

## Pendampingan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PGSD

Kartika Yuni Purwanti<sup>1\*</sup>, Hesti Yunitiara Rizqi<sup>1</sup>, Ari Siswati<sup>1</sup>

Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Indonesia

\* Corresponding author email: [kartika.yuni92@gmail.com](mailto:kartika.yuni92@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

Diterima: 10 Januari 2023

Direvisi: 20 Januari 2023

Disetujui: 2 Februari 2023

Tersedia online:

Februari 2023

### Keywords:

Aplikasi Pembelajaran,  
Kreativitas,  
Pendampingan

### ABSTRAK

*Pengabdian ditujukan kepada mahasiswa semester 7 PGSD Universitas Ngudi Waluyo. Masalah yang dihadapi mitra adalah mahasiswa belum memahami jenis-jenis aplikasi pembelajaran, kreativitas mahasiswa dalam membuat aplikasi pembelajaran masih rendah, serta keterampilan mahasiswa dalam penerapan aplikasi pembelajaran masih rendah. Metode yang digunakan adalah sosialisasi, demonstrasi dan praktik pembuatan aplikasi, pendampingan penerapan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran, serta monitoring dan evaluasi. Hasil dari pelatihan ini peserta kegiatan telah mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan dengan rata-rata 93,33%, yaitu pengetahuan tentang jenis-jenis aplikasi pembelajaran 95%, kreativitas mahasiswa dalam membuat aplikasi pembelajaran 87% serta keterampilan mahasiswa dalam menerapkan aplikasi pada pembelajaran 98%. Oleh karena itu, hasil kegiatan pelatihan pendampingan penggunaan aplikasi kolital ini dapat dikatakan berhasil dalam kategori sangat baik. Program pengabdian berupa pendampingan pembuatan aplikasi perlu terus diupayakan demi menunjang kreativitas mahasiswa serta luaran mahasiswa*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)  
Copyright © 2023 (The Author's).

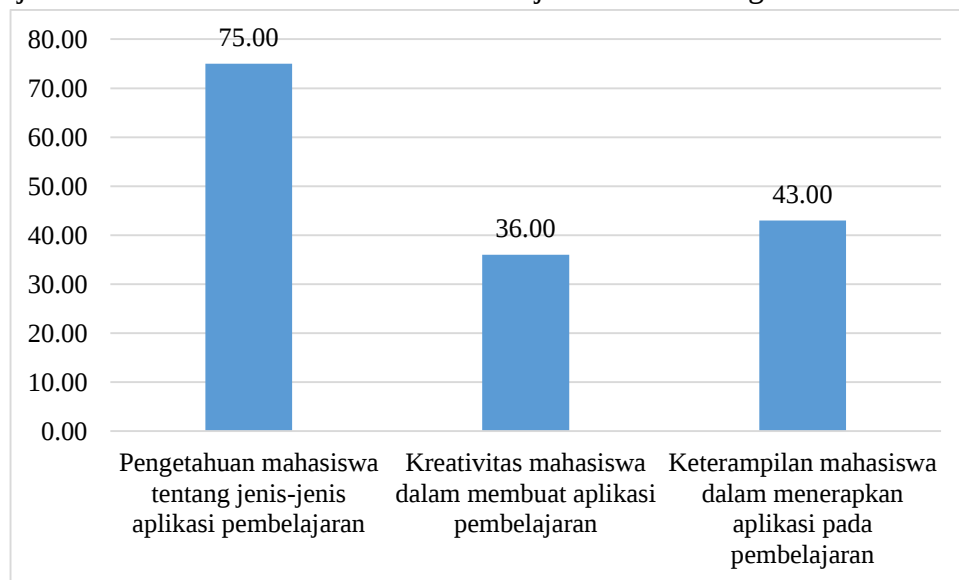
## 1. PENDAHULUAN

Kreativitas adalah suatu hal yang sangat penting diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya untuk meraih keberhasilan dalam hidupnya. Kreativitas merupakan aktivitas berpikir yang bersifat menyebar menghasilkan pandangan baru yang berbeda serta tidak dibatasi pada hasil sesuai dengan kegunaanya [5]. Kemampuan pada kreativitas yang terbentuk atau dibentuk melalui proses pengalaman, pembelajaran, imajinasi dan berpikir sehingga menghasilkan ide-ide yang unik yang dapat menarik minat. Individu yang memiliki potensi kreatif mempunyai ciri-ciri punya hasrat keingintahuan yang cukup besar, terbuka, memiliki semangat untuk meneliti dan aktif [2]. Seseorang yang memiliki kreativitas akan selalu berpikir luas dalam mengembangkan gagasannya. Potensi kreativitas seseorang dapat membantu menciptakan suatu karya, baik dalam bentuk ide atau gagasan yang bermakna dan berkualitas.

