

APLIKASI AYO BELAJAR SEBAGAI INOVASI DAN ALTERNATIF MEDIA**PEMBELAJARAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19****AYO BELAJAR APPLICATION AS AN INNOVATION AND ALTERNATIVE
LEARNING MEDIA IN THE MIDDLE OF THE COVID-19 PANDEMI**

Tarmidzi^{1*}, Nurul Fauziyah²

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

*e-mail: tarmidzi.afm19@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak: Pandemi covid-19 berpengaruh besar dalam berbagai sektor, terutama sektor pendidikan. Pengajar dan peserta didik diharuskan melaksanakan interaksi pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut memunculkan banyaknya developer yang merilis dan menyediakan aplikasi-aplikasi pembelajaran untuk membantu para pengajar maupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dari kondisi itulah penulis mempunyai ide untuk menciptakan media pembelajaran jarak jauh berupa aplikasi *Ayo belajar*. Aplikasi ini sebagai inovasi media pembelajaran berbasis android yang mampu di bawa kemana-mana. Karena bentuknya yang *mobile* memungkinkan pengguna lebih mudah dalam menggunakannya. Aplikasi *Ayo belajar* dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Sebab, aplikasi ini baru dibubuhinya materi-materi Bahasa Indonesia kelas X semester 1. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan berdasarkan informan dari berbagai sumber. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran daring berjalan dengan lancar, walaupun sistem pembelajaran yang dirasakan kurang efektif dan ideal. Hasil belajar siswa pun variatif, ada yang kurang memuaskan, cukup hingga baik. Namun masih banyak kendala pada pembelajaran daring ini seperti; kurangnya kuota internet, jaringan yang kurang stabil dan alat penunjang pembelajaran seperti laptop dan handphone. Keberhasilan belajar tergantung pada siswa dan guru, aplikasi pembelajaran daring yang disediakan oleh developer hanya sebatas menyembatani kegiatan belajar mengajar dimasa pandemi.

Kata Kunci: *Android, Ayo belajar, covid-19, pembelajaran daring*

Abstract: The Covid-19 pandemic has had a major impact on various sectors, especially the education sector. Teachers and students are required to carry out distance learning interactions. This has led to many developers releasing and providing learning applications to assist teachers and students in carrying out teaching and learning activities. From this condition, the writer had the idea to create a distance learning media in the form of the Let's Learn application. This application is an Android-based learning media innovation that can be carried anywhere. Because its mobile shape allows users to use it more easily. The Ayo Learning application is designed to make it easier for students to learn Indonesian. This is because this application has only been supplemented with Indonesian materials for class X semester 1. This research uses a descriptive method with a qualitative approach and is based on informants from various sources. Based on the results of the research, it can be seen that the implementation of online learning is running smoothly, even though the learning system is perceived as less effective and ideal. Student learning outcomes also varied, some were unsatisfactory, moderate to good. However, there are still many obstacles to online learning such as; lack of internet quota, unstable network and learning support tools such as laptops and cellphones. Learning success depends on students and teachers, online learning applications provided by developers are only limited to supporting teaching and learning activities during a pandemic.

Keywords: *Android, Ayo Belajar, covid-19, online learning*

PENDAHULUAN

Awal tahun 2020 dunia digoncangkan dengan peristiwa yang fenomenal, yaitu datangnya virus korona (covid-19) yang telah meresahkan penduduk di seluruh dunia. Diduga covid-19 pertama kali muncul di Wuhan Provinsi Hubei pada akhir tahun 2019. Virus korona ternyata bukan fenomena pertama kali yang muncul di dunia, karena sejarah menyebutkan pernah ada sebelumnya beberapa virus yang juga dapat mengancam nyawa jika tidak segera ditangani seperti virus Ebola, SARS, H5N1 atau Flu Burung, HIV, MERS, dan lain-lain. Hingga akhir-akhir ini virus korona masih bertebaran diseluruh dunia, terutama di Indonesia. Sehingga kesadaran untuk mencegah penyebaran covid-19 perlu ditingkatkan. Pada tanggal 30 Januari 2020, WHO menetapkan COVID-19 sebagai Public Health Emergency of International Concern (PHEIC) atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD). Penambahan jumlah kasus COVID-19 berlangsung cukup cepat dan menyebar ke luar wilayah Wuhan dan negara lain. Jumlah kasus terinfeksi terus meningkat cukup signifikan pada waktu yang relatif cepat. Virus korona sudah memakan ribuan hingga ratusan juta jiwa. Di Indonesia tercatat hingga 9 Desember 2020 bertambah 6.058 kasus. Sehingga terakumulasi sebanyak 592.900 orang.

Fenomena tersebut membuat perilaku masyarakat pada masa pandemi mengalami perubahan diantaranya yaitu WFH, everything virtual, transport mode choice, sampai dengan controll access (Septiana, 2020). Penggunaan teknologi yang tadinya lebih banyak sebagai pendukung kerja sekunder atau malah rekreasi, berubah menjadi fasilitas kerja utama. Hal ini juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Dalam sektor pendidikan misalnya, pengajar dan peserta didik akan terbiasa melakukan interaksi pembelajaran jarak jauh. Di tengah kegigihan dunia melawan pandemi Covid-19, sejumlah langkah tetap harus diambil guna mengoptimalkan jalannya pendidikan selama masa Corona ini. Berbagai ruang diskusi telah dibuka guna mengatasi situasi saat ini. Segenap kebijakan telah diterapkan untuk menyelamatkan sektor pendidikan dari acaman pandemi Corona.

