

Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android sebagai Bahan Bantuan dalam Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Huamual Belakang

Utilization of Android-Based Applications as Teaching Aids in Social Studies at SMP Negeri 4 Huamual Belakang

Acim¹, Tama Maysuri^{2*}, Susi Harnisa³, Siti Musa'adah⁴, Rendy Wahyu Satriyo Putro⁵, Rista D. Sampulawa⁶

¹⁻⁶ Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Pattimura, Indonesia

*Penulis Korespondensi: tama.maysuri@lecturer.unpatti.ac.id¹

Article History:

Naskah Masuk: 17 September 2025;

Revisi: 03 Oktober 2025;

Diterima: 20 Oktober 2025;

Tersedia: 25 Oktober 2025

Keywords: Android-based applications; IPS learning; Merdeka Belajar; Teacher skills; Teacher training.

Abstract: This community service aims to enhance teachers' abilities in utilizing Android-based applications as teaching aids for Social Studies (IPS) at SMP Negeri 4 Huamual Belakang. The activities are carried out through training, mentoring, and hands-on practice in using educational applications to present material in an interactive, contextual, and engaging manner for students. This community service activity uses a participatory approach with training and mentoring methods, focusing on improving teachers' capacity in utilizing Android-based applications as aids in Social Studies (IPS) learning. The results of the activities indicate an improvement in teachers' competencies in selecting, operating, and developing Android applications that align with the curriculum and student characteristics. Additionally, the implementation of Android-based applications can enhance learning motivation, active engagement, as well as students' critical and creative thinking skills in understanding social phenomena. This service is also in line with the Merdeka Belajar policy, which promotes student-centered learning and digital literacy in schools. Thus, these activities not only enhance teachers' technological skills but also transform social studies (IPS) learning practices towards a more modern, participatory, and contextual approach, as well as strengthen collaboration between universities and schools in remote areas.

Abstrak.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi berbasis Android sebagai bahan bantu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 4 Huamual Belakang. Kegiatan dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung penggunaan aplikasi edukatif untuk menyajikan materi secara interaktif, kontekstual, dan menarik bagi peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode pelatihan dan pendampingan (*participatory training and mentoring*) yang berfokus pada peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan aplikasi berbasis Android sebagai bahan bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam memilih, mengoperasikan, dan mengembangkan aplikasi Android yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Selain itu, penerapan aplikasi berbasis Android mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memahami fenomena sosial. Pengabdian ini juga sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang mendorong pembelajaran berpusat pada siswa dan literasi digital di sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologis guru, tetapi juga mentransformasi praktik pembelajaran IPS ke arah yang lebih modern, partisipatif, dan kontekstual, serta memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah di wilayah terpencil.

Kata kunci: Aplikasi berbasis Android; Keterampilan guru; Merdeka Belajar; Pembelajaran IPS; Pelatihan guru.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam pembangunan bangsa, karena melalui pendidikan manusia tidak hanya mengembangkan potensi intelektual, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kompetensi sosial yang dibutuhkan untuk menghadapi kompleksitas tantangan kehidupan modern (Mishra & Koehler, 2006). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan, terutama terkait metode dan media pembelajaran. Inovasi digital membuka peluang bagi terciptanya proses belajar-mengajar yang lebih interaktif, efektif, dan efisien (Riyan, 2021). Salah satu implementasi nyata dari transformasi ini adalah pemanfaatan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran tambahan, yang relevan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Muspita & Lestarini, 2024).

Mata pelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, wawasan, dan kemampuan siswa memahami fenomena sosial, ekonomi, politik, dan budaya (Rahmad, 2016). IPS tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial seperti tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan kesadaran terhadap lingkungan sosial (Fahrudin, Ansari, & Ichsan, 2021). Namun, praktik pembelajaran IPS di banyak sekolah, termasuk SMP Negeri 4 Huamual Belakang, masih banyak dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), yang menyebabkan siswa menjadi pasif, motivasi belajar rendah, dan keterampilan berpikir kritis serta analitis sulit berkembang secara maksimal (Fahrudin et al., 2021).