Pembelajaran di perguruan tinggi harus mendukung kreativitas mahasiswa demi menghadapi tantangan perubahan zaman. Potensi ini dapat terwujud jika pendidikan matematika mampu

melahirkan peserta didik yang cakap dalam matematika dan berhasil menumbuhkan kemampuan berfikir logis, bersifat kritis, kreatif, inisiatif dan adaptif terhadap perubahan dan perkembangan [11]. Proses belajar mengajar yang ideal adalah menggunakan sumber atau media pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan kreativitas mahasiswa. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu melakukan kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada [6]. Oleh karena itu, kreativitas sangat penting dimiliki oleh seorang guru atau calon guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran di kelas. Seorang guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang menarik akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan cara sebagai pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh guru berdasarkan tingkah laku siswa yang tidak dapat dihindari saat pembelajaran berlangsung [4]. Hal tersebut merupakan alasan pentingnya kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran di kelas. Kemampuan berpikir kreatif perlu ditingkatkan untuk menjadikan siswa berhasil dalam belajarnya sehingga siswa dapat memperoleh prestasi yang memuaskan [7].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada mahasiswa semester 7 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo, menunjukkan kreativitas mahasiswa masih tergolong rendah. Media yang dibuat mahasiswa hanya sekedar media non-ICT yang dibuat berdasarkan rujukan dari internet. Hasil analisis menunjukkan data sebagai berikut:



Gambar 1 Hasil Observasi Awal

Gambar 1 menunjukkan bahwa pengetahuan mahasiswa tentang jenis-jenis aplikasi pembelajaran sudah tinggi yaitu sebesar 75%, akan tetapi mahasiswa belum memiliki kreativitas dalam membuat aplikasi, yaitu hanya sebesar 36%, serta keterampilan mahasiswa dalam menerapkan aplikasi dalam pembelajaran hanya sebesar 43%. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka sangat diperlukan pendampingan pembuatan aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mendesain pembelajaran untuk siswa. Salah satu teknik yang dapat dikembangkan dalam mengembangkan kreativitas adalah dengan meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media [9]. Kegiatan pendampingan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mendesain pembelajaran yang inovatif di kelas.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Dalam pelaksanaan program pelatihan ini, tim pengabdian telah melakukan penyusunan rencana metode yang akan dilakukan selama proses awal sosialisasi dan rencana selama kegiatan berlangsung. Sasaran kegiatan pengabdian adalah mahasiswa semester 7 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo berjumlah 32 mahasiswa. Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan metode partisipatif artinya mitra binaan secara aktif dilibatkan semua dalam semua tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Metode kegiatan pengabdian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

### **1.1 Sosialisasi dengan ceramah**

Sosialisasi dengan metode ceramah dipilih untuk menyampaikan konsep tentang jenis-jenis aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Apabila peserta pelatihan tidak jelas dengan materi yang disampaikan oleh nara sumber dapat memberikan pertanyaan secara langsung atau tidak harus menunggu sesi tanya jawab. Penggunaan metode ceramah dikombinasikan dengan memanfaatkan laptop dan LCD untuk menayangkan materi powerpoint yang dilengkapi dengan gambar-gambar. Pemanfaatan laptop dan LCD membantu peserta pelatihan lebih mudah memahami materi pelatihan

### **1.2 Demostrasi dan praktik pembuatan aplikasi pembelajaran**

Metode demonstrasi dipilih untuk menunjukkan suatu proses kerja sehingga dapat memberikan kemudahan bagi peserta pelatihan. Demonstrasi dilakukan oleh tim pengabdi sebagai narasumber dengan harapan peserta pelatihan dapat melaksanakan praktek secara sempurna dalam pembuatan aplikasi pembelajaran. Mahasiswa akan didampingi oleh tim pengabdian dalam memahami pembuatan aplikasi sekaligus dapat mengemukakan pertanyaan terkait dengan cara pembuatan aplikasi. Sebelum kegiatan dimulai, tim pengabdian terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Setelah itu, tim pengabdian mendemonstrasikan bagaimana cara pembuatan aplikasi. Setelah demonstrasi, mahasiswa praktik membuat aplikasi pembelajaran.

