

PENGUNAAN ANDROID DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

¹Cici Aprianti, ²Nuraini Rahayu

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Islam Syekh Yusuf, Kota Tangerang

²Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Islam Syekh Yusuf, Kota Tangerang

Email: 1905010008@students.unis.ac.id, 1905010014@students.unis.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah salah satu unsur yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa. Di dalam dunia pendidikan seorang guru harus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara mengembangkan sistem pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan. Salah satu strategi yang bisa dilakukan oleh seorang guru ialah dengan mengembangkan teknologi dan menggunakan teknologi tersebut untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan salah satunya ialah smartphone android. Salah satu penerapan Smartphone berbasis android yang digunakan pada dunia pendidikan ialah dengan diciptakannya media pembelajaran berbasis android yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dikelas. Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan melakukan wawancara menggali informasi selama 3 hari. Adapun subjek dalam penelitian ini tingkat SMK. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan android dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun keefektifan pembelajaran dapat terlihat dalam beberapa hal seperti kurangnya konsentrasi siswa terhadap materi pembelajaran dan lain sebagainya.

Kata Kunci: Pembelajaran Android, Minat Belajar.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu unsur yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa. Di dalam dunia pendidikan seorang guru harus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara mengembangkan sistem pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan. Salah satu strategi yang bisa dilakukan oleh seorang guru ialah dengan mengembangkan teknologi dan

menggunakan teknologi tersebut untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang pendidik berikan sebenarnya memberikan perubahan walaupun hanya sedikit atau kecil bagi siswanya. Apabila yang diberikan oleh guru hanya berupa pengetahuan biasanya tidak bertahan lama karena bersifat hafalan sehingga tidak memberikan perubahan bagi para peserta didik (Daryanti et al., 2019).

Hal ini akan berbeda apabila guru memiliki kreatifitas dan mampu menggunakan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan berkembangnya media pembelajaran tersebut akan memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk bisa memahami pelajaran yang diberikan dan siswa dapat belajar lebih mandiri. Selain itu peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media yang lebih menarik sehingga perilaku mereka berubah karena aktif dalam pembelajaran (Lestari, 2015). Guru selaku pendidik biasanya menggunakan metode dalam pembelajaran. Oleh sebab itu dengan berkembangnya teknologi dapat dijadikan media teknologi pendidikan untuk membantu proses pembelajaran (Sari & Ahmad, 2021).

Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan salah satunya ialah *smartphone* android (Nurmala et al., n.d.). Salah satu penerapan *Smartphone* berbasis android yang digunakan pada dunia pendidikan ialah dengan diciptakannya media pembelajaran berbasis android (Husna Arsyah et al., 2019). Menurut Marbun (2020) dalam (Sabur et al., 2021) menjelaskan metode pembelajaran berbasis android sejalan dengan adanya pembelajaran online yang lebih banyak memanfaatkan penggunaan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran seperti Zoom, Whatsaap, Web, video Youtube, dll. Tidak hanya itu saja, namun berkembangnya kurikulum di era pembelajaran 21 ini menuntut peserta

didik untuk berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah berpikir kreatif karena kreativitas merupakan isu penting dalam pendidikan dan telah menjadi salah satu agenda utama bangsa (Saepuloh, 2020). Selain itu pada pembelajaran abad 21 ini menuntut siswa untuk dapat menguasai teknologi digital, salah satunya ialah dengan penggunaan android dalam pembelajaran.

Dengan penggunaan *Smartphone* sebagai sumber belajar salah satunya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Pendidikan et al., 2022). *Smartphone* android adalah salah satu teknologi saat ini yang bisa membantu para siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran serta cerdas cermat kapan saja dan dimana saja (Jurnal et al., 2020). Hal ini dikarenakan pada media pembelajaran berbasis android, tidak hanya berupa teks dan gambar, siswa juga bisa memahami materi yang disampaikan guru melalui video tutorial. Selain itu terdapat soal evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa agar lebih terukur dan terampil dalam mengerjakan soal. Siswa yang sulit menyerap materi dapat dibantu dengan media dan simulasi sehingga siswa terbantu dalam memahami materi. (Nurbani & Puspitasari, 2022).

