

Pemberdayaan Guru SMK Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Pelatihan *Smart Apps Creator* untuk Mendukung Peran Kontributor pada Platform Merdeka Mengajar

Sutirman¹, Ilham Ramadan Pandu Setia Negara Siregar^{*2}, Heni Setiyaningsih³

^{1,2,3}Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

*e-mail: sutirman@uny.ac.id¹, ilhamramadan@uny.ac.id², henisetiyaningsih.2021@student.uny.ac.id³

Abstrak

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan guru dalam membuat media dan bahan ajar inovatif. Adapun tujuan kegiatan ini yakni memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk mengoptimalkan Platform Merdeka Mengajar, pelatihan media, dan bahan ajar kurikulum merdeka. Oleh karena itu, dilakukan pemberdayaan guru milli metode workshop pembuatan media dan bahan ajar. Adapun hasil dari pemberdayaan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis smartphone sebesar 53% dari sebelum diadakan pelatihan. Kegiatan ini berdampak pada peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media smart app creator untuk menunjang pembelajaran, meningkatkan niat belajar siswa, dan di kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Guru SMK, Kurikulum Merdeka, MGMP Administrasi Perkantoran, Platform Merdeka Mengajar

Abstract

This community service activity was motivated by the low capacity of teachers to create innovative teaching media and learning materials. The aim of this program is to provide training and assistance for teachers to optimize the use of the Merdeka Mengajar Platform, as well as training in developing instructional media and learning materials aligned with the Kurikulum Merdeka (Independent Curriculum). Therefore, teacher empowerment was carried out through a workshop method focused on the creation of teaching media and materials. The results of this empowerment initiative showed a 53% increase in teachers' understanding of how to use Smart Apps Creator (SAC) to develop smartphone-based learning media compared to before the training. This activity has positively impacted on teachers' ability to utilize SAC in supporting classroom instruction, enhancing students' learning motivation, and applying knowledge in daily life.

Keywords: Vocational High School Teachers, Independent Curriculum, Office Administration MGMP, Merdeka Mengajar Platform

1. PENDAHULUAN

Dalam rangka implementasi kurikulum merdeka, saat ini telah dikembangkan Platform Merdeka Mengajar (PMM) oleh Kemdikbudristek. PMM disediakan oleh pemerintah bagi kepala sekolah dan guru agar mempermudah penerapan kurikulum merdeka (Prabowo et al., 2021). Melalui platform tersebut, guru dan kepala sekolah dapat mengakses referensi, inspirasi, dan pemahaman tentang Kurikulum Merdeka, serta mendukung proses belajar bersama di kelas, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih kreatif, bermakna, dan berpusat pada murid. Guru dapat menggunakan Platform Merdeka Mengajar sebagai sumber mengajar, selama diselaraskan dengan kebutuhan murid dan tujuan pembelajaran.

Menurut Mendikbudristek Nadiem Makarim, dalam peluncuran Kurikulum Merdeka dan PMM pada tanggal 11 Februari 2022, PMM ini adalah platform untuk guru yang akan berkembang menjadi suatu platform yang bukan hanya materi dan konten kementerian, namun benar-benar dimiliki guru, dari guru, dan untuk guru. Lebih lanjut, Mendikbudristek menyatakan bahwa PMM akan menjadi teman guru dalam mengajar dan platform ini juga akan membantu guru berinovasi menciptakan pembelajaran sesuai tantangan zaman.

PMM tidak hanya digunakan untuk memaksimalkan potensi belajar para peserta didik, namun juga para pendidik. Visi dari PMM adalah menciptakan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan iklim kerja yang positif dan memudahkan guru untuk melaksanakan aktivitas mengajar (Marisana et al., 2023; Priantini et al., 2022). PMM juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan guru untuk belajar, berkarya, dan berkolaborasi. Selain itu, PMM yang telah diluncurkan pada Merdeka Belajar Episode ke-15 tersebut memiliki tujuan untuk membantu para guru mengajar sesuai dengan kemampuan murid, menyediakan latihan untuk meningkatkan kompetensi serta berkarya, dan menginspirasi rekan sejawat (Ketaren et al., 2022; Budiarti, 2022).