### **1.3 Pendampingan penerapan aplikasi dalam pembelajaran**

Setelah melakukan praktik pembuatan aplikasi pembelajaran, akan dilakukan pendampingan penerapan aplikasi yang telah dibuat pada pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mendampingi dan membimbing serta memberi petunjuk teknis penggunaan aplikasi dalam pembelajaran di kelas.

### **1.4 Monitoring dan Evaluasi**

Rancangan evaluasi dari kegiatan ini menekankan pada proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan pada saat mahasiswa mendengarkan ceramah melalui sosialisasi sekaligus praktek pembuatan aplikasi pembelajaran. Melalui pertanyaan dan keseriusan peserta latihan akan diperoleh bagaimana antusiasme dan kebermanfaatan kegiatan ini. Akan dievaluasi juga pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi. Hasil evaluasi ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi perpustakaan untuk melaksanakan kegiatan serupa terkait dengan kegiatan pendidikan pemakai.

## **3. HASIL & PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan metode sosialisasi, demonstrasi dan pendampingan pembuatan aplikasi, pendampingan penerapan aplikasi dalam pembelajaran, serta monitoring dan evaluasi. Kegiatan pertama yaitu sosialisasi tentang aplikasi pembelajaran. Peserta kegiatan berjumlah 32 orang. Kegiatan ini diawali dengan pretest tentang pengetahuan mahasiswa mengenai media ICT dan non-ICT yang mahasiswa ketahui. Setelah itu, tim melakukan presentasi berupa ceramah tentang jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Mahasiswa sangat antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan. Beberapa mahasiswa aktif sekali bertanya tentang media atau aplikasi yang belum diketahui selama mengikuti perkuliahan.

Kegiatan kedua adalah demonstrasi dan praktik pembuatan aplikasi pembelajaran. Demonstrasi dilakukan oleh tim pengabdian sebagai narasumber dengan harapan peserta pelatihan dapat melaksanakan praktek secara sempurna dalam membuat aplikasi pembelajaran. Untuk pembuatan aplikasi, mahasiswa dibagi menjadi 2 kelompok, dengan nama aplikasi SIGOA (Sinau Gowow Aplikasi) dan JP GO (Aplikasi Jenis-Jenis Pekerjaan). Mahasiswa didampingi oleh tim pengabdian dalam pembuatan aplikasi sekaligus dapat mengemukakan pertanyaan terkait kesulitan dalam pembuatan aplikasi. Sebelum kegiatan dimulai, tim pengabdian terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Setelah itu, tim pengabdian mendemonstrasikan bagaimana cara pembuatan aplikasi. Setelah demonstrasi, siswa praktik membuat aplikasi pembelajaran. Berikut merupakan hasil aplikasi yang telah dibuat oleh mahasiswa..