Berdasarkan pada hasil studi dengan menganalisis pada penelitian terdahulu mengenai minat belajar siswa dikelas selama mengikuti kegiatan pembelajaran, maka dapat diketahui bahwa minat belajar siswa mengalami penurunan. Salah satu faktor yang menjadi penyebabnya ialah pola

pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, guru masih melakukan pembelajaran secara manual dan kurangnya penggunaan teknologi. menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurindah dan Kasman guru masih menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku paket dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan sibuk dengan handphonenya masing-masing (Indah & Kasman, 2021).

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran di era yang semakin maju ini, penggunaan model pembelajaran berbasis digital seperti penggunaan android dapat dijadikan salah satu solusi agar pembelajaran semakin baik, penggunaan pembelajaran dengan berbasis android dirasa cukup dapat meningkatkan minat belajar pada siswa sehingga capaian pendidikan yang diharapkan dapat tercapai dengan sebaik mungkin. Maka berdasarkan uraian tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “Penggunaan Android Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut penelitian ini dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui penerapan android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dikelas.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ialah berupa metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif lebih kepada mengumpulkan dan mencatat data dengan sangat rinci mengenai hal-hal yang dianggap berkaitan dengan masalah yang telah diteliti, penelitian kualitatif menggunakan data yang dikumpulkan dalam kondisi yang asli atau alamiah. Pengumpulan data yaitu dilakukan dengan metode pengumpulan data yang berdasarkan pada pengamatan dan wawancara (Rahmat, 2009).

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Tangerang dengan subjek penelitian yang berupa sekolah tingkat SMK. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan mencari informasi melalui teknik wawancara kepada 5 orang informan yang terdiri dari 4 orang siswa dan 1 orang guru yang dilakukan kurang lebih selama 3 hari. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, dilanjutkan dengan tinjauan pustaka, menentukan tujuan penelitian, melakukan kegiatan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, menganalisis data dan menarik kesimpulan. Dikarenakan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif maka instrumen penelitian ialah dengan peneliti sendiri yang langsung ke lapangan untuk melakukan wawancara kepada para informan. Setelah perolehan data dari informan melalui wawancara tersebut, peneliti kemudian mulai menyusun secara

sistematis dan dengan mudah di pahami agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai informasi yang dapat mudah untuk ditarik kesimpulannya.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian mengenai penggunaan android dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti mewawancarai lima orang informan yang terdiri dari satu orang guru dan empat orang lainnya merupakan siswa yang belajar menggunakan android di sekolahnya.

Informan pertama merupakan guru di sekolah. Beliau mengatakan bahwa pada sekolah tempatnya mengajar penggunaan pembelajaran dengan menggunakan android ini telah digunakan baik selama pembelajaran daring karena dampak dari Covid-19 maupun pada pembelajaran luring. Namun pada penggunaannya, pembelajaran berbasis android digunakan lebih sering pada saat pembelajaran daring, sementara pada pembelajaran luring atau tatap muka penggunaan pembelajaran berbasis android digunakan guru untuk menambah variasi pembelajaran saja jadi tidak digunakan secara terus menerus. Beliau juga menyatakan bahwa pembelajaran dengan berbasis android ini memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Kekurangannya ialah pembelajaran berbasis android dirasa kurang efektif dan sering kali disalah gunakan oleh siswa untuk membuka aplikasi lain selain aplikasi pembelajaran sehingga

membutuhkan perhatian dan pengawasan ekstra agar mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal. Namun meskipun demikian pembelajaran berbasis android ini memiliki kelebihan yang berupa peningkatan pada minat belajar siswa dikelas dibandingkan apabila ia menjelaskan secara langsung atau dengan metode pembelajaran konvensional. Kendati demikian, ia lebih senang menyajikan pembelajaran secara langsung tanpa melibatkan android karena dapat lebih berinteraksi dengan siswa tanpa siswa terpaku pada gawai mereka.