PMM dapat digunakan secara *online* dengan mengunduh dan menginstallnya di perangkat Android atau menggunakan *browser* di perangkat Android, komputer, atau laptop. Akan tetapi, PMM dalam bentuk aplikasi yang tersedia di *Google Play* memiliki fitur yang lebih kaya daripada platform yang dijelajahi melalui *browser*. Untuk dapat menggunakan semua fungsi platform Merdeka Mengajar, setiap guru harus mendaftar atau *login* dengan akun belajar.id. PMM memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru maupun kepala sekolah, baik berupa media untuk meningkatkan pemahaman maupun perangkat pembelajaran yang dapat digunakan (Sanusi et al., 2022). PMM menawarkan kesempatan yang sama kepada guru untuk belajar dan meningkatkan keterampilan mereka di mana saja dan kapan saja (Arnes et al., 2023). Melihat berbagai fitur yang disediakan oleh Kemendikbudristek dalam PMM, dapat memudahkan guru untuk memahami hakikat kurikulum merdeka dan pada akhirnya bisa menerapkan kurikulum merdeka tersebut dalam proses pembelajaran, namun pada kenyataannya belum semua guru yang mengunduh dan memanfaatkan aplikasi ini (Arnes et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Silaswati (2022) diperoleh kesimpulan bahwa pemahaman guru terhadap implementasi merdeka belajar masih rendah.

Selain itu, kurangnya sosialisasi dan informasi terkait fitur-fitur yang ada dalam PMM mengakibatkan banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan platform yang ada (Rohimat, 2022). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Firdaus et al. (2022) diperoleh hasil bahwa guru-guru belum mampu memproduksi video pembelajaran inovatif dengan menggunakan berbagai aplikasi, guru masih menggunakan video yang sudah tersedia di platform YouTube sebagai bahan ajar pembelajaran, serta guru belum mampu mengelola pembelajaran daring asynchronous dalam penggunaan Platform Merdeka Mengajar.

Masalah terkait pemanfaatan PMM dialami oleh guru Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Guru SMK MPLB dituntut dapat memanfaatkan platform tersebut dengan berperan sebagai pengguna maupun sebagai kontributor. Untuk dapat menjadi kontributor pada PMM, guru harus memiliki karya yang dapat memotivasi dan menginspirasi, baik dalam bentuk media, bahan ajar, atau video pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi pada guru MGMP MPLB di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, jumlah guru yang terlibat sebagai kontributor di PMM masih belum optimal. Sedikitnya guru yang berperan sebagai kontributor tersebut karena masih rendahnya keterampilan guru dalam pembuatan media dan bahan ajar. Berdasarkan penelitian Sutirman et al. (2017) diketahui bahwa sebagian besar guru SMK Administrasi Perkantoran belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajar. Penelitian Sutirman et al. (2022) menemukan bahwa mayoritas guru SMK Administrasi Perkantoran selama ini hanya menggunakan *slide PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian Winda dan Dafit (2021) menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran. Artinya masih terdapat keterbatasan kemampuan para guru dalam pengoperasian aplikasi merdeka mengajar, serta pengisian konten media pembelajaran. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa guru SMK Administrasi Perkantoran belum memiliki kemampuan yang memadai untuk penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan platform digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Prabowo et al. (2021) dan Firdaus et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa kemampuan para guru dalam pengoperasian aplikasi merdeka mengajar serta pengisian konten media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh para guru pada aplikasi tersebut masih terbatas. Intensitas penggunaan *e-learning*

sebagai media pembelajaran juga jarang. Begitu pula dengan fitur aplikasi pendukung pembelajaran *e-learning* yang kurang dimanfaatkan (Hasyim & Hayati, 2023). Temuan lain menunjukkan bahwa guru masih kurang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Aryzona et al., 2023). Hal tersebut mengakibatkan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran terutama dalam aspek perencanaan, implementasi, dan evaluasi (Arijumiati et al., 2021). Diana et al. (2022) menambahkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih rendah karena keterbatasan fasilitas sekolah dan kemampuan guru. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting karena berkaitan dengan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik (Haryanto et al., 2023). Penelitian tersebut menunjukkan masih terbatasnya kemampuan para guru dalam pengoperasian aplikasi merdeka mengajar, serta pengisian konten media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu tindak lanjut untuk memastikan kompetensi guru SMK Administrasi Perkantoran mampu mengikuti perkembangan pendidikan terutama dalam penggunaan media berbasis digital.

Berdasarkan analisis permasalahan yang dialami oleh guru MGMP MPLB Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, maka perlu dilakukan pemberdayaan melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media dan bahan ajar. Melalui PKM pemberdayaan guru ini diharapkan peran guru SMK, khususnya Kompetensi Keahlian MPLB dalam menjadi kontributor di Platform Merdeka Mengajar akan dapat lebih optimal. Selain itu, tentu saja diharapkan melalui kegiatan pemberdayaan ini guru akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas melalui optimalisasi media dan bahan ajar. Oleh karena itu, dalam kegiatan ini mengangkat rumusan masalah berupa “Bagaimana proses pemberdayaan guru MGMP MPLB Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta melalui pelatihan dan pendampingan dalam mengoptimalkan penggunaan Platform Merdeka Mengajar, serta pengembangan media dan bahan ajar Kurikulum Merdeka?”.

