

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED PLS.EDU APPLICATION CONTENT ON COMMUNITY EDUCATION INNOVATION MATERIALS

KOLOKIUUM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

<http://kolokium.ppj.unp.ac.id/>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 11, Nomor 1, Tahun 2023

DOI: 10.24036/kolokium.v11i1.555

Received 18 April 2023

Approved 19 April 2023

Published 30 April 2023

Mega Nurrisalia^{1,5}, Yanti Karmila Nengsih², Dian Sri Andriani³, Shomedran⁴

^{1,2,3,4} Universitas Sriwijaya

⁵meganurrisalia@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop and determine the validity and practicality of the content of public education innovation materials on the Android-based PLS.edu application in the Public Education Study Program, FKIP Sriwijaya University. The research method used is research and development using the ADDIE development model with the research subject being 5th semester students who take the Diffusion of Educational Innovation course. The results showed that the validation results obtained a feasibility value by material experts by 78%, linguists by 52% and media experts by 84%. Furthermore, based on the results of product practicality trials, namely individual trials, the feasibility score was 82.67 % and small group trials were 86.40 %. So that the overall average percentage of eligibility is 76.61 with "Good" criteria. These results indicate that the content of public education innovation material on the Android-based PLS.edu application developed in this study is valid and practical so that it is declared feasible to be used in learning.

Keywords: Content development, Community education innovation, Android.

INTRODUCTION

Proses pembelajaran baik dari Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi saat ini tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi digital, hal tersebut dapat dilihat dari peserta didik saat ini yang tidak hanya memanfaatkan bahan ajar cetak namun sudah menggunakan teknologi digital. Proses pembelajaran yang dilakukan pada program studi Pendidikan Masyarakat (Penmas) terkhusus pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan pada hakikatnya sudah berjalan cukup baik dan telah memanfaatkan bahan pembelajaran yang telah tersedia seperti menggunakan buku referensi umum, powerpoint, elearning, dan sumber belajar lainnya dari internet.

Difusi Inovasi Pendidikan merupakan salah satu matakuliah pilihan pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang ditawarkan pada program studi Penmas FKIP Unsri untuk diikuti mahasiswa dari dalam atau luar kampus dengan bobot 2 sks. Tujuan mata kuliah ini adalah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam memahami konsep difusi inovasi, karakteristik, peran agen perubahan, sistem sosial, konsep dan bentuk inovasi pendidikan masyarakat dan difusi inovasi pendidikan masyarakat di masa depan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya disimpulkan bahwa mahasiswa prodi Penmas FKIP Unsri tertarik dan lebih mudah memahami metode pembelajaran berbasis digital interaktif di banding ceramah atau cetak (Nengsih et al., 2021; Nurrizalia et al., 2020). Proses pembelajaran baik secara luring ataupun daring di mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan masih membutuhkan tambahan referensi terutama pada materi Inovasi Pendidikan Masyarakat sehingga dirasakan sangat perlu adanya pengembangan bahan ajar interaktif dengan memuat tulisan, gambar, video dan animasi agar dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman mahasiswa. Pembelajaran berbasis android dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adanya produk luaran penelitian sebelumnya di tahun 2020 berupa media pembelajaran multimedia interaktif dan tahun 2021 berupa Aplikasi PLS.edu berbasis android menjadi alasan yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan dalam mengembangkan konten aplikasi PLS.edu dengan memiliki HKI yang nantinya dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun secara online.