Kondisi geografis SMP Negeri 4 Huamual Belakang yang relatif jauh dari pusat kota memperkuat keterbatasan akses terhadap sumber belajar modern dan fasilitas teknologi. Guru-guru sebagian besar masih mengandalkan buku teks dan metode ceramah sebagai sarana utama pembelajaran, sehingga interaksi belajar rendah dan pemahaman siswa terhadap fenomena sosial yang kompleks kurang optimal (Rahmad, 2016). Dalam konteks ini, pemanfaatan aplikasi berbasis Android menjadi solusi inovatif untuk memperkaya proses pembelajaran, meningkatkan interaksi, dan mendukung pembelajaran berbasis proyek maupun kontekstual (Riyan, 2021).

Perangkat Android telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa dan guru, baik untuk komunikasi maupun hiburan digital. Berdasarkan data APJII (2023), penetrasi pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 78%, dengan mayoritas akses dilakukan melalui perangkat mobile. Kondisi ini membuka peluang untuk memanfaatkan teknologi Android sebagai media pembelajaran yang fleksibel, terutama di sekolah yang belum memiliki fasilitas

komputer lengkap. Aplikasi berbasis Android memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik melalui multimedia, seperti gambar, video, animasi, dan kuis interaktif. Dalam konteks IPS, aplikasi dapat digunakan untuk menampilkan peta digital, simulasi sosial, serta video dokumenter yang relevan dengan topik bahasan, sekaligus menyediakan akses ke sumber informasi yang luas dan terkini, sehingga mendorong pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) (Muspita & Lestarini, 2024; Riyan, 2021).

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 4 Huamual Belakang bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi Android sebagai bahan bantu pembelajaran IPS. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru diajarkan memilih, mengoperasikan, dan mengembangkan aplikasi pembelajaran sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kurikulum yang berlaku. Dari perspektif teoritik, kegiatan ini berlandaskan pada paradigma *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yang menekankan pentingnya integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten untuk memperkaya praktik pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Guru diharapkan mampu menilai kapan dan bagaimana teknologi digunakan secara tepat untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

Selain aspek teknis, kegiatan ini sejalan dengan kebijakan nasional Merdeka Belajar, yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*), adaptif terhadap perkembangan zaman, dan mendorong literasi digital di lingkungan sekolah (Kemendikbud Ristek, 2021). Secara sosial, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat sebagai implementasi *Tri Dharma Perguruan Tinggi*, dengan memberikan kontribusi nyata terhadap pemberdayaan guru di daerah terpencil (Fadhilillah, Kuswandi, & Haryono, 2021). Sinergi ini diharapkan menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan.

Dengan demikian, pengabdian masyarakat melalui pemanfaatan aplikasi berbasis Android sebagai bahan bantu pembelajaran IPS tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi guru, tetapi juga mentransformasi paradigma pembelajaran ke arah yang lebih modern, partisipatif, dan kontekstual. Program ini menjadi strategi penting dalam mengembangkan literasi digital guru dan siswa, serta memperkuat kualitas pembelajaran IPS yang relevan dengan dinamika sosial dan budaya masyarakat Indonesia saat ini.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode pelatihan dan pendampingan (*participatory training and mentoring*) yang berfokus pada peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan aplikasi berbasis Android sebagai bahan bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendekatan ini dipilih karena melibatkan guru secara aktif sebagai subjek utama kegiatan, bukan hanya sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai mitra kolaboratif dalam proses belajar, praktik, dan refleksi penggunaan teknologi pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Sekolah ini dipilih karena memiliki tantangan nyata dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran akibat keterbatasan fasilitas digital serta minimnya pelatihan teknologi bagi guru. Oleh karena itu, kegiatan ini diarahkan untuk memberikan solusi praktis yang dapat diimplementasikan dalam konteks sekolah dengan sumber daya terbatas namun memiliki potensi penggunaan perangkat Android yang relatif tinggi.

