aula YPAC Kota Malang dengan dihadiri 18 guru SLB. Tujuan metode ini adalah untuk memberikan pelatihan pengembangan inovasi pembelajaran dengan pembuatan aplikasi menggunakan MIT APP Inventor untuk membantu proses pembelajaran di YPAC Kota Malang serta peningkatan kualitas dan mutu guru dalam mengajar. Beberapa solusi yang ditawarkan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah pengetahuan guru dalam hal perkembangan inovasi pembelajaran terutama dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Menambah pengetahuan guru tentang penggunaan MIT APP Inventor dalam pemanfaatan pembelajaran.
- c. Pembuatan media aplikasi pembelajaran kewirausahaan bagi anak berkebutuhan khusus menggunakan aplikasi MIT App Inventor.

Proses pemberian pelatihan pengoperasian MIT APP Inventor kepada para guru agar setiap guru dapat memanfaatkan MIT APP Inventor dalam membuat inovasi pembelajaran berbasis aplikasi android untuk mempermudah pembelajaran. Adapun tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah pertama, dilakukan sosialisasi tentang apa itu MIT APP

Inventor, cara penggunaan serta manfaat MIT APP Inventor bagi pembelajaran. Gambar 3 merupakan tampilan awal dari aplikasi MIT App Inventor. Kedua, pemberian pelatihan dalam pembuatan aplikasi dengan menggunakan MIT APP Inventor. Guru diminta untuk mencoba membuka dan membuat akun MIT APP Inventor serta dibimbing tentang tata cara penggunaan dan pembuatan aplikasinya. Peserta mencoba membuat aplikasi menggunakan MIT APP Inventor sesuai dengan arahan dari pemateri.



Gambar 2. Menu Awal Aplikasi MIT App Inventor

Ketiga, Setelah pemberian materi dan juga praktek pembuatan aplikasi, peserta diminta untuk melakukan analisis kebutuhan terkait kebutuhan kelas dan materi kewirausahaan yang perlu ditambahkan dalam aplikasi yang mereka buat. Hal ini dilakukan untuk mengetahui materi kewirausahaan apa saja yang nanti akan dimasukkan dalam aplikasi yang mereka buat agar nantinya dapat dikembangkan pada masing-masing guru sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Keempat, untuk mendampingi guru lebih lanjut dalam menyelesaikan aplikasi yang mereka buat dan juga akan mereka kembangkan. Maka dibuat group Whatsapp untuk memantau dan juga berdiskusi terkait kendala yang mereka alami dan juga hal yang belum dipahami.



Gambar 2. Proses Pelatihan

Tahap terakhir, adalah tahap evaluasi dengan dibagikannya kuesioner secara online yang akan diisi oleh para peserta pelatihan. Sesuai kesimpulan dari pengisian kuesioner dapat dilihat bahwa para peserta pelatihan setuju jika MIT APP Inventor dapat menunjang kegiatan pembelajaran khususnya Kewirausahaan bagi anak berkebutuhan khusus hal ini didukung oleh penelitian (Adhy et al, 2021). Aplikasi ini mudah dipahami, guru dimudahkan dalam menyiapkan pembelajaran, meningkatkan efektivitas waktu, dan para peserta merasa puas serta terbantu dengan adanya pelatihan MIT APP Inventor ini. Penggunaan aplikasi ini mampu memberikan dampak positif pada guru untuk mempermudah pembelajaran.

KESIMPULAN

Penyelenggaraan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan MIT APP Inventor sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan” pada Guru SLB YPAC Kota Malang telah diselenggarakan dengan baik melalui beberapa runtutan kegiatan pelatihan, pendampingan serta evaluasi. Berdasarkan hasil pelaksanaan keseluruhan program pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut, 1) Melalui wawancara yang telah dilakukan selama kegiatan pelatihan, guru mendapat ilmu dan pengetahuan baru serta keterampilan dalam membuat aplikasi di dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan, 2) Hasil evaluasi proses yang dilakukan melalui pemberian kuesioner, respon guru terhadap aplikasi yang disediakan menunjukkan bahwa materi dari pelatihan sangat membantu dan bisa dimanfaatkan dalam mengelola pembelajaran khususnya kewirausahaan bagi anak berkebutuhan khusus.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih perlu penulis sampaikan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang atas dana yang telah diberikan untuk pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini melalui skema Hibah PNPB FE UM Tahun 2021 dan pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhy, S., Endah, S. N., Kusumaningrum, R., & Widodo, A. P. (2021). Peningkatkan Keterampilan Pembuatan Aplikasi Andriod Sederhana Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Untuk Menunjang Pembelajaran Pada Masa Pandemi. *Journal Community Enlightener*, 1(1).
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Bumi Aksara.

- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, ISSN: 2654-8607, 93–97.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 95.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *IQRA Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1-9.
- Nasution, N., Hasan, M. A., & Setiawan, D. (2018). Pelatihan Pembuatan Aplikasi Android Sebagai Bekal Technopreneurship Untuk Peningkatan Daya Ekonomi Mandiri Alumni Smk Di Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(3), 219–234. <https://doi.org/10.36341/jpm.v1i3.436>
- Sari, M. W., & Hardyanto, H. (2016). Implementasi Aplikasi Monitoring Pengendalian Pintu Gerbang Rumah Menggunakan App Inventor Berbasis Android. *Eksis*, 09(1), 20–28.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Yunefri, Y., Ersan Fadrial, Y., & Sutejo. (2021). Pelatihan Pemrograman Seluler di SMKNegeri 2 Pinggir. *Training of Cellular Programming at SMKNegeri 2 Pinggir*. *ARSY : Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 1(1), 130–135.