*Gambar 2 Tampilan Aplikasi SIGOA dan JP GO*

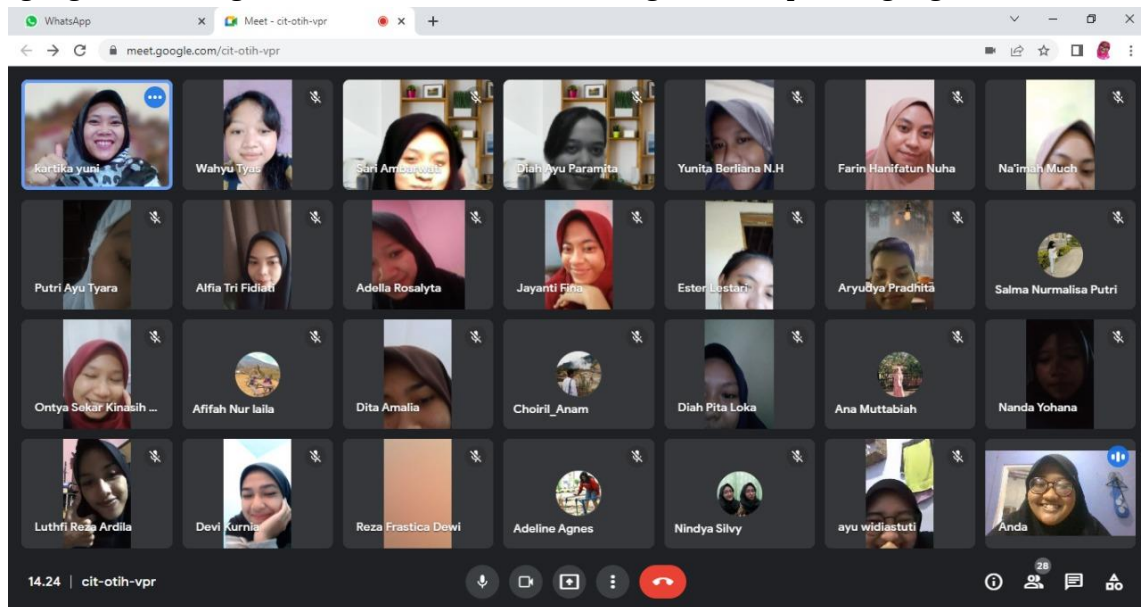
Kegiatan ketiga adalah pendampingan penerapan aplikasi yang telah dibuat dalam pembelajaran. Setelah praktik pembuatan aplikasi, tim pengabdian melakukan pendampingan penerapan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang telah dibuat. Kegiatan ini bertujuan untuk

mendampingi dan membimbing serta memberi petunjuk dalam penerapan aplikasi pembelajaran untuk siswa. Pada kegiatan ini, mahasiswa mempraktikkan secara langsung aplikasi yang telah dibuat dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilakukan di ruang microteaching. Salah satu mahasiswa berperan sebagai guru dan teman lainnya berperan sebagai siswa. Pada akhir kegiatan ini, mahasiswa yang berperan sebagai siswa akan memberikan feedback tentang kelebihan dan kekurangan mahasiswa selama mengajar. Setelah itu, tim pengabdian memberikan penguatan tentang penerapan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran di kelas.



*Gambar 3 Pendampingan Penggunaan Aplikasi dalam Pembelajaran*

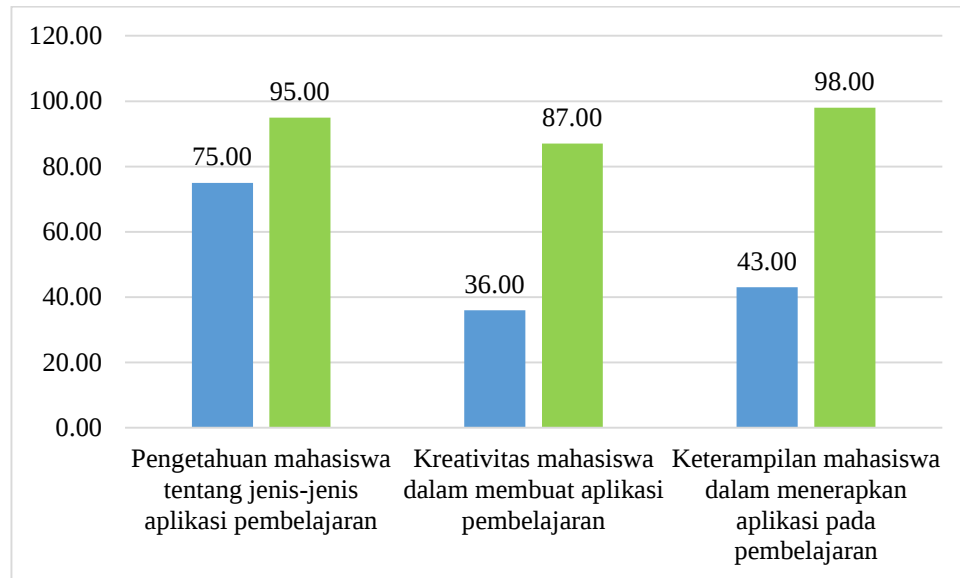
Kegiatan terakhir adalah monitoring dan evaluasi. Kegiatan ini mem-follow up dari ketiga kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. Mahasiswa mengisi angket yang disediakan oleh tim pengabdian melalui google form. Kegiatan ini dilakukan secara daring melalui aplikasi google meet.