Dampak yang ditimbulkan pandemi Covid-19 memang perlu menjadi perhatian bersama agar tidak mengganggu lalu lintas pendidikan di negeri ini. Karena dampak ini akan semakin mengancam bila langkah yang diambil tidak optimal sehingga bisa menyebabkan penurunan kualitas pendidikan. Dalam mengatasi ancaman ini, perlu bersinergi dengan tetap fokus mengambil langkah terbaik guna mengamankan keberlangsungan dunia pendidikan. Salah satu langkah terbaik dalam menyikapi hal ini adalah dengan menyediakan berbagai macam aplikasi pembelajaran. Banyak aplikasi pembelajaran online yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini. Pembelajaran online merupakan bentuk pembelajaran/pelatihan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (secara langsung dan tidak langsung). Pembelajaran online menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous) (Irwanto, 2020). Pembelajaran online menjadi inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Kelebihan dalam melakukan pembelajaran online, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara mahasiswa dengan dosen/guru, pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja (time and place flexibility), Menjangkau peserta didik (mahasiswa) dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities) (Yuliani, 2021).

Banyak sekali media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar atau PJJ. Pada umumnya sekolah-sekolah atau Universitas memanfaatkan aplikasi yang familiar. Salah satu aplikasi familiar diterapkan adalah aplikasi Google Classroom, Zoom, Meet, e-Learning, dan

lain-lain. Pembelajaran online yang diterapkan dengan menggunakan media google calssroom memungkinkan pengajar dan peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka di kelas dengan pemberian materi pembelajaran (berupa slide power point, e-book, video pembelajaran, tugas (mandiri atau kelompok), sekaligus penilaian (Arizona et al., 2020). Pengajar dan peserta didik dalam aplikasi ini dimungkinkan untuk berinteraksi melalui forum diskusi (stream) terkait dengan permasalahan materi dan jalannya pembelajaran secara interaktif. Bahkan di akhir-akhir ini pada aplikasi Google Classroom sudah termasuk di dalamnya Google Meet yang memungkinkan untuk melakukan video teleconference.

Dengan adanya berbagai aplikasi yang dikeluarkan oleh *develover* untuk membantu kegiatan khususnya dibidang pendidikan. Penulis berinovasi untuk membuat aplikasi berbasis android. Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi utama mobile. Aplikasi android yang peneliti buat bernama aplikasi *Ayo belajar* yang dijadikan sebagai media pembeajaran Bahasa Indonesia di masa pandemik. Aplikasi ini sangat membantu peserta didik maupun pendidik dalam mengulas dan mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia. Karena aplikasi ini berbasis *mobile*, yang bisa digunakan dan dibawa kemana-mana selama aplikasi ini terpasang di HP andoid pengguna. Selain itu bentuknya menarik dan desainnya yang bervariasi. Aplikasi gratis ini dilengkapi oleh video dan musik sehingga menjadi daya tarik pengguna. Dengan adanya aplikasi *Ayo belajar* membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

Dampak positif dari pembelajaran online adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link *video conference* untuk berkomunikasi langsung. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin menawarkan dan menjabarkan aplikasi *Ayo belajar* yang merupakan salah satu bentuk media pembelajaran.

METODE

Metode penelitian merupakan cara untuk meneliti suatu masalah ilmiah dengan tujuan untuk memberikan patokan yang jelas dan terarah dalam mengambil langkah-langkah penelitian dalam mencapai suatu keberhasilan penelitian ilmiah. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan studi literatur. Penelitian kualitatif digunakan dengan merujuk kepada pendapat (Sugiyono, 2009 : 2), bahwa Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting), dan data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Kualitatif dipandang relevan untuk menggambarkan kondisi yang terjadi pada saat ini dan menjadi latar belakang penelitian yaitu kefektifan pembelajaran daring pada masa pandemi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Ayo belajar* merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi pendidikan. Karena dengan adanya media pembelajaran tersebut, sangat membantu guru maupun siswa untuk meraih kesuksesan belajar. Media belajar inilah yang dijadikan jembatan oleh siswa untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan intelektual. Di zaman modern seperti sekarang ini, banyak sekali media-media pembelajaran yang disediakan baik oleh *develover* maupun pemerintah agar senantiasa peserta didik lebih mandiri dalam mencari ilmu pengetahuan. Bukan hanya itu media pembelajaran yang disediakan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar dimasa pandemi. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahakan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat

membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Rohman & Amri, 2013).

Aplikasi *Ayo belajar* merupakan aplikasi inovasi baru yang dibuat oleh penulis. Awalnya aplikasi ini dibuat sebagai bentuk usaha untuk memenuhi tugas mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga keberadaan aplikasi *Ayo belajar* masih belum dikenal oleh masyarakat umum. Dengan adanya berbagai aplikasi pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar dimasa pandemi, penulis berpikiran bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang beragam. Sehingga ketika mereka melaksanakan kegiatan belajar mengajar akan merasakan esensi yang berbeda. Biasanya media pembelajaran menjadi menjadi titik pusat dalam belajar. Pelajar akan memilih media pembelajaran yang menarik, dan mudah digunakan. Oleh sebab itu penulis membuat aplikasi *Ayo belajar* sebagai bentuk alternative problematika tersebut. Mengapa peneliti katakan demikian? Karena aplikasi *Ayo belajar* ini hampir memenuhi kriteria tersebut diantaranya; aplikasi yang mudah digunakan dan bentuknya *mobile*, dilengkapi oleh desain yang menarik, animasi, musik, video, perpindahan slide yang menarik, dan dilengkapi oleh pembahasan materi sebagai evaluasi pembelajaran. Dibawah ini penjelasan lebih lengkap tentang aplikasi *Ayo belajar*.