Informasi kedua seorang siswa. Ia merupakan siswa yang menggunakan android untuk menunjang kegiatan pembelajarannya. Ia menyatakan bahwa ia merasa tertarik dan senang belajar menggunakan android di sekolah baik selama daring maupun luring karena ia dapat membuka game di sela kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian remaja yang telah menggunakan gawai sejak kelas 2 SMP itu menjelaskan bahwa ia akan merasa lebih senang apabila guru menjelaskan langsung tanpa melalui gawai karena materi yang dijelaskan cenderung lebih mudah dimengerti dan lebih mudah pula untuk ditanyakan apabila terdapat materi yang sulit untuk dimengerti.

Informan ketiga seorang siswa, ia menyatakan bahwa disekolahnya telah menggunakan gawai untuk menunjang kegiatan pembelajaran berbasis android selama pandemi covid-19 maupun saat tatap muka. Ia merasa senang dan minat

belajar pada dirinya meningkat setiap kali belajar menggunakan android karena merasa tidak bosan dengan gaya mengajar yang kurang bervariasi. Namun dari segi penguasaan materi, ia lebih menguasai materi apabila dijelaskan secara langsung oleh gurunya karena pembelajaran berbasis android ini terkadang masih mengalami hambatan dari jaringan yang kurang memadai.

Informasi keempat ialah siswa. Ia menjelaskan bahwa ia menggunakan pembelajaran berbasis android di sekolahnya sejak pandemi hingga saat ini untuk beberapa mata pelajaran. Namun ia mengungkapkan bahwa ia merasa kurang tertarik dengan penggunaan pembelajaran berbasis android karena dapat memecah konsentrasinya dengan aplikasi diluar pembelajaran. Ia merasa lebih senang apabila guru menjelaskan secara langsung didepan kelas tanpa meminta siswa untuk membuka gawai untuk menjelaskan atau memberikan materi berbasis android. Karena cara penyampaian guru dikelas lebih jelas dan penggunaan alat bantu seperti papan tulis justru lebih menunjang kegiatan pembelajaran sehingga ia dapat lebih fokus memperhatikan pembelajaran yang tengah dipelajarinya.

Informan terakhir merupakan siswa, ia merupakan siswa yang telah menggunakan gawai sejak kelas tiga SMP. Ia yang terbiasa dengan gawai merasa senang apabila pembelajaran dilakukan dengan berbasis android. Karena setelah pembelajaran ia dapat

menggunakan android untuk bermain atau membuka aplikasi lainnya.

Berdasarkan dari pendapat para informan diatas, dapat disimpulkan bahwa upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya ialah penggunaan model pembelajaran yang tepat dan menarik yang dipilih oleh seorang guru di dalam kelas. Hal ini diperkuat oleh (Prihatini, 2017) bahwa seorang guru harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang materi-materi yang akan disampaikan serta mampu mengolah materi dan tepat dalam menggunakan metode pembelajaran untuk minat belajar siswa sehingga dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran yang hendak dicapai. Serta menurut (Maesaroh, 2013) Prestasi belajar akan dapat dicapai dengan baik apabila semua faktor mendukung, seperti model pembelajaran, dengan model yang menarik yang dapat menjadi jembatan tercapainya kompetensi pada diri peserta didik. Dengan tercapainya kompetensi yang diharapkan, maka minat dan perhatian peserta didik akan semakin meningkat, yang berujung pada prestasi belajarpun meningkat.