Adapun tujuan dari kegiatan PkM ini, yaitu untuk meningkatkan kompetensi guru SMK MPLB melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis SAC sebagai upaya mendukung kontribusi aktif pada Platform Merdeka Mengajar. Selain itu, kegiatan PKM ini juga bertujuan untuk meningkatkan pencapaian IKU, yakni IKU 2 mengenai mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus, IKU 3 mengenai dosen berkegiatan di luar kampus, IKU 5 mengenai hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat, serta IKU 6 mengenai program studi bekerja sama dengan mitra. Kegiatan PkM ini diharapkan mengoptimalkan peranan UNY untuk memajukan pendidikan di Indonesia.

2. METODE

2.1. Waktu

Kegiatan PkM Pemberdayaan Guru MGMP MPLB dilaksanakan pada tanggal 2-3 Agustus 2024 pada pukul 09.00-15.00 WIB.

2.2. Lokasi

Kegiatan ini berlangsung secara luring di Lab. Komputer IDB, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta.

2.3. Tahapan Kegiatan

Metode pelaksanaan PkM akan dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan, meliputi:

2.4. Pemaparan tentang kurikulum merdeka dan platform merdeka mengajar.

- a. Pelatihan berbasis *Project Based Learning* terkait pembuatan media dan bahan ajar kurikulum merdeka sehingga dapat mengoptimalkan peran guru sebagai kontributor di platform merdeka mengajar. Dalam pelatihan ini, guru diwajibkan membuat media pembelajaran dan bahan ajar sebagai produk pelatihan.

- b. Pendampingan pembuatan media dan bahan ajar
Kegiatan pendampingan dilakukan sejalan dengan proses pelatihan. Setelah pelatihan pertama, guru diberikan tugas untuk menyelesaikan media dan bahan ajarnya selama 2 minggu. Dalam durasi waktu ini, guru dapat melakukan konsultasi dengan tim pengabdian masyarakat terkait dengan media dan bahan ajar yang sedang dibuat melalui LMS Google Classroom, Zoom dan WA Grup. Setelah selesai proses pelatihan yang kedua, guru akan didampingi untuk mengunggah hasil karyanya di dalam platform merdeka mengajar.
- c. Pendampingan unggah media dan bahan ajar pada platform merdeka mengajar.

2.5. Peserta

Peserta kegiatan PkM Pemberdayaan Guru MGMP MPLB dalam optimalisasi PMM dan menjadi kontributor pada PMM merupakan guru SMK MPLB Daerah Istimewa Yogyakarta. Peserta berjumlah 28 orang pada hari pertama dan 27 orang pada hari kedua.

2.6. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi direncanakan dilakukan pada saat proses pelatihan berlangsung dan setelah kegiatan PkM berakhir. Evaluasi saat proses akan memudahkan pengabdian untuk memberikan pendampingan agar peserta dapat menulis dengan baik. Evaluasi dilakukan secara tertulis dan praktik. Evaluasi tes tertulis untuk mengetahui kemampuan pemahaman teori. Evaluasi proses dan praktik dilakukan agar dapat langsung diketahui kesulitan peserta dalam membuat media dan bahan ajar. Selain itu, evaluasi juga dilakukan berdasarkan hasil proyek yang telah dibuat. Jenis tes yang digunakan dalam evaluasi yakni *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan PkM. Selanjutnya, kepuasan peserta diukur dengan angket kepuasan. *Pretest* diberikan sebelum kegiatan PkM dimulai, sedangkan *posttest* dan angket kepuasan diberikan setelah kegiatan PkM. Penilaian dilakukan dengan melihat total dari keberhasilan guru menjawab tes dalam memahami pengembangan media pembelajaran dengan *smart apps creator*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pemberdayaan guru SMK MPLB di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam rangka optimalisasi platform merdeka mengajar memiliki tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan memahami media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone* yang disebut *Smart Apps Creator* (SAC), sehingga dengan adanya pelatihan ini dapat mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa/i.

Smart Apps Creator (SAC) merupakan salah satu cara untuk mengembangkan pembelajaran *online* berbasis *gadget/smartphone*. Aplikasi ini dapat menghasilkan *file* HTML, EXE dan apk sehingga langsung digunakan pada ponsel berbasis Android. Aplikasi ini memiliki kelebihan, seperti kemudahan penggunaan dan pemakaian RAM yang efisien. Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai alat utama dalam pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru SMK MPLB dalam menciptakan aplikasi pembelajaran yang lebih kreatif dan mudah digunakan.