1. Mengenal Aplikasi *Ayo belajar*



Gambar 1. Logo Aplikasi *Ayo belajar*

Logo aplikasi *Ayo belajar* memiliki corak warna hitam dan merah. Terkadang warna dijadikan sebagai simbol yang mampu mendeskripsikan keadaan. Warna memiliki kekuatan untuk menyampaikan dan mengomunikasikan arti dan pesan tanpa menggunakan kata. Warna hitam dianggap sebagai warna yang serius. Warna hitam mewakili kekuatan, kemewahan, kecanggihan, keinginan terhadap kekuasaan, tegas, klasik dan tidak untuk dipermainkan. Karakteristik hitam harus mewakili seseorang dalam belajar. Bahwa ketika belajar harus memiliki kekuatan. Artinya ketika seseorang menempuh pendidikan harus memiliki niat dan tekad yang kuat dalam mencari ilmu. sehingga segala ilmu yang diinginkan akan diproleh dengan baik. Keseriusan belajar harus tercermin dalam diri seseorang. Dalam belajar siswa dituntut untuk terus mengekplorasi pemikirannya, mengikuti perkembangan zaman dan mampu mengembangkan serta memanfaatkan kecanggihan teknologi. Warna merah yang terdapat dalam logo ini menggambarkan bahwa sebagai seorang siswa harus memiliki gairah dan semangat dalam menuntut ilmu. siswa harus memiliki jiwa yang haus akan ilmu. Ilmu dapat diperoleh dari suatu pembelajaran. Belajar menjadi kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan, baik belajar dari sekolah, belajar dirumah, belajar dari pengalaman dan masih banyak alternatif yang digunakan untuk belajar.Kemudian logo ini juga dilengkapi dengan simbol pena bulu seekor burung besar. Pena bulu digunakan untuk menulis dengan tinta sebelum penemuan pulpen dan pena. Hal ini menggambarkan bahwa proses belajar sejak dulu hingga sekarang. Pada dasarnya manusia hidup dituntut untuk terus belajar. Pada zaman klasik manusia menggunakan media pembelajaran berupa pena bulu dan kertas yang terbuat dari serat yang digunakan sebagai alat tulis. Dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi media pembelajaran pun mengalami perubahan yang begitu cepat. Bahkan media pembelajaran yang digunakan sangat canggih, sehingga semakin mempermudah siswa dan guru untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Aplikasi *Ayo belajar* dirancang untuk mempermudah belajar bahasa Indonesia kelas X semester 1. Mata pelajaran yang dicantumkan pada aplikasi ini sesuai dengan silabus kurikulum 2013 yaitu; teks laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks anekdot, teks cerita rakyat/hikayat. Materi-materi tersebut disusun dengan semenarik mungkin, dan dilengkapi oleh pembahasan soal-soal sebagai evaluasi siswa untuk menguji kompetensi yang dimiliki. Aplikasi *Ayo belajar* sangat cocok digunakan dimasa pandemi. Karena aplikasi ini tidak memerlukan kuota dan sinyal saat membuka dan mempelajari materi-materi yang ada dalam aplikasi ini. Namun kendalanya ketika aplikasi ini akan dipasang harus memiliki kuota untuk mendownloadnya. Mungkin hal tersebut sesuatu yang wajar, karena hampir semua aplikasi baik yang ada di *playstore* dan semacamnya harus mendownload terlebih dahulu agar aplikasi tersebut bisa terpasang. Akan tetapi ketika aplikasi *Ayo belajar* sudah terinstal di HP kalin sudah tidak memerlukan kuota lagi untuk membuka dan mempelajarinya. Seperti yang telah diketahui bahwa semua apliaksi yang digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) hampir semuanya memerlukan kuota. Sehingga harus menyediakan biaya tambahan untuk mengikuti sistem belajar berbasis internet. Tidak hanya kuota seluler, device yang dipakai juga tentunya harus mendukung. Oleh karena itu aplikasi *Ayo belajar* telah menyediakan layanan secara gratis. Selain itu aplikasi ini memiliki layanan dan fitur yang lengkap. Sehingga siswa bisa belajar dengan puas sesuai apa yang diharapkan. Selain itu materi yang disampaikan sangat lengkap dan menarik. Karena tidak hanya berupa tulisan. Namun dilengkapi oleh video penjelasan materi yang dapat ditonton oleh siswa. Selain itu teks atau materi yang dipaparkan di lengkapi oleh animasi sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan senang saat membaca materi tersebut. Jika siswa belajar dengan senang, maka materi yang disampaikan juga dapat lebih mudah dicerna.

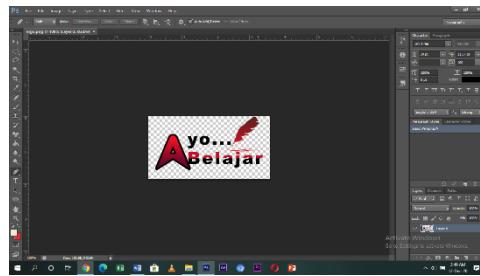
2. Cara membuat aplikasi *Ayo belajar*

Sebelum membuat aplikasi android, hal yang perlu diperhatikan adalah menentukan terlebih dahulu untuk apa aplikasi tersebut dibuat. Misalnya, aplikasi *Ayo belajar* dibuat dengan tujuan untuk mempermudah guru maupun siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia kelas X semester 1. Selain itu dalam membuat aplikasi android beberapa yang perlu diperhatikan