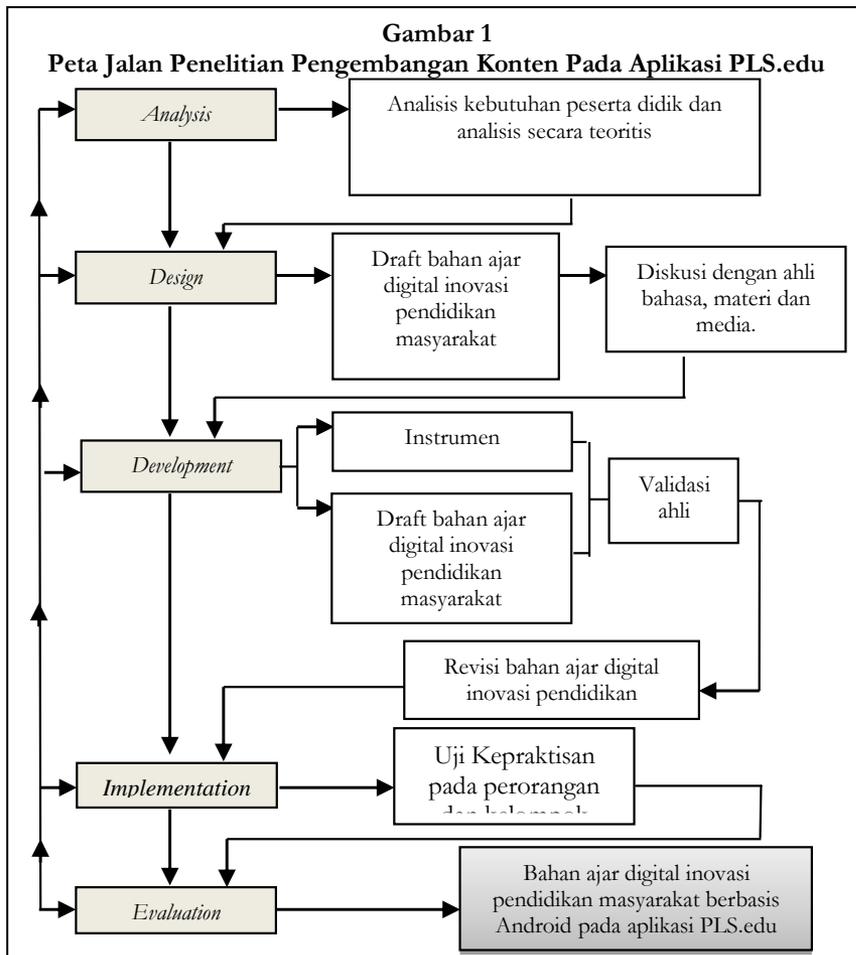
Penelitian yang berkaitan dengan bahan ajar digital yang sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa orang peneliti terdahulu, diantaranya dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro (FH et al., 2021), Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Multi Representasi Pada Materi Bilangan Bulat Untuk Siswa Smplb Tunarungu (Suarcita, 2020) dan penelitian Bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa SMA kelas X (Nurhairunnisah, 2017).

Perbedaan pada masing-masing penelitian terletak pada software yang digunakan dan objek penelitian. Adapun alasan peneliti memilih aplikasi android sebagai media ajar karena perkembangan aplikasi berbasis android yang sangat pesat dan banyak ponsel cerdas menggunakan sistem operasi android. Selain itu penelitian ini akan mengembangkan penelitian tahun sebelumnya menggunakan konten aplikasi PLS.edu pada materi konsep dan bentuk Inovasi Pendidikan Masyarakat sesuai dengan RPS mata kuliah. Objek penelitiannya ialah mahasiswa program studi Pendidikan Masyarakat FKIP Unsri.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis, mengembangkan serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan konten materi Inovasi Pendidikan Masyarakat. Selanjutnya, Urgensi Penelitian penelitian terkait pengembangan konten aplikasi PLS.edu berbasis android pada materi inovasi pendidikan masyarakat ini sangat perlu dilakukan karena masih kurangnya konten bahan ajar pada aplikasi PLS.edu berbasis android di program studi Penmas dan untuk mendukung mahasiswa dalam memahami mengenai konsep dan bentuk inovasi pendidikan masyarakat di mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa program studi Penmas FKIP Unsri maupun masyarakat yang tertarik untuk memahami materi Inovasi Pendidikan Masyarakat.

METHOD

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (penelitian pengembangan) menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian, Prosedur pengembangan dalam penelitian ini disajikan dalam sebagai berikut.



Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan langkah – langkah sebagai berikut (Riduwan, 2012):

1. Hasil review dari ahli media dan uji coba dari bentuk nilai huruf diubah menjadi bentuk nilai angka, sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak jelas/sangat tidak tepat/sangat tidak baik/sangat tidak sesuai
 - 2 = tidak jelas/tidak tepat/tidak baik/tidak sesuai
 - 3 = cukup jelas/cukup tepat/cukup baik/cukup sesuai
 - 4 = jelas/tepat/baik/sesuai
 - 5 = sangat jelas/sangat tepat/sangat baik/sangat sesuai
2. Dari aspek yang direview, kemudian dicari rata – rata empirisnya dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah nilai

n = jumlah responden

3. Menghitung persentase dari tiap – tiap subvariabel dengan rumus :

$$P_{(s)} = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: $P_{(s)}$: persentase sub variabel
 S : jumlah skor tiap sub variabel
 N : jumlah skor maksimum

4. Skala Persentase Kelayakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1

Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor

| No | Persentase | Kriteria |
|----|------------|-------------------|
| 1 | 81 – 100 | Sangat Baik |
| 2 | 61 – 80 | Baik |
| 3 | 41 – 60 | Cukup Baik |
| 4 | 21 – 40 | Kurang Baik |
| 5 | 0 – 20 | Sangat Tidak Baik |

DISCUSSION

Penyajian Data Pengembangan

Penyajian data pengembangan yang dipaparkan pada bagian ini mempedomani tahap-tahap penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE [3] yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian, Tahapan-tahapan pengembangan konten aplikasi PLS.edu berbasis android pada materi inovasi pendidikan masyarakat sebagai berikut.