Kegiatan pelatihan *Smart Apps Creator* (SAC) diselenggarakan di Lab. Komputer IDB, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta secara luring pada tanggal 2-3 Agustus 2024 pada pukul 09.00 - 15.00 WIB. Pelatihan ini diterima dengan baik dan antusias oleh para guru sebagai peserta pelatihan *Smart Apps Creator* (SAC), secara keseluruhan pelatihan ini mencapai hasil yang diinginkan dengan rincian kegiatan sebagai berikut.

3.1. Registrasi Peserta

Kegiatan ini dimulai dari registrasi peserta, jumlah peserta yang hadir pada kegiatan berlangsung sebanyak 28 orang pada hari pertama dan 27 orang pada hari kedua dari guru SMK MPLB di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

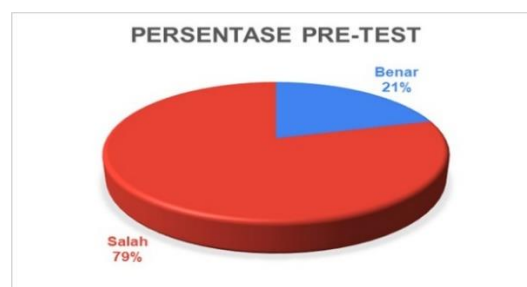
3.2. Pre-Test

Sebelum dilakukan pemaparan materi dan pelatihan oleh narasumber mengenai penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone* diadakan *pre-test* untuk menguji tingkat pemahaman guru mengenai materi dan pelatihan yang akan disampaikan dengan menggunakan *google form*. Berikut hasil *pre-test* 28 peserta mengenai *Smart Apps Creator*.



Gambar 2. Grafik Jawaban *Pre-Test*

Berdasarkan Gambar 2. diketahui tingkat pemahaman guru sebelum diadakan kegiatan pelatihan *smart apps creator* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone*, dengan hasil terdapat 58 jawaban benar dan 222 jawaban salah. Salah terbanyak pada nomor soal 5 dengan 28 orang menjawab salah dengan isi soal langkah-langkah interaksi tombol. Pada nomor soal 1 dengan 22 orang menjawab salah dengan isi soal pengaturan awal aplikasi, pada nomor soal 2 dengan 22 orang menjawab salah dengan isi soal tampilan mudah operasionalnya, pada nomor soal 3 dengan 9 orang menjawab salah dengan isi soal tampilan media, pada nomor soal 4 dengan 25 orang menjawab salah dengan isi soal fungsi pengembangan media pembelajaran, pada nomor soal 6 dengan 26 orang menjawab salah dengan isi soal tombol, pada nomor soal 7 dengan 18 orang menjawab salah dengan isi soal tahap evaluasi tombol, pada soal nomor 8 dengan 25 orang menjawab salah dengan isi soal langkah jika semua pilihan dianggap salah, pada nomor soal 9 dengan 23 orang menjawab salah dengan isi soal langkah-langkah mempublish, dan yang terakhir pada nomor soal 10 dengan 24 orang menjawab salah dengan isi soal maksud dari ukuran *version code* dan *icon* pada tahap *publish*.



Gambar 3. Persentase Perbandingan Jawaban Benar dan Salah *Pre-Test*

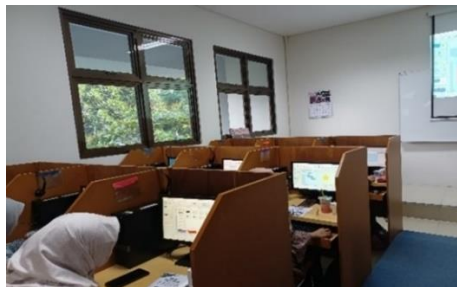
Berdasarkan gambar 3, diketahui bahwa sebanyak 21% guru sudah memahami mengenai *smart apps creator* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone*. Namun masih terdapat sebanyak 79% yang belum paham, kurangnya pemahaman guru mengenai *smart apps creator* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone* disebabkan oleh kurangnya penerapan dan pemanfaatan media pembelajaran *smart apps creator* pada kehidupan sehari-hari dan kurangnya informasi tentang media *smart apps creator* masih sedikit di lingkungan pendidikan. *Smart apps creator* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone* sangat penting di era sekarang dikarenakan dapat memudahkan guru dalam membuat bahan ajar bagi siswa, tidak hanya itu dengan adanya media ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dikarenakan aplikasi ini diatur

dengan luaran yang semenarik mungkin, maka perlu adanya peningkatan informasi kepada guru mengenai pelatihan menggunakan *smart apps creator* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone*.