adalah kemudahan dalam penggunaan, tampilan yang menarik dan bisa digunakan dalam berbagai *platform*. Kamu juga harus menonjolkan pula apa kelebihan aplikasi androidmu dengan aplikasi lain yang sejenis. Langkah membuat aplikasi Android selanjutnya setelah mempertimbangkan untuk apa aplikasi android tersebut adalah dengan memilih perangkat lunak aplikasi tersebut. Cara membuat aplikasi android terkadang dibutuhkan *coding* yang rumit. Namun kali ini peneliti membuat aplikasi *Ayo belajar* dengan memanfaatkan fitur yang sangat sederhana. Jadi, tidak memerlukan koding saat membuat aplikasi ini. Selain itu kamu harus mengetahui *software* apa saja yang diperlukan untuk mendukung saat pembuatan aplikasi androidmu. Sehingga aplikasi yang kalian buat bisa terselesaikan dengan baik. *Software* tersebut biasanya ada yang gratis maupun berbayar. Keunggulan bila kamu menggunakan *software* berbayar, keuntungannya akan lebih besar karena kamu bisa mendapatkan uang dari aplikasi ini. Namun kali ini peneliti hanya memanfaatkan *software* gratis karena tujuan awalnya hanya untuk belajar dan bisa berbagi ilmu kepada orang lain lewat aplikasi yang peneliti buat. Sehingga fitur yang disediakan tidak begitu lengkap, salah satunya tidak bisa berinteraksi secara langsung antara guru dan siswa. Selain itu saat pembuatan pun ada batasan-batasan tertentu, sehingga tidak bisa mengesplor secara mendalam dan terperinci, beda halnya dengan *software* yang berbayar. Dibawah ini akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan aplikasi *Ayo belajar*:

a. Membuat Logo yang Dijadikan Branding Aplikasi

Logo merupakan salah satu gambar atau sketsa yang memiliki arti tertentu. Biasanya logo dijadikan sebagai titik pusat untuk diingat, karena setiap logo memiliki karakteristik yang berbeda. Logo berfungsi sebagai pengganti dari nama perusahaan dan semacamnya agar mudah diingat. Dalam pembuatan aplikasi *Ayo belajar* peneliti memanfaatkan aplikasi Photoshop untuk mendesainnya.



Gambar 2. Aplikasi Tampilan Photoshop

Adobe Photoshop adalah program berbasis raster (bitmap), dan sebuah perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk membuat dan mengedit gambar lalu menyimpannya dalam berbagai format. Terlihat tools yang ada di dalam aplikasi ini cukup rumit. Namun ketika sudah memahami dan mengetahui fungsi toolsnya maka akan mudah dalam menggunakannya.

b. Menyiapkan material yang digunakan dalam pembuatan aplikasi

Bahan-bahan yang disiapkan dalam pembuatan aplikasi *Ayo belajar* berupa; materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester 1 kurikulum 2013; video pembahasan; gambar GIF atau *Graphics Interchange Format* adalah gambar yang memiliki format grafis dan sering digunakan untuk keperluan desain website. Biasanya gambar GIF memiliki kombinasi warna yang lebih sedikit dibanding JPG, tetapi mampu menyimpan grafis dengan *background* transparan atau bentuk animasi yang sederhana; selain itu bahan yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah shape dan gambar JPG maupun PNG; link *googledrive* karena silabus dan soal pembahasan dimasukan ke dalam *googledrive*. Jadi, ketika pengguna ingin mengetahui siabus dan membahas soal mereka harus membuka link tersebut dan mengaksesnya. Alasan penggunaan link tersebut dikarenakan aplikasi

pendukung yang digunakan berbasis gratis. Sehingga tidak bisa mengeksploritas secara mendalam. Akan tetapi penggunaan link tersebut sangat membantu untuk memperbanyak materi-materi yang diberikan dalam aplikasi ini.

c. *Software* yang Digunakan dalam Membuat Aplikasi *Ayo belajar*

Dalam hal ini penulis memanfaatkan aplikasi Power Point untuk pembuatan aplikasi *Ayo belajar*. mungkin bagi teman-teman aplikasi ini sudah menjadi *familiar* karena aplikasi ini sering digunakan untuk presentasi baik di sekolah maupun di kampus. Power Point ini sendiri memang aslinya digunakan untuk presentasi pada komputer sehingga sebagian pembaca ada yang berpikir bahwa bagaimana mungkin dapat menciptakan aplikasi Android hanya dengan Power Point. Namun kenyataannya beberapa pengembang aplikasi di Android sudah ada yang menggunakan Power Point ini dalam pembuatan aplikasi untuk bahan ajar bagi guru, dosen, maupun staf pengajar lainnya. Ternyata kelebihan dengan menggunakan Power Point dalam menciptakan aplikasi Android ini dapat membantu pengajar maupun orang yang tidak dapat melakukan pemrograman untuk membuat aplikasi pengajaran yang interaktif dibandingkan hanya dijelaskan melalui komputer dan proyektor. Untuk membuat berkas Power Point menjadi aplikasi Android hanya tinggal membutuhkan beberapa perangkat lunak atau *software* untuk mengonversinya agar dapat berjalan lancar ketika sedang dijalankan di Android. Dalam proses ini penulis menggunakan *software* Microsoft Power Point, Adobe Photoshop, iSpring, Java, dan Web2APK.



Gambar 3. Aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi *Ayo belajar*

iSpring : [Aplikasi iSpring](#) adalah aplikasi pembelajaran berbasis web yang dapat mengubah file presentasi dari PowerPoint ke dalam bentuk Flash, sehingga lebih menarik dan interaktif. Dengan berbagai fitur menarik, aplikasi iSpring dapat membantu dalam melakukan perencanaan materi sampai proses pembelajaran secara online maupun offline. Keuntungan menggunakan [aplikasi iSpring](#) adalah dapat menciptakan interaksi yang menyenangkan antara pengajar dan siswa.