Analysis (Menganalisis)

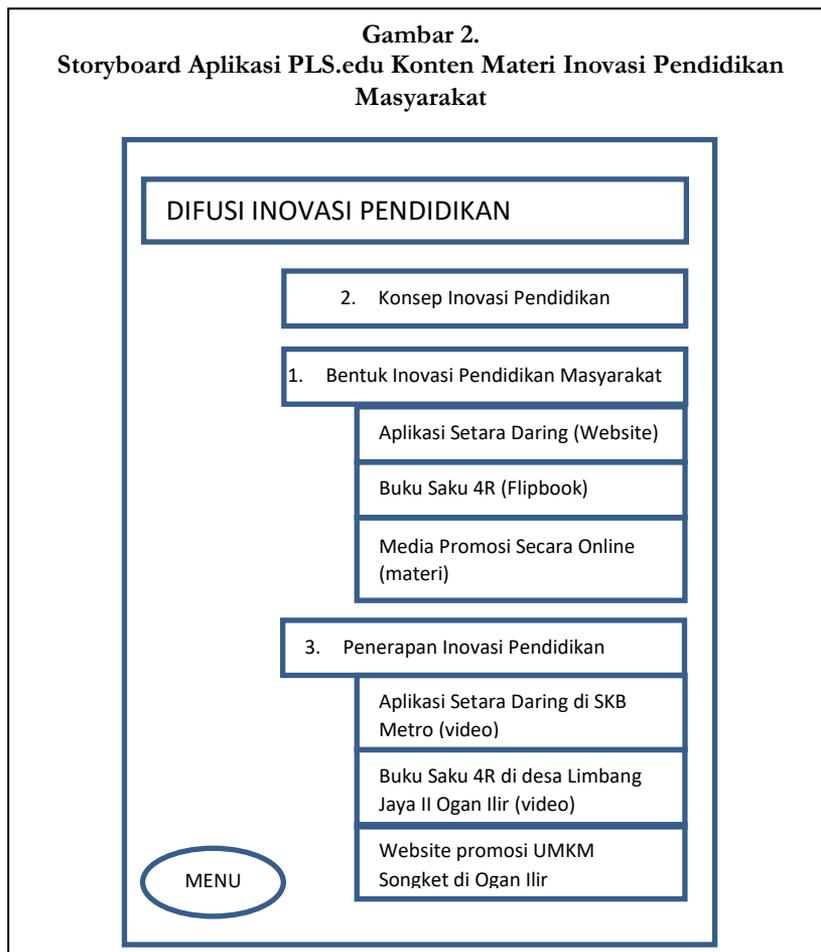
Peneliti memberikan angket tertutup kepada 45 orang mahasiswa. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis materi kurikulum yang ada di RPS mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan materi Inovasi Pendidikan Masyarakat yang terdiri dari sub materi yaitu: (1) Konsep Inovasi dan Pendidikan Masyarakat; (2) Bentuk dan Penerapan Inovasi Pendidikan Masyarakat .

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan, perencanaan pengembangan konten pada materi inovasi pendidikan masyarakat di mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan yaitu: (a) Mahasiswa membutuhkan membutuhkan konten media berbasis android dalam mempelajari materi inovasi pendidikan masyarakat pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan keilmuan PLS; (b) Konten tersebut dikembangkan pada aplikasi *PLS.edu* berbasis android untuk mahasiswa semester 5 pada pada materi inovasi pendidikan masyarakat; (c) Capaian pembelajaran, mengumpulkan materi dan sub materi yang akan di bahas dengan berpedoman pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan. (RPS terlampir); (d) Konten materi yang dikembangkan pada aplikasi *PLS.edu* menggunakan perpaduan warna hitam putih dan warna cerah dengan suara, gambar, video, contoh dan latihan soal.

Design (Merancang)

Perancangan ini meliputi perancangan materi, perancangan sub materi dalam bahan ajar, perancangan bentuk-bentuk soal latihan, perancang cover dan *layout* konten bahan ajar pada aplikasi PLS.edu berbasis android. Materi yang akan dirancang mengenai Inovasi Pendidikan Masyarakat dengan sub materi yang terdiri dari: (1) Konsep inovasi dan pendidikan masyarakat yang dilihat dari: (a) Konsep dasar inovasi, (b) Konsep dasar pendidikan masyarakat; (2) Bentuk dan penerapan inovasi pendidikan masyarakat: (a) Bentuk dan penerapan inovasi pendidikan masyarakat di lembaga pendidikan nonformal berupa aplikasi setara daring pada pembelajaran paket C SKB Kota Metro; (b) Bentuk dan Penerapan inovasi Buku Saku 4R (*Reduce, Reuse, Recycle, Replant*) dalam program pemberdayaan masyarakat agar masyarakat mampu mengelola sampah rumah tangga; (c) Bentuk dan penerapan inovasi pendidikan masyarakat dalam usaha memberdayakan pelaku UMKM Rumah Songket Mardiah untuk mempromosikan produk secara online melalui website.