3.3. Pelatihan

Narasumber menyampaikan materi mengenai pentingnya inovasi dalam metode pengajar di era digital dengan menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)*. Aplikasi *SAC* ini dapat menghasilkan *file* HTML, EXE, serta apk. Oleh sebab itu, dapat langsung digunakan pada ponsel berbasis Android. Narasumber juga mengajarkan guru bagaimana tutorial menggunakan *SAC*.

Mulai dari Pengaturan Awal, Menghilangkan Tombol *Home*, Visibilitas Tombol *Home* berfungsi agar saat nanti tampil di aplikasi mudah operasionalnya. Section, Background berfungsi agar tampilan media lebih menarik dan membuat siswa antusias dalam belajar. Menambahkan Gambar/Icon, Menambahkan Teks, *Insert Video* jika ada tambahan berupa media video. Preview yakni melihat jalannya program yang sudah dibuat sebelum proses *publish*, Interaksi Tombol berfungsi mengaktifkan tombol saat media tersebut di *publish*, serta menambahkan evaluasi dengan tujuan melakukan penilaian kepada siswa/i, di dalam teks evaluasi dapat menambahkan interaksi jawaban, dan yang terakhir yaitu *publish*. Berikut merupakan suasana pelatihan pengembangan media pembelajaran yang dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 4. Suasana saat Pelatihan

Dari pemaparan tersebut, guru diharapkan mampu mengerti mengenai media pembelajaran berbasis *smart apps creator*, dengan hasil ada beberapa guru yang bertanya saat narasumber membuka sesi tanya jawab. Sehingga dapat dilihat secara tidak langsung guru memperhatikan saat pemaparan materi, serta ada beberapa guru juga yang mencatat, serta memfoto penjelasan yang disampaikan oleh narasumber.



Gambar 5. Suasana saat Pemaparan Materi

3.4. Pendampingan

Pendampingan dilakukan melalui LMS *Google Classroom*, *Zoom* dan *WhatsApp* Grup. Pendampingan dilakukan secara *online* menyesuaikan dengan penugasan untuk menyelesaikan media dan bahan ajar dengan waktu 2 minggu. Guru dapat berkonsultasi, bertanya, atau mengonfirmasi proses penyelesaian penugasan kepada tim PkM. Setelah selesai dalam pembuatan media dan bahan ajar, guru didampingi tim PkM mengunggah hasil karya melalui platform merdeka mengajar. Dalam hal ini, tim PkM menjawab dan memberikan solusi atas kendala yang dialami guru MPLB selama penyelesaian media dan bahan ajar.

3.5. Post Test

Setelah dilaksanakannya pelatihan mengenai *Smart Apps Creator* untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *smartphone*, kemudian diadakan *post-test* untuk melihat seberapa berhasil pelatihan tersebut terhadap guru SMK MPLB di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Berikut hasil *post-test* 28 guru mengenai *Smart Apps Creator*.



Gambar 6. Grafik Jawaban *Post-Test*

Berdasarkan Gambar 6, setelah dilaksanakannya pemaparan materi dan pelatihan mengenai penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone*, didapatkan hasil 157 jawaban benar dan 83 jawaban salah memiliki selisih 139 dari sebelumnya saat *pre-test* sebanyak 222 jawaban salah. Hasil *post-test* menunjukkan nomor soal 1 dengan 1 orang menjawab salah dengan isi soal pengaturan awal aplikasi, pada nomor soal 2 dengan 18 orang menjawab salah dengan isi soal tampilan mudah operasionalnya, pada nomor soal 3 dengan 2 orang menjawab salah dengan isi soal tampilan media, pada nomor soal 4 dengan 10 orang menjawab salah dengan isi soal fungsi pengembangan media pembelajaran, pada nomor soal 5 dengan 28 orang menjawab salah dengan isi soal langkah-langkah interaksi tombol, pada nomor soal 6 dengan 2 orang menjawab salah dengan isi soal tombol, pada nomor soal 7 dengan 10 orang menjawab salah dengan isi soal tahap evaluasi tombol, pada soal nomor 8 dengan 3 orang menjawab salah dengan isi soal langkah jika semua pilihan dianggap salah, pada nomor soal 9 dengan 8 orang menjawab salah dengan isi soal langkah-langkah mempublish, dan yang terakhir pada nomor soal 10 dengan 5 orang menjawab salah dengan isi soal maksud dari ukuran *version code* dan *icon* pada tahap *publish*.

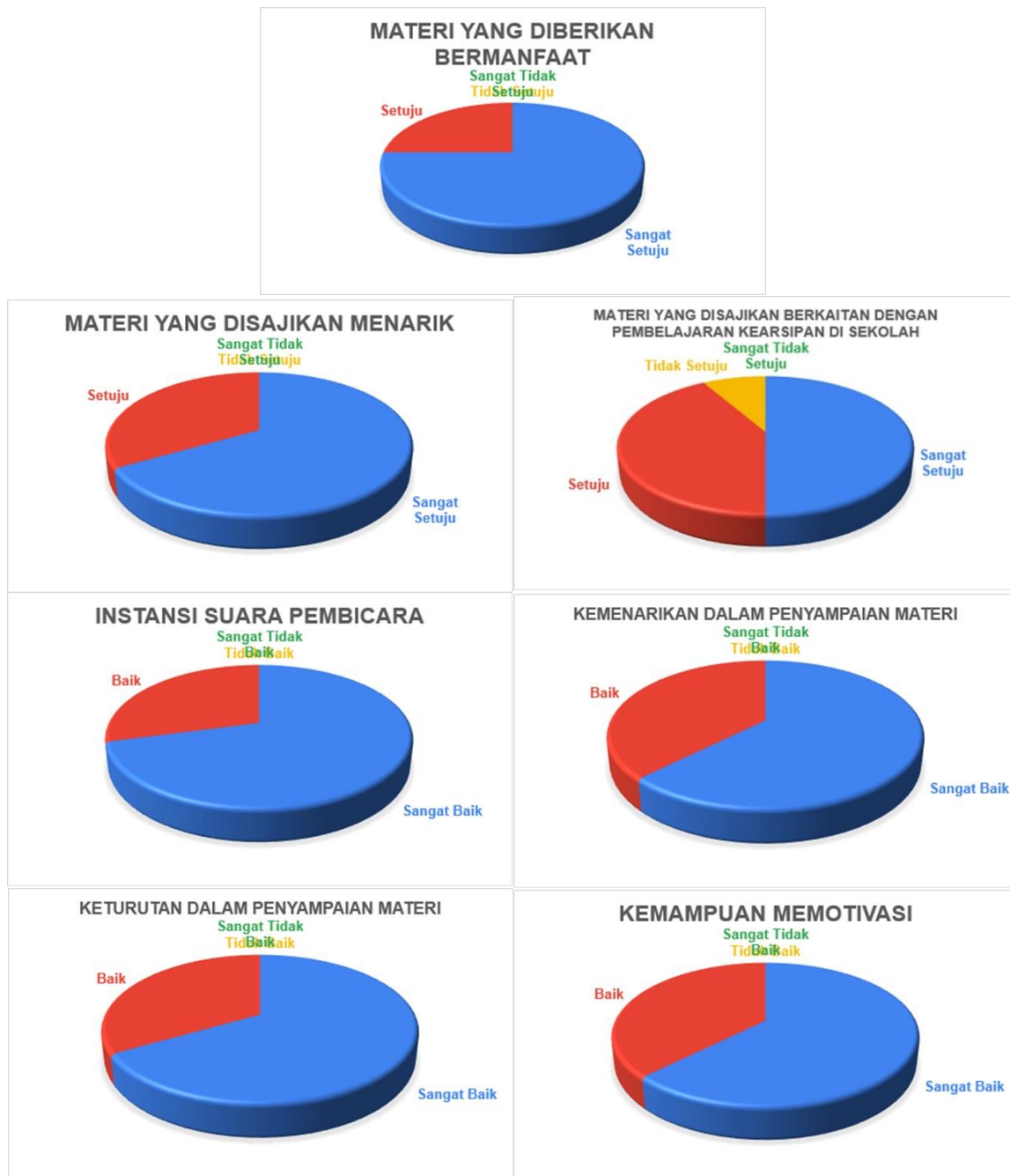


Gambar 7. Persentase Perbandingan Jawaban Benar dan Salah *Post-Test*

Berdasarkan gambar 7, setelah dilaksanakannya pelatihan *smart apps creator* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone* didapatkan hasil 74% guru memahami mengenai *smart apps creator* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone* yang mengalami peningkatan sebesar 53% dari sebelum diadakan pelatihan. Namun, masih terdapat sebanyak 26% yang belum paham. Oleh sebab itu, dengan adanya pelatihan *smart apps creator* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone* ini, guru diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menggunakan media *smart app creator* untuk menunjang pembelajaran, meningkatkan niat belajar siswa, dan di kehidupan sehari-hari.