Java : Aplikasi Java merupakan Development Environment, yang artinya fungsi Java di PC berperan sebagai sebuah peralatan pembangun yang menyediakan banyak tools. Selain itu, [fungsi Java](#) di PC juga merupakan aplikasi serba guna yang dapat dijalankan pada seluruh mesin yang memiliki Java Runtime Environment.

Website2APK : Website 2 APK Builder merupakan sebuah aplikasi berbasis komputer yang dibuat khusus untuk membuat aplikasi berextensi apk atau android yang didalamnya adalah situs web ataupun blog yang kalian miliki. Hasil aplikasi yang terlah dibuat pada Website 2 APK Builder nantinya akan dapat di instal di hp android kalian bahkan bisa dipublikasikan ke Playstore asalkan sudah memiliki akun Playstore Developernya.

Pembuatan aplikasi melalui Power Point ini memang sangat cocok untuk membuat bahan edukasi maupun konten menjadi lebih interaktif dan aplikatif dengan menjadi aplikasi Android. Dalam segi monetasi, aplikasi Android yang menggunakan Power Point ini pun dapat ditambahkan iklan di dalamnya maupun dijual di toko aplikasi. Untuk bersaing di toko aplikasi nantinya aplikasi Android yang menggunakan Power Point akan berhadapan langsung dengan aplikasi Android yang dibuat dengan bahasa pemrograman. Akan tetapi, problematika yang dihadapi oleh penulis adalah belum sempat mengupload aplikasi *Ayo belajar* karena belum memiliki dana untuk mendapar ke akun Playstore

Developer. Sehingga aplikasi *Ayo belajar* hanya dapat dibagikan melalui link.

d. Langkah-langkah pembuatan Aplikasi *Ayo belajar*

Setelah menentukan tujuan aplikasi, membuat logo, menyiapkan material dan menyediakan aplikasi pendukung dalam pembuatan aplikasi *Ayo belajar*. Langkah selanjutnya adalah proses pembuatan aplikasi *Ayo belajar* hingga menjadi aplikasi android yang nantinya teman-teman bisa menggunakan dan memasangnya di HP android kalian. Berikut ini penulis akan memberikan tutorialnya:

- Membuat folder penyimpanan

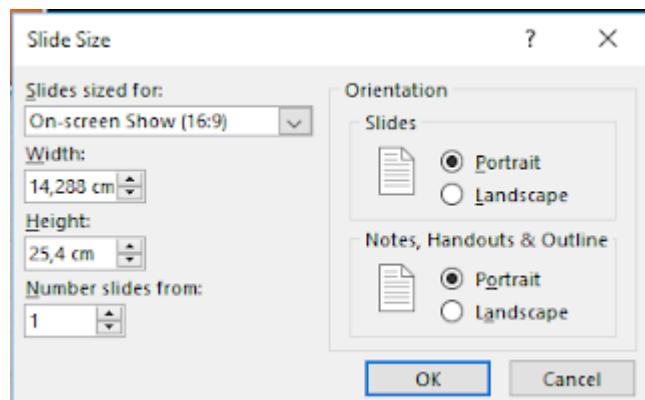
Sebelum membuka aplikasi Power Point, hal yang harus dilakukan adalah membuat folder penyimpanan. Tujuannya adalah untuk menampung hasil kerja atau proyek agar tidak berantakan. Buatlah folder di Drive C:\ dengan langkah-langkah sebagai berikut: klik file eksplorer; kemudian Buatlah sebuah folder dengan cara Klik Kanan > New > New Folder. Peneliti memberi nama folder tersebut **Aplikasi Ayo belajar**; folder pun berhasil dibuat.

- Membuat aplikasi dari Power Point dengan memanfaatkan Hyperlink

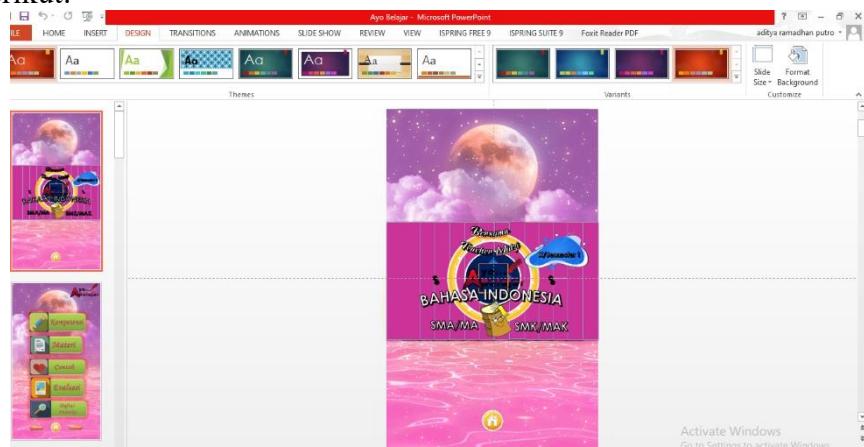
Bukalah aplikasi Power Point. Kemudian melakukan pengaturan pada page Setup file microsoft powerpoint yang akan dibuat menjadi aplikasi android (apk). Selanjutnya pilih bagian design dan pilih slide size.



Pilih slide size: **On-Screen Show (16:9)** dengan Orientasi pilih Portrait seperti pada gambar.