*Gambar 4 Monitoring dan Evaluasi*

Hasil dari pengabdian ini adalah peningkatan pengetahuan mahasiswa tentang aplikasi pembelajaran, peningkatan kreativitas mahasiswa dalam membuat aplikasi pembelajaran, serta peningkatan keterampilan mahasiswa dalam mengelola pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat terlihat pada persentase sebelum dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan setelah dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat

yang dapat terlihat pada Gambar 5 berikut.



*Gambar 5 Peningkatan Pengetahuan, Kreativitas dan Keterampilan Mahasiswa*

Berdasarkan Gambar 5, peserta kegiatan telah mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan dengan rata-rata 93,33%, yaitu pengetahuan tentang jenis-jenis aplikasi pembelajaran 95%, kreativitas mahasiswa dalam membuat aplikasi pembelajaran 87% serta keterampilan mahasiswa dalam menerapkan aplikasi pada pembelajaran 98%. Oleh karena itu, hasil kegiatan pendampingan pembuatan aplikasi pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil dalam kategori sangat baik. Berpikir kreatif merupakan suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan baru [3].

Pelaksanaan program pengabdian ini berjalan dengan baik. Program pengabdian berupa pendampingan pembuatan aplikasi perlu terus diupayakan. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik, dapat membuat siswa tertarik, mengajak agar siswa tidak bermain sendiri dan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan [8]. Penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran sehingga mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengembangkan nilai pada diri siswa dan memberikan pengalaman bagi siswa karena mampu melihat langsung hal-hal disekeliling [10]. Sebagai guru dan calon guru, sangat penting untuk memunculkan ide-ide kreatif untuk menghadirkan proses pembelajaran yang positif dan menyenangkan [1].

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian pada hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pendampingan pembuatan aplikasi pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dengan rata-rata 93,33%, yaitu yaitu pengetahuan tentang jenis-jenis aplikasi pembelajaran 95%, kreativitas mahasiswa dalam membuat aplikasi pembelajaran 87% serta keterampilan mahasiswa dalam menerapkan aplikasi pada pembelajaran 98%. Oleh karena itu, hasil kegiatan pelatihan pendampingan pembuatan aplikasi pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil dalam kategori sangat baik. Program pengabdian berupa pendampingan pembuatan aplikasi perlu terus diupayakan demi menunjang kreativitas mahasiswa serta luaran mahasiswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih tim pengabdian ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama proses pengabdian kepada masyarakat, termasuk: (1) Rektor Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan arahan dalam pengabdian kepada masyarakat, (2) Keluarga Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ngudi Waluyo, yang telah memberikan kesempatan dan bimbingannya, (3) Ketua Program Studi Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan dorongan dan semangatnya, dan (4) Bapak dan Ibu dosen Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan semangat dan inspirasinya. Semoga hasil pengabdian kepada masyarakat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, D.M. & Purwanti, K.Y. (2022). Keefektifan PBL Berbantuan Fun Thinkers Book Terhadap kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Janacitta*, 5 (1), 47-55.
- [2] Boty, M., & Handoyo, A. (2018). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41-55
- [3] Harriman. 2017. Berfikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9):1689–99.
- [4] Hasanah, N. & Suyadi. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 3 (2): 162-169
- [5] Khoiriyah, I.S.A. & Hanifah, D.P. (2018). Analisis Kemampuan Menganalisis Dan Kreativitas Sains Terhadap Sikap Skeptis Dan Percaya Diri. *Janacitta*, 1 (1).
- [6] Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Putra, L.V. & Purwanti, K.Y. (2022). The Effectiveness of Game Based Learning Method with Perfect Number of Media on Creative Thinking Ability of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8 (1), 38-45.
- [8] Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184.
- [9] Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [10] Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (1): 43-48
- [11] Tarlina, W.H. & Afriansyah, E.A. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Creative Problem Solving. *EduMa*, 5 (2): 42-51