3.6. Angket Kepuasan Peserta

Setelah pengisian *post-test* selesai, dilanjutkan dengan pengisian angket kepuasan peserta terhadap pelatihan *smart apps creator* yang telah diberikan. Berikut ini adalah hasil angket dari 24 guru SMK MPLB di Daerah Istimewa Yogyakarta yang memberikan umpan balik terkait tingkat kepuasan peserta. Sedangkan, terdapat 4 peserta lainnya tidak mengisi angket kepuasan peserta.



Gambar 8. Tingkat Kepuasan Peserta

Berdasarkan hasil angket kepuasan yang didapatkan dari 24 guru, 7 gambar di atas menunjukkan bahwa peserta sudah merasa puas dengan adanya pelatihan *smart app creator*. Mulai dari materi yang diberikan bermanfaat, 18 peserta memilih sangat setuju, 6 peserta memilih tidak setuju, 0 peserta memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju. Materi yang disajikan menarik, 16 peserta memilih sangat setuju, 8 peserta memilih setuju, 0 peserta memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju. Materi yang disajikan berkaitan dengan

pembelajaran kearsipan, 12 peserta memilih sangat setuju, 10 peserta memilih setuju, 2 peserta memilih tidak setuju, 0 peserta memilih sangat tidak setuju. Instansi suara pembicara, 17 peserta memilih sangat baik, 7 peserta memilih baik, 0 peserta memilih tidak baik dan sangat tidak baik. Kemenarikan dalam penyampaian materi, 15 peserta memilih sangat baik, 9 peserta memilih baik, 0 peserta memilih baik dan tidak baik. Keteraturan dalam penyampaian materi, 16 peserta memilih sangat baik, 8 peserta memilih baik, 0 peserta memilih tidak baik dan sangat tidak baik. Kemampuan memotivasi, 15 peserta memilih sangat baik, 9 peserta memilih baik, 0 peserta memilih tidak baik dan sangat tidak baik.

Berdasarkan tahapan tersebut, diketahui bahwa kegiatan pelatihan mampu menunjukkan adanya peningkatan antara *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan bahwa pelatihan *smart apps creator* ini efektif dalam meningkatkan pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran. *Pretest* menunjukkan jumlah guru menjawab benar hanya sebesar 21%, sementara *posttest* menunjukkan jumlah guru menjawab benar meningkat menjadi 74%. Artinya pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman guru terkait penggunaan media pembelajaran *smart apps creator* berbasis *smartphone*. Hal ini selaras dengan temuan sebelumnya bahwa pelatihan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran (Satibi et al., 2023). Pelatihan dan pendampingan terhadap guru memberikan motivasi dan pengetahuan baru dalam meningkatkan kompetensi menggunakan media pembelajaran (Nashoih et al., 2022). Temuan lain juga menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Alasi, 2024). Oleh karena itu, pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Kegiatan pelatihan memiliki dampak dalam pengoptimalan penggunaan platform merdeka mengajar, serta pengembangan media dan bahan ajar. Pelatihan melibatkan proses yang terdiri dari pelatihan pengenalan fitur, proses penggunaan, dan praktikum. Kegiatan tersebut memberikan gambaran dalam memahami penggunaan *smart apps creator*. Adapun kegiatan pendampingan dalam penugasan memberikan kesempatan bagi guru untuk mencoba menyelesaikan proyek. Pemahaman dari pemaparan materi diterapkan dengan pendampingan oleh tim PkM. Proyek ini memungkinkan pengalaman yang komprehensif dalam penyusunan media dan bahan ajar. Oleh karena itu, pelatihan ini memberikan dampak nyata terhadap pengetahuan dan pengalaman guru SMK MPLB dalam menggunakan media pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pemberdayaan guru SMK MPLB dalam rangka optimalisasi Platform Merdeka Mengajar berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Terdapat peningkatan pemahaman guru mengenai penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone* sebesar 53% dari sebelum diadakan pelatihan. Pelatihan berdampak pada peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *smartphone*/Android untuk menunjang pembelajaran di SMK MPLB sehingga memperkuat peran sebagai kontributor dalam Platform Merdeka Mengajar. Adapun rekomendasi dari kegiatan ini yakni diperlukan pelatihan lanjutan dan kolaborasi berkelanjutan untuk mendukung keberlanjutan kompetensi guru dalam pembelajaran digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselenggaranya pelatihan *Smart Apps Creator* (SAC) ini dengan rincian sebagai berikut:

- Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendukung dan mendanai kegiatan pelatihan *Smart Apps Creator* (SAC).
- Dr. Sutirman, M.Pd. selaku ketua pelaksana pelatihan *Smart Apps Creator* (SAC) di Lab. Komputer IDB, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta.