Agar pengembangan konten materi lebih jelas dan terarah maka dibuatlah *storyboard*. Rancangan *storyboard* konten materi inovasi pendidikan masyarakat yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

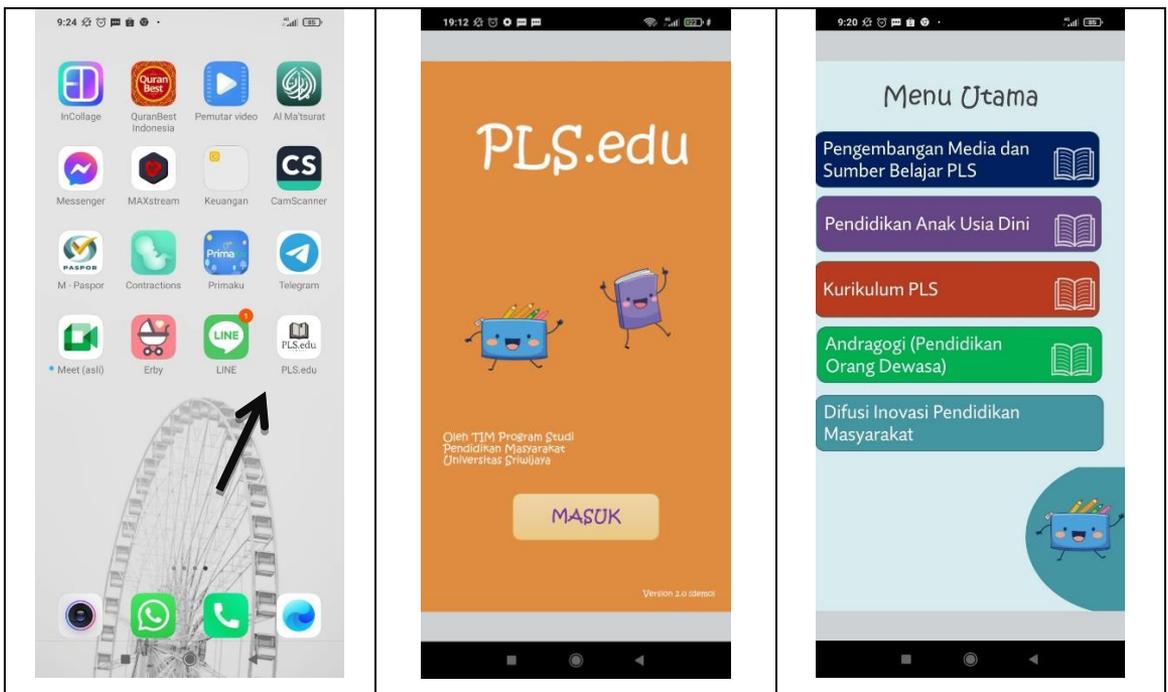


Develop (Mengembangkan)

Peneliti menggunakan RPS sebagai pedoman dalam mengembangkan materi konten yang kemudian disadur kedalam draft bahan ajar. Selanjutnya, peneliti melakukan penyuntingan pada setiap materi dan menu yang terkait dengan penggunaan bahan ajar. Sebelum konten materi diujicobakan, dilakukan evaluasi sumatif yang dilakukan dengan meminta 3 ahli untuk memvalidasi bahan ajar yang terdiri dari 1 validator konten/isi, 1 validator bahasa, dan 1 validator media. Setelah divalidasi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh para validator. (Suarcita, 2020)

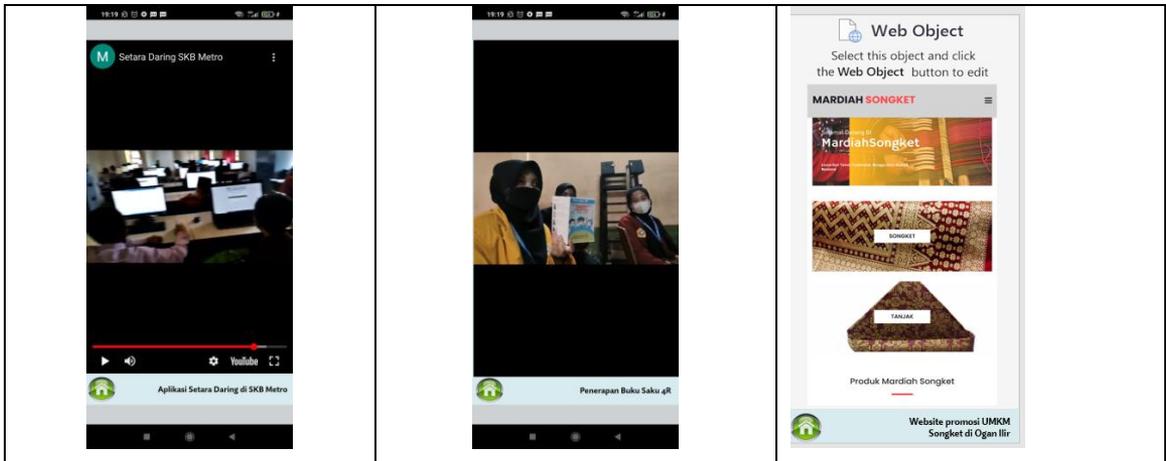
Tampilan aplikasi PLS.edu berbasis android pada konten materi inovasi pendidikan masyarakat yang telah sematkan ke dalam aplikasi PLS.edu adalah sebagai berikut.

Menu Awal Aplikasi PLS.edu



Slide pada menu Difusi Inovasi pendidikan masyarakat

| | | |
|--|--|---|
| | <p>Konsep Inovasi dan Pendidikan Masyarakat</p> <p>Berbasis pada berbagai kajian lapangan dan program layanan bagi remaja, orang dewasa, dan masyarakat dalam arti luas, pokok-pokok pemikiran yang berkembang dalam pendidikan masyarakat lebih menekankan pada tiga pokok pikiran dasar yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa orang yang belajar (murid, siswa, peserta didik atau istilah lainnya) adalah sebagai Mandiri dan mandiri bukan menjadikan mereka yang belajar sebagai objek, apalagi sekedar objek untuk 'tulis otaknya' 2. Belajar merupakan proses yang fokus pada perkembangan individu dalam sistem sosial dan lingkungannya, atau relevansi dengan perkembangan masyarakat, dan 3. Tujuan pendidikan masyarakat bukan hanya perubahan perilaku individu dalam masyarakat tetapi juga perilaku kolektif kelompok dan masyarakat, termasuk perubahan sosial yang lebih luas. | <p>Konsep Inovasi dan Pendidikan Masyarakat</p> <p>Pokok pikiran pertama sangat mewarnai pada asumsi-asumsi pembelajaran dan peran pendidik yang lebih demokratis, dialogis, partisipatif, fleksibel, fasilitatif, dan memberdayakan potensi individu dan lingkungannya, baik lingkungan sosial maupun alam.</p> <p>Pokok pikiran kedua sangat berpengaruh pada pilihan model pengelolaan program pendidikan masyarakat. Perencanaan program yang lebih mendorong partisipasi peserta, melakukan analisis dan pemetaan situasi lingkungan, identifikasi permasalahan, kebutuhan, dan potensi calon peserta dan lingkungannya, merupakan tahapan-tahapan prasyarat sebelum pendidikan masyarakat dirancang. Bahkan ketika suatu program dicanangkan oleh pemerintah atau pihak luar secara top-down, tahapan ini penting untuk lebih memastikan 'keberterimaan' dari masyarakat dan juga antisipasi 'kebermanfaatan' bagi masyarakat.</p> |
| <p>Konsep Dasar Pendidikan Masyarakat</p> <p>Di dunia internasional, banyak istilah yang diidentifikasi berkaitan dengan Pendidikan Masyarakat (Community Education), seperti Pendidikan Informal dan Nonformal (Nonformal and Informal Education), Pendidikan Populer (Popular Education), Pengembangan Masyarakat (Community Development), Pembelajaran Masyarakat (Community Learning), Pendidikan Non Kredit (NonCredit Education), Pendidikan Orang Dewasa (Adult Education) dan sejenis lainnya.</p> <p>Masing-masing dari penggunaan istilah itu mengandung perbedaan tetapi juga memiliki banyak kesamaan-kesamaan. Untuk lebih memahami, berikut beberapa definisi dan penjelasan dasar tentang pendidikan masyarakat.</p> | <p>Konsep Dasar Pendidikan Masyarakat</p> <p>Pendidikan Masyarakat bertujuan memberdayakan masyarakat melalui keterampilan, pengetahuan dan analisis kolektif untuk terlibat dalam tindakan yang membawa perubahan. Dalam model Pendidikan Masyarakat, kekuatan dibagi secara merata, pendidik dan peserta terlibat bersama dalam proses pendidikan. Para peserta melakukan identifikasi pengetahuan apa yang paling berguna bagi mereka, dan agenda pembelajarannya dijalankan dengan cara yang fleksibel dan terus berkembang. Setiap kelompok masyarakat, baik berbasis geografis atau berbasis masalah, dapat menggunakan metode pendidikan masyarakat untuk menganalisis, mengkritik dan mengatasi penyebab kemiskinan atau pengucilan kelompok. Hal ini dapat mengarah pada pemberdayaan, yang sering kali dicari oleh kelompok yang kehilangan haknya.</p> | <p>Konsep Dasar Inovasi</p> <p>Inovasi (innovation) ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invention maupun discovery. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.</p> <p>Inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia, yang diamati atau dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat). Hal yang baru itu dapat berupa hasil inventasi atau discovery, yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.</p> |
| | <p>Buku Saku 4R</p> <p>Mengelola Sampah Rumah Tangga Dengan Prinsip 4R (Reduce, Reuse, Recycle, Replace)</p> <p>Oleh: Mega Nurrizalia, Dkk. Dosen Pendidikan Masyarakat – UNSRI</p> <p>Buku Saku 4R</p> | <p>Media Promosi Secara Online</p> <p>Media sosial adalah sebuah medium di internet yang memungkinkan penggunaannya untuk merepresentasikan diri dan melakukan interaksi, bekerjasama, berbagi, komunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual.</p> <p>A. Jenis-jenis Media Sosial</p> <p>1. Social Networking Social networking merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan interaksi, termasuk efek yang dihasilkan dari interaksi tersebut di dunia virtual. Karakter utama dari situs jejaring sosial yaitu penggunaannya membentuk jaringan pertemanan baru. Contoh dari jaringan sosial adalah Facebook dan Instagram.</p> <p>2. Blog Blog adalah media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk mengunggah kegiatan sehari-hari, memberikan komentar dan berbagi dengan pengguna lain, seperti berbagi tautan web, informasi, dan sebagainya.</p> |



Tahap selanjutnya konten materi akan dievaluasi sumatif dengan meminta 3 ahli untuk memvalidasi bahan ajar yang terdiri dari 1 validator konten/materi, 1 validator bahasa, dan 1 validator media. Setelah divalidasi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh para validator. Adapun hasil validasi dari para ahli adalah sebagai berikut. Ahli materi sebesar 78 %, ahli bahasa sebesar 52 % dan ahli media sebesar 84%.

Setelah dilakukan validasi dari para ahli terhadap produk aplikasi PLS.edu pada konten materi Pendidikan masyarakat yang telah dibuat maka peneliti melakukan revisi tahap pertama sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan oleh tim validator sehingga diperoleh kelayakan konten pada aplikasi PLS.edu berbasis Android yang valid.

Komentar dari ahli materi secara keseluruhan bahwa konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu telah sesuai kriteria sehingga layak dilaksanakan dengan revisi pada bagian tulisan gambar web media promosi, capaian pembelajaran dan latihan soal. Komentar dan saran dari ahli Bahasa secara keseluruhan bahasa yang digunakan pada konten materi inovasi pendidikan masyarakat cukup baik dan layak untuk digunakan dengan revisi pada beberapa penulisan teks yang masih belum sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), bermakna ganda, penulisan bahasa asing, dan penggunaan bahasa yang masih kurang jelas dan komunikatif. Selanjutnya ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan bahwa tampilan dan penggunaan media PLS.edu pada konten materi inovasi pendidikan masyarakat telah sesuai dan mudah dioperasikan pada sistem android sehingga layak digunakan tanpa revisi.

Setelah direvisi sesuai dengan komentar dan saran para ahli terutama dari segi bahasa yang cukup banyak perubahannya agar materi tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh mahasiswa sebagai pengguna. Secara keseluruhan ahli materi, ahli bahasa dan ahli media memberikan rekomendasi bahwa konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu berbasis android sudah valid dan layak untuk diujicobakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konten materi tersebut sudah layak digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan di Prodi Pendidikan Masyarakat FKIP Unsri.

Implement (Menerapkan)

Setelah produk konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu direvisi sesuai saran para ahli maka selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada

tanggal 31 Oktober – 3 November 2022 untuk mengetahui kualitas kepraktisan suatu produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dalam uji coba ini dilakukan 2 tahap yaitu uji coba perorangan dengan 3 mahasiswa dan uji coba kelompok kecil kepada 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Masyarakat FKIP Unsri. Tahap uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari uji coba konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu dan analisis hasil uji coba dengan menggunakan hasil pengumpulan data angket dan wawancara yang diberikan kepada responden. Melalui ketiga pengujian ini, peneliti dapat mengetahui kelemahan bahan ajar yang diujicobakan. Mahasiswa memberikan masukan mengenai desain, warna, video dan gambar yang terdapat dalam konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu berbasis android.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan dapat diketahui bahwa konten materi inovasi pendidikan masyarakat yang dikembangkan memperoleh kelayakan dengan nilai 82,67 % dengan kriteria “sangat baik”. Revisi tahap kedua didasarkan pada hasil uji coba perorangan. Revisi yang dilakukan berdasarkan komentar dan saran responden uji coba perorangan yaitu mengenai menu latihan soal tidak ngelink, penulisan pada slide masih ada yang kurang rapi, dan kualitas gambar serta musik lebih besar dari latar suara pada video penerapan inovasi pendidikan masyarakat.

Secara umum, komentar yang diberikan responden saat uji coba perorangan menyatakan bahwa konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu berbasis android menarik dan praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konten materi tersebut sudah layak digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan di Prodi Pendidikan Masyarakat FKIP Unsri.

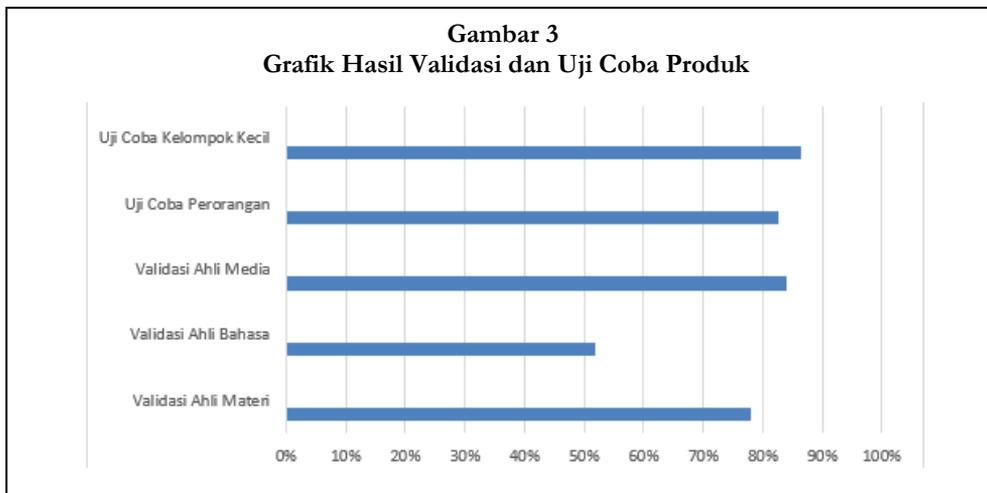
Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada tabel dapat diketahui bahwa konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu yang dikembangkan memperoleh kelayakan dengan nilai 86,40 % dengan kriteria “sangat baik”. Revisi tahap ketiga didasarkan pada hasil uji coba kelompok kecil. Revisi yang dilakukan berdasarkan komentar dan saran responden uji coba kelompok kecil terkait tombol menu latihan soal dan menu web songket mardiah yang sebagian besar responden tidak bisa diakses sehingga diganti dengan video penjelasan mengenai tahapan cara penggunaan website songket mardiah sebagai media promosi online. Secara umum, komentar yang diberikan responden saat uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu berbasis android menarik dan praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konten materi tersebut sudah layak digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan di Prodi Pendidikan Masyarakat FKIP Unsri.

Evaluate (Mengevaluasi)

Tahap terakhir adalah peneliti mengevaluasi hasil revisi konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu berbasis android, hasil uji validitas ahli dan ujicoba kepraktisan yang diberikan kepada mahasiswa. Kekurangan-kekurangan yang ditemukan oleh mahasiswa ketika diujicobakan menjadi acuan dalam merevisinya dengan tujuan untuk menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai kelayakan oleh ahli materi sebesar 78 %, ahli bahasa sebesar 52 % dan ahli media sebesar 84%. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba kepraktisan produk yaitu ujicoba perorangan diperoleh nilai kelayakan 82,67 % dan uji coba

kelompok kecil 86,40 %. Sehingga rata-rata keseluruhan presentase kelayakan adalah 76,61 dengan kriteria “Baik”, hal tersebut dapat dilihat pada grafik berikut.



Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu berbasis android yang dikembangkan pada penelitian ini sudah valid dan praktis sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya produk akhir dikemas dalam *google drive* yang nantinya secara umum didistribusikan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Masyarakat FKIP Unsri dan khususnya yang mengambil mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan.

Pembahasan

Aplikasi PLS.edu merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis android. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi cara belajar mahasiswa juga berkembang dan mengalami pergeseran dari pembelajaran tradisional menggunakan papan tulis menjadi pembelajaran menggunakan teknologi jaringan. Mahasiswa dalam kesehariannya tidak terlepas dari perangkat androidnya dari bangun tidur hingga tidur kembali. Pada umumnya aktivitas mahasiswa menggunakan android seperti kegiatan sosial media, market place dan juga mencari referensi dalam tugas kuliah. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. (Sudaryanto, 2017) Melalui pengembangan aplikasi pendidikan berbasis android PLS.edu menyediakan konten-konten pembelajaran mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Masyarakat FKIP Unsri. Bahan ajar digital beberapa Mata Kuliah (MK) sudah ada di dalam aplikasi ini seperti MK Pengembangan Media dan Sumber Belajar, MK PAUD, MK Kurikulum PLS, MK Andragogi, dan sekarang dalam pengembangan materi inovasi pendidikan masyarakat pada MK Difusi Inovasi Pendidikan. Adanya kumpulan materi pada bahan ajar digital sehingga memudahkan mahasiswa belajar dan mencari referensi mengenai mata kuliah tersebut.