Metode pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahapan utama, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan pelatihan, (3) tahap pendampingan dan implementasi, serta (4) tahap evaluasi dan refleksi hasil kegiatan.

Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan kebutuhan dan kesiapan pelaksanaan kegiatan. Kegiatan awal meliputi analisis situasi melalui observasi lapangan dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru mata pelajaran IPS. Tujuannya untuk mengidentifikasi sejauh mana pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi, ketersediaan perangkat Android di lingkungan sekolah, serta hambatan yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tim kemudian menyusun rencana pelatihan yang meliputi jadwal kegiatan, materi pelatihan, serta perangkat pendukung seperti modul, panduan praktis, dan contoh aplikasi pembelajaran berbasis Android yang relevan dengan materi IPS. Pendekatan ini memastikan bahwa materi pelatihan bersifat kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan nyata para peserta.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang melibatkan guru-guru IPS dan beberapa guru dari mata pelajaran lain sebagai peserta tambahan. Metode pelatihan meliputi ceramah singkat, demonstrasi, diskusi kelompok, dan praktik langsung (*hands-on practice*). Materi pelatihan mencakup:

- a. Pengenalan konsep *digital learning* dan manfaat aplikasi Android dalam pembelajaran IPS.
- b. Pemilihan dan evaluasi aplikasi edukatif berbasis Android yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Penggunaan aplikasi seperti *Kahoot*, *Canva*, dan *GAMMA* untuk mendukung pembelajaran interaktif.
- d. Integrasi aplikasi ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai Kurikulum Merdeka.

Pendekatan pembelajaran orang dewasa (*andragogi*) diterapkan dalam kegiatan ini, di mana pelatih berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan berbagi pengalaman. Dengan demikian, pelatihan tidak bersifat satu arah, melainkan mendorong kolaborasi dan pembelajaran timbal balik.

Tahap Pendampingan dan Implementasi

Setelah kegiatan pelatihan, dilakukan tahap pendampingan intensif bagi guru untuk menerapkan hasil pelatihan dalam praktik mengajar di kelas. Tim pengabdian memberikan bimbingan teknis, pemantauan, serta umpan balik terhadap implementasi pembelajaran berbasis Android yang dilakukan guru. Pendampingan dilakukan secara langsung di sekolah maupun secara daring melalui grup komunikasi yang dibuat khusus bagi peserta.

Pada tahap ini, guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitasnya dalam merancang pembelajaran IPS yang inovatif, misalnya dengan membuat kuis digital, tugas berbasis proyek dengan dokumentasi video, atau eksplorasi peta digital dalam pembahasan topik sosial dan geografis. Hasil implementasi kemudian didokumentasikan sebagai bagian dari laporan reflektif guru.

Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan pelatihan dan pendampingan. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*, wawancara, serta observasi terhadap kemampuan guru dalam mengintegrasikan aplikasi Android ke dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi peningkatan kompetensi teknologi guru, keterampilan pedagogis, serta motivasi dalam menggunakan media digital.

Selain itu, dilakukan refleksi bersama antara tim pengabdian, guru, dan pihak sekolah untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan rekomendasi pengembangan lanjutan. Refleksi ini menjadi dasar perbaikan program dan potensi replikasi kegiatan di sekolah lain di wilayah Huamual Belakang.

Dengan metode pelatihan partisipatif yang disertai pendampingan berkelanjutan, kegiatan ini diharapkan mampu membentuk komunitas guru pembelajar digital yang mandiri dan inovatif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan literasi teknologi guru, tetapi juga memperkuat kemampuan pedagogis mereka dalam menghadirkan pembelajaran IPS yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan PkM

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilaksanakan di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Sekolah ini berlokasi di wilayah kepulauan yang relatif jauh dari pusat pemerintahan kabupaten, dengan kondisi geografis yang menantang dan