- c. Ponco Walipranoto, S.Pd.T., M.Pd. selaku narasumber pelatihan *Smart Apps Creator (SAC)* di Lab. Komputer IDB, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- d. Ilham Ramadan Pandu Setia Negara Siregar, M.A.B. selaku anggota yang telah membantu terselenggaranya kegiatan pelatihan *Smart Apps Creator (SAC)* ini.
- e. Yuliansah, M.Pd. selaku anggota yang telah membantu terselenggaranya kegiatan pelatihan *Smart Apps Creator (SAC)* ini.
- f. Guru SMK MPLB yang telah mengikuti pelatihan *Smart Apps Creator (SAC)* di Lab. Komputer IDB, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Alasi, T. S. (2024). Pelatihan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Guru SMA Sumatera Utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Variasi*, 1(1), 5–8. <https://ejurnal.stmikmethodistbinjai.ac.id/jpmv/article/view/29>
- Arijumiati, R., Istiningasih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698–704. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>
- Arnes, A., Musparidi, & Yusmanila. (2023). Analisis Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar oleh Guru PPKn untuk Akselerasi Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 60–70. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/4647>
- Aryzona, E. F., Asrin, A., & Syazali, M. (2023). Analisis Kompetensi Guru dan Desain Pembelajaran dalam Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Merdeka SD Negeri 1 Jantuk Tahun Pelajaran 2022-2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 424–432. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1156>
- Budiarti, N. I. (2022). Merdeka Mengajar Platform as a Support for the Quality of Mathematics Learning in East Java. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 10(1), 13–25. <https://doi.org/10.33477/mp.v10i1.2858>
- Diana, D., Sukamti, S., & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1110–1120. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>
- Firdaus, F. M., Aprilia, T., & Ardiansyah, A. R. (2022). Pelatihan Pengembangan Video Based Learning dalam Mengoptimalkan Platform Merdeka Mengajar di Sekolah Dasar. *International Journal of Public Devotion*, 5(2), 123–132. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/IJPD/article/download/3678/pdf>
- Haryanto, Ernawati, M. D. W., Fuldiaratman, Afrida, & Ekaputra, F. (2023). Implementasi Aplikasi PhET Simulation dalam Pembelajaran MIPA Berbasis Eksperimen. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1372–1379. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3160>
- Hasyim, A., & Hayati, N. A. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menggunakan E-Learning sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 297–303. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.555>
- Ketaren, A., Rahman, F., Meliala, H. P., Trigan, N., & Simanjuntak, N. (2022). Monitoring dan Evaluasi Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar pada Satuan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10030>
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 139–150. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>
- Nashoih, A. K., Fadhli, K., Taqiyuddin, A., Khorib, A., Sholikhah, I. N., & Putriningtyas, C. (2022). Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kartu BiZi Bagi Guru Bahasa Arab Di Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i1.2285>

- Prabowo, D. A., Fathono, M. Y., Toyib, R., & Sunardi, D. (2021). Sosialisasi Aplikasi Merdeka Mengajar dan Pengisian Konten Pembelajaran Pada SMKN 3 Selama untuk Mendukung Program SMK-PK Tahun 2021. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.54650/jpmtt.v1i2.410>
- Priantini, D. A. M. M. O., Suarni, N. K., & Adnyana I. K. S. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(2), 238–244. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/IPM>
- Rohimat, S. (2022). Webinar Strategi Penyelesaian Pelatihan Mandiri Kurikulum Merdeka Pada Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 3(2). <https://doi.org/10.26874/jakw.v3i2.251>
- Sanusi, Rohimat, S., & Muthahanah. (2022). Diseminasi Platform Merdeka Mengajar untuk Guru SMA Negeri 6 Kota Serang. *Jurnal ABDIKARYA*, 4(2), 124–132. <https://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/abdikarya/article/download/2035/1207>
- Satibi, A., Rudi, M., Aprinaldo, A., & Ikmaludin, A. B. (2023). Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Lectora Inspire. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 3(1), 1–11. <https://journal.unram.ac.id/index.php/darmadiksani/article/view/2074>
- Silaswati, D. (2022). Analisis Pemahaman Guru dalam Implementasi Program Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(4), 718–723. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.11775>
- Sutirman, S., Yuliansah, Y., & Dwihartanti, M. (2022). The Effectiveness Online Learning Medium in Increasing Vocational Education Student Motivation. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 112. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n1.p112--130>
- Sutirman, Surjono, H. D., & Muhyadi. (2017). Integration of Strategy Experiential Learning in E-Module of Electronic Records Management. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(3), 275–287. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IP2/article/view/38941>

Halaman Ini Dikosongkan