Seiring berkembangnya zaman, maka penggunaan teknologi disekolah pun sudah sepatutnya dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Perkembangan zaman ini menjadikan pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan secara konvensional saja dimana guru menjadi pusat perhatian siswa, dan

model pembelajaran yang diberikan dengan metode ceramah saja. Akan tetapi, penggunaan teknologi yang berkembang semakin digencarkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Aris Sudio, 2019) yang menyatakan bahwa Awalnya seorang pendidik menggunakan media ceramah dan menulis di papan tulis untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, namun seiring berkembangnya zaman penggunaan teknologi seperti ponsel android tidak hanya sekedar untuk bermain melainkan mempunyai manfaat yang banyak bagi keberlangsungan di dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan pula semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat mobile maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan (Suparyati, 2018).

Penggunaan media android untuk menunjang kegiatan pembelajaran merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian yang menjelaskan suatu inovasi pembelajaran salah satunya dengan pembelajaran yang berbasis teknologi agar tampilan dan gaya belajar lebih menarik serta membuat siswa terhindar dari rasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran (Habib Ratu Perwira Negara, Syaharuddin, Kiki Riska Ayu Kurniawati, Vera Mandailina, 2019). Serta menurut pendapat (Indri Kristiwati, Irfan, 2019) Handphone Android bagi peserta didik menjadikan

dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaianya, kini dengan Handphone Android segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Di zaman yang serba praktis dan modern sekarang ini banyak peserta didik yang menggunakan Handphone Android dalam kegiatan sehari-hari, adapun contoh positif dari penggunaan Handphone Android adalah memanfaatkan Handphone untuk membantu peserta didik sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dikelas.

4. Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran berbasis android di zaman yang serba modern ini memberikan dampak yang cukup baik bagi peningkatan minat belajar siswa. Penggunaan teknologi seperti gawai yang telah biasa digunakan sehari-hari oleh para siswa menjadikan mereka terbiasa untuk mengoperasikannya. Dengan demikian para siswa lebih tertarik belajar dengan melibatkan gawai mereka apabila dibandingkan dengan mengikuti pembelajaran secara konvensional. Namun keefektifan pembelajaran dapat terlihat dalam beberapa hal seperti kurangnya konsentrasi siswa terhadap materi pembelajaran dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pemanfaatan model pembelajaran berbasis android tentunya harus diterapkan dengan sangat intensif agar suasana pembelajaran dapat berjalan

kondusif dan hasil belajar pun dapat tercapai dengan maksimal.

5. Referensi

- Aris Sudianto, L. M. S. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa Aris. *Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/10.377//0033-2909.I26.1.78>
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>
- Habib Ratu Perwira Negara, Syaharuddin, Kiki Riska Ayu Kurniawati, Vera Mandailina, F. H. S. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.887>
- Husna Arsyah, R., Ramadhanu, A., & Pratama, F. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzkie Padang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 31–38. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i2.49>
- Indah, N., & Kasman, K. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika*, 10(01), 1–12. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>
- Indri Kristiwati, Irfan, A. (2019). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 3 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2, 43–52.
- Jurnal, J., Komputer, I., & Informatika, D. A. N. (2020). *Anisya Sonita*. 3, 541–548.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 150–168.
- Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika

- di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1908–1913.
- Nurmala, R., Sri, A., & Udiana, E. (n.d.). (*Pockemath*) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa. 5, 19–29.
- Pendidikan, J., Gemilang, I., Rambu, E., Uma, A., Makaborang, Y., Ndjoeroemana, Y., Studi, P., Biologi, P., Kristen, U., Wacana, W., Android, A., & Belajar, H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan*. 2(1), 9–16.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil belajar IPA. *Jurnal Formatif*, 2. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium: Vol. 5 No. 9* (pp. 1–8). yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf
- Sabur, A., Saepuloh, D., Triana, R., Studi, P., Ekonomi, P., Tangerang, U. I. S., & Author, C. (2021). *Improving Students' Critical Thinking During Covid-19 Through Online Learning*. 8(2), 61–74.
- Saepuloh, D. & S. (2020). Improving Students' Creative Thinking and Self-Efficacy Through Project-Based Learning Models. *Economica*, 9(1), 42–52.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Suparyati. (2018). Peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran animasi 2d melalui media berbasis android appy pie di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 180–189.