Sehingga akan muncul layar aplikasi android pada tampilan Power Point. Seperti gambar berikut:



Jangan lupa setelah pengaturan yang tadi disebutkan di atas, langkah selanjutnya adalah mendesain tampilan aplikasi androidmu dengan semenarik mungkin.

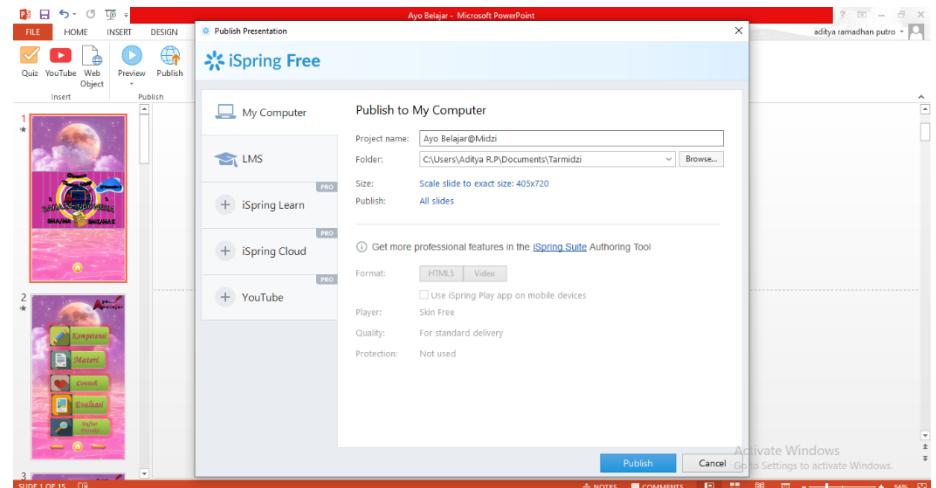
Kekreatifan kalian sangat menentukan dalam proses desain. Kemudian masukan music, video, gambar, materi ataupun bahan-bahan yang diperlukan untuk mendesain. Setelah semuanya sudah tersusun dengan rapi, langkah selanjutnya memberikan efek animasi dan hyperlink sebagai tombol navigasi untuk mempermudah dalam menggunakan aplikasi android ini.

- Mengubah file Power Point menjadi HTML5 dengan menggunakan iSpring

Proses selanjutnya adalah mengubah file **microsoft powerpoint menjadi bentuk html5**. Proses ini membutuhkan software tambahan, dapat digunakan software **Slide Go, iSpring**, atau software lainnya. Kali ini penulis menggunakan software **iSpring Suite 9** untuk merubah file powerpoint ke html5. Namun iSpring yang peneliti pakai berbasis free atau gratis sehingga hanya mampu menggunakan 15 slide sudah termasuk kuis. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: Sebelumnya pengguna harus sudah menginstal terlebih dahulu software iSpring Suite. Setelah itu klik Pada tab menu Power Point setelah **View** akan muncul menu **iSpring Suite**.

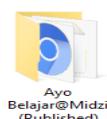


Langkah selanjutnya adalah mengpublish aplikasi dana atur seperti gambar di bawah ini:



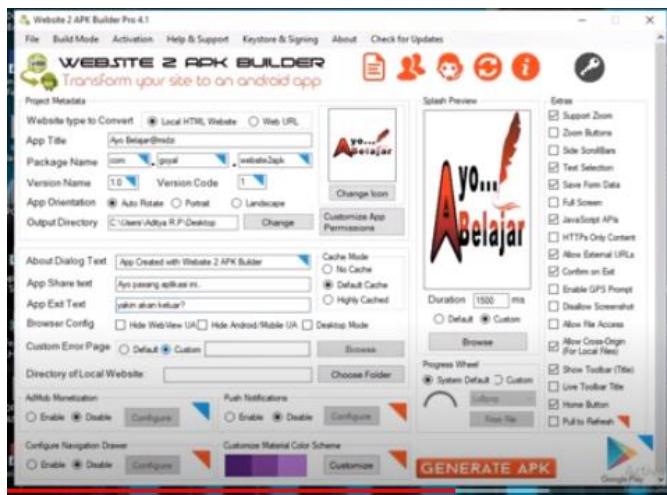
Gambar 4. Proses Publish dengan menggunakan iSpring gratis

Selanjutnya klik Publish dan tunggu hingga selesai maka pada folder androidku di drive C: akan terdapat satu folder hasil pubilsh dari microsoft powerpoint ke html5 seperti gambar berikut ini:



- Mengubah file HTML5 ke APK

File Power Point yang sudah dikonversi menjadi HTML5 kemudian diubah menjadi file APK agar bisa diinstall di HP android kalian. Software yang digunakan untuk mengkonversi file HTML5 menjadi APK adalah **WEBSITE 2 APK BUILDER PRO**. Adapun caranya sebagai berikut: pertama teman-teman harus install terlebih dahulu aplikasi website 2 APK Builder Pro di laptop kalian ; proses selanjutnya mengubah file HTML5 menjadi APK dengan software Website 2 APK Builder Pro, tapi jangan lupa kalian harus download dulu aplikasi JAVA (Khusus untuk Laptop atau Komputer yang belum terinstal JAVA), jika belum menginstal silahkan download <https://www.java.com/en/>. langkahnya seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 5. Tampilan aplikasi Website2APK

Sebelum kalian membuka aplikasi website2APK kalian harus memahami terlebih dahulu tools yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Agar kalian lebih mudah saat menggunakan. Berikut ini penjelasannya sebagaimana yang telah dikutif dari artikel My Physich Web Blog: <http://nenyjos.blogspot.com/2018/06/website2apk-builder-membuat-html5.html> yang diakses pada tanggal 14 Desember 2020 pukul 15.18 . Penjelasannya sebagai berikut:

Local HTML web, Merupakan suatu tool yang di mana nanti aplikasi tidak perlu koneksi internet jika ingin mengaksesnya, sebagai contoh dalam membuat apk dari file yang dibuat dixampp

Web URL, Merupakan tool yang di mana nanti aplikasi memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya sebagai contoh BLOG, WORDPRESS, dll

Application tittle, Merupakan nama aplikasi jadi bisa diisi sesuai keinginan pembuat

Version name, Merupakan nama file berupa versi apk yang dibuat ini

App Orientation, Merupakan wujud dari apk saat di jalankan apakah tegak atau mendatar

URL,Merupakan tempat file baik itu online atau offline sebagai contoh : octafianandihermawan.blogspot.com itu merupakan file online yang akan dibuat aplikasi. Atau localhost/upload itu merupakan file yang ada di xampp yang bersifat offline

Change Icon, Digunakan untuk mengganti ikon aplikasi yang dibuat

Splash Screen, Digunakan untuk mengganti tampilan loading saat apk dijalankan

Progress wheel, Dibawah progress wheel terdapat pilihan os yang bisa support dengan apk kalian silakan pilih sendiri untuk os berapakan apk yang kalian buat.

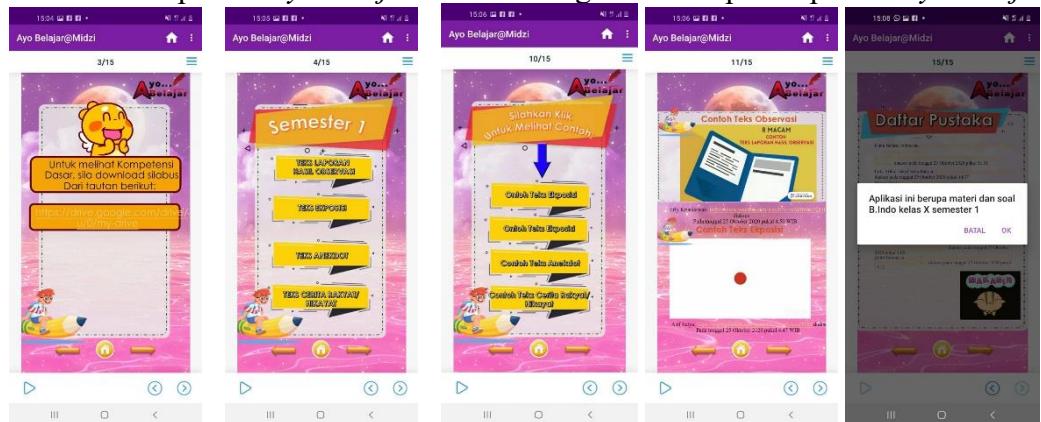
Itulah penjelasan mengenai cara membuat apliaksi android sendiri, jika teman-teman masih belum paham bisa langsung menontonnya lewat YouTube. Disanalah peneliti sudah menjelaskan dengan lengkap. Teman-teman bisa langsung menontonnya dengan mengklik tautan berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=C-0QZGIOcWM&t=641s> . Kemudian jika teman-teman ingin memasangnya di HP android kalian, silahkan mendownload dari link berikut: <https://bit.ly/3dUaRXZ> karena aplikasinya belum peneliti upload ke Play Store.

3. Tampilan Aplikasi *Ayo belajar*



Gambar 6. Bentuk aplikasi saat dipasang di HP android dan tampilan layar aplikasi bagian 1-2

Jika teman-teman sudah menginstal di HP android kalian maka tampilannya seperti gambar di atas. Memilik corak putih dengan logo *Ayo belajar* yang bergradasi warna merah dan hitam. Kemudian untuk layar pertama atau pada saat kalian membuka aplikasi ini akan ditawarkan dengan *opening* yang sangat menarik. Dibagian *opening* dilengkapi dengan animasi, musik dan desain yang begitu indah. Pada apliasi ini *background* layar berwarna merah muda dengan aniamsi bergerak. Sehingga akan menambah ketertarikan pengguna. Selanjutnya pada slide ke dua menampilkan tombol navigasi (menu) yang terdiri dari : Kompetensi, materi, contoh, evaluasi, dan daftar pustaka. Pada bagian kompetensi terdapat silabus yang nantinya bisa dibaca dan di download dalam bentuk link drive. Pada bagian materi berisi materi-materi bahasa Indonesia kelas X semester 1 kurikulum 2013. Materi tersebut membahas tentang teks laporan hasil observasi, teks ekposisi, teks anekdot, dan teks cerita rakyat/ hikayat. Pada bagian contoh teman-teman akan disuguhkan oleh video yang sangat menarik yang nantinya bisa langsung ditonton lewat aplikasi ini. Selanjutnya pada bagian evaluasi berisi berbagai contoh soal dan pembahasan terkait materi-materi yang sudah dipaparkan. Tujuannya untuk melatih peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta melatih kompetensi sesuai materi yang sudah dijelaskan. Daftar pustaka berisi sumber rujuan yang digunakan oleh penulis. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi plagiasi dalam mengutip materi atau penjelasan tyang telah dipaparkan melalui aplikasi *Ayo belajar*. Berikut ini gambar tampilan aplikasi *Ayo belajar*.