Inovasi merupakan proses pembaruan dan perubahan. Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan negatif. Dampak yang

ditimbulkan dapat difokuskan pada hal positif dan meminimalisir dampak negatif jika ada kerjasama yang baik dari berbagai pihak agar penggunaan teknologi sesuai tujuannya. Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital sangatlah penting. Inovasi dibutuhkan agar pemanfaatan teknologi digital bisa dilakukan secara optimal dan menyeluruh. Diharapkan kepada seluruh elemen masyarakat dapat mendukung dan melakukan kerjasama untuk mengoptimalkan berbagai inovasi pendidikan yang berbasis teknologi digital. Kehadiran teknologi saat ini, harapannya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh semua pihak seperti guru dan pelaku pendidikan lainnya. (Ambarwati et al., 2021)

Inovasi dalam dunia pendidikan terus berkembang, hal tersebut juga terjadi dalam ranah pendidikan masyarakat. Konten materi inovasi pendidikan masyarakat yang dikembangkan pada aplikasi PLS.edu merupakan hasil rangkuman teori, bentuk dan penerapan yang faktual dan terbaru dalam mendukung kegiatan pembelajaran di beberapa program pendidikan masyarakat seperti penggunaan inovasi aplikasi setara dari pada pembelajaran pendidikan kesetaraan di SKB Metro, Inovasi buku saku 4R dalam bentuk cetak dan digital sebagai pedoman pengelolaan sampah rumah tangga, dan Media promosi online berbasis Website pada UMKM Mardiah Songket Ogan Ilir. Pembelajaran berbasis android membantu proses pembelajaran saat daring atau hybrid dan dapat mempermudah mahasiswa serta mempercepat pengerjaan tugas sehingga menciptakan kondisi belajar yang kondusif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran saat ini dapat memanfaatkan teknologi sehingga penggunaan indra siswa dapat dilakukan secara menyeluruh, pembelajaran dapat mengakomodir beragam kemampuan belajar siswa sehingga hasil belajar juga akan ikut meningkat. (Tekege, 2017) Pemanfaatan teknologi dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif karena dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan siswa, serta meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. (Suryadi, 2007) Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital tidak hanya terpaku pada pembelajaran TIK, tetapi mencakup semua pembelajaran seperti pembelajaran pada program-program pendidikan dan pemberdayaan masyarakat.

Konten materi inovasi dikembangkan untuk memfasilitasi belajar mahasiswa agar mudah memahami dan menganalisis konsep inovasi pendidikan beserta bentuk dan penerapannya secara nyata di lapangan dengan contoh video maupun buku saku bergambar. Hasil penelitian menyatakan bahwa rata-rata keseluruhan presentase kelayakan adalah 76,61 dengan kriteria "Baik". Sehingga konten yang dikembangkan secara keseluruhan sudah valid dan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa pengembangan konten pembelajaran di media sosial Instagram untuk mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta telah dirancang dan dikembangkan dengan baik dan dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar peserta didik. (Ghifari et al., 2021)

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari hasil analisis kebutuhan, validasi ahli dan uji coba produk mahasiswa membutuhkan pengembangan materi inovasi Pendidikan masyarakat yang dikemas dalam aplikasi PLS.edu berbasis android. Proses pengembangan konten materi inovasi Pendidikan masyarakat meliputi 5 tahapan penting yaitu tahap Analisis

(Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluating (Evaluasi) produk akhir bahan ajar konten materi inovasi pendidikan masyarakat dalam bentuk aplikasi PLS.edu berbasis android. Kelayakan konten materi inovasi pendidikan masyarakat pada aplikasi PLS.edu yang dikembangkan pada penelitian ini secara keseluruhan sudah valid dan praktis sehingga media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian ini beberapa hal yang disarankan untuk penelitian lanjutan yaitu: (1) Media pembelajaran berbasis multimedia ini perlu di lanjutkan pada tahap uji coba lapangan skala besar guna melihat tingkat efektivitasnya; (2) Materi yang ada perlu dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan materi-materi terbaru yang relevan pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan

REFERENCES

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- FH, Y., Fatmah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1).
- Ghifari, A. D. Al, Widyaningrum, R., & Maudiarti, S. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran di Media Sosial Instagram untuk Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X di SMAN 103 Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1).
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., & Shomedran, S. (2021). Undergraduate Students' Needs Toward Instructional Material During Pandemic. *KOLOKIJUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2).
- Nurhairunnisah, N. (2017). Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan UNY*, 5(2).
- Nurrizalia, M., Husin, A., & Waty, E. R. K. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pendidikan Anak Usia Dini Prodi Pendidikan Masyarakat FKIP Unsri. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2).
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Suarcita, G. P. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Multi Representasi Pada Materi Bilangan Bulat Untuk Siswa Smp/ib Tunarungu Kelas VII*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudaryanto, M. I. (2017). *Penerapan OJS dalam Mobile/ Android yang Diperuntukkan Bagi Pembaca dan Author Tahun 2017*. STT Adisucipto.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 8(2).
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal FATEKSA: Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1)