Gambar 7. contoh tampilan aplikasi *Ayo belajar*

Dari gambar di atas dapat terlihat bahwa tampilan aplikasi ini sangat menarik, dan penggunaannya pun sangat mudah. Pengguna tidak perlu repot-repot saat menggunakannya. Tinggal klik aplikasinya dan tidak perlu login serta memasukan username dan password. Selain itu animasi dan tombol navigasi yang berbunyi akan menambah selera peserta didik dalam belajar. Dengan demikian peserta didik akan bersemangat dalam mempelajari materi-materi yg telah dipaparkan dalam aplikasi ini.

4. Manfaat Aplikasi *Ayo belajar*

Aplikasi *Ayo belajar* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran di masa pandemi. Pada masa pandemic pelajar dituntut untuk lebih aktif belajar sendiri. Karena dalam hal ini guru tidak sepenuhnya mengontrol peserta didik dalam proses pembelajaran. Seorang guru hanya bisa melihat memantaunya lewat media online dengan system PJJ. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran PJJ tidak semaksimal dibandingkan dengan belajar tatap muka. Maka dari itu seorang guru maupun peserta didik harus pandai dalam memanfaatkan media pembelajaran berupa aplikasi-aplikasi yang sudah disediakan. Aplikasi *Ayo belajar* ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam proses belajar, agar senantiasa tidak merasa bosan jika menggunakan hanya satu aplikasi saja. Misalnya hanya menggunakan aplikasi Meet dan semacamnya. Walaupun aplikasi tersebut secara program sudah lengkap dan memadai, namun setidaknya ada aplikasi-aplikasi pendukung lainnya untuk membantu dalam membangkitkan semangat pelajar, seperti aplikasi *Ayo belajar*. Aplikasi yang didesain dengan begitu indah dan dilengkapi oleh video, animasi dan musik sangat cocok digunakan dalam sistem pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Selain itu, aplikasi ini membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SMK telah mengalami perkembangan yang pesat. Artinya materi tidak hanya didapatkan lewat buku, blog maupun artikel. Namun materi-materi tersebut bisa diakses lewat aplikasi android. Di mana pengguna bisa menggunakan kapan pun karena bentuknya yang mobile. Selain itu aplikasi ini berbasis *free* atau gratis sehingga tidak menguras pengeluaran pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Dengan demikian pelajar akan tetap mengikuti sekolah secara daring dengan lebih bahagia daripada anak berhenti bersekolah sama sekali selama pandemi. Namun kelemahan pada aplikasi ini adalah tidak bisa berinteraksi antara pelajar dan guru saat pembelajaran daring berlangsung, seperti halnya meet, zoom, dan lain-lain. Hal tersebut diakibatkan penggunaan aplikasi pendukung saat merancang aplikasi *Ayo belajar* memanfaatkan aplikasi gratis (keterbatasan biaya). Akan tetapi dengan bentuknya yang unik dan menarik setidaknya bisa membantu guru dan siswa dalam belajar, dan mampu membangkitkan kembali semangat siswa dalam belajar di masa pandemi.

SIMPULAN

Setelah pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa COVID-19 sangat berdampak bagi berbagai sektor, salah satunya sektor pendidikan. Namun di sisi lain banyaknya *developer* yang menyediakan berbagai macam media pembelajaran, seperti aplikasi: *Meet*, *Zoom*, *Google Classroom*, dan lain-lain. Namun disisi lain penulis berinovasi untuk mengeluarkan aplikasi terbaru yang bernama *Ayo belajar*. Aplikasi *Ayo belajar* merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi tersebut dirancang dengan semenarik mungkin dengan desain yang indah, video, musik yang mampu memancing semangat pelajar dalam melaksanakan PJJ dimasa pandemik. Selanjutnya pada jurnal ini sudah disisipkan tutorial cara pembuatan aplikasi android sendiri. Sehingga pembaca diharapkan mampu mempelajari dan memprakteknya untuk melatih keterampilan, terutama keterampilan pembuatan aplikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan jurnal ini. Terutama kepada orang yang telah sukarela berbagi ilmu dan informasinya baik secara manual maupun digital. Peneliti harap hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi pembaca. Apabila terdapat kesalahan dalam bentuk tulisan, kata-kata, bahasa maupun bentuk penyampaiannya, peneliti mohon untuk dibukakan pintu maaf yang sebesar besarnya. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat dibutuhkan oleh penulis sebagai evaluasi dan intropreksi untuk meningkatkan kualitas penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arizona, Kurniawan, & dkk. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Volume 5 N.* file:///C:/Users/user/Downloads/editorsnpasca,+Hafida+Eka+Septiana+-+Artikel+Semnas+Rev+-+Hafida+Eka+Septiana+484.pdf
- Irwanto, I. (2020). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ONLINE (DARING) DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL TEKNIK ELEKTRO UNTIRTA DI MASA PANDEMI COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol. 3, No. 30.* file:///C:/Users/user/Downloads/9852-24404-1-SM.pdf
- Rohman, M., & Amri, S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran.* Prestasi Pustakaraya.
- Septiana, H. E. (2020). Kebijakan Tentang Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi di SMA N 1 Purworejo. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2020*, 480. file:///C:/Users/user/Downloads/editorsnpasca,+Hafida+Eka+Septiana+-+Artikel+Semnas+Rev+-+Hafida+Eka+Septiana+484.pdf
- Yuliani, F. C. (2021). GAMBARAN PERILAKU MAHASISWA STIKES DUTA GAMA DALAM PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19. *JURNAL KESEHATAN JURNAL ILMU KESEHATAN STIKES DUTA GAMA KLATEN, Volume 13*(Vol 13 No 2 (2021): JURNAL ILMU KESEHATAN STIKES DUTA GAMA KLATEN). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.5737/e-journal.v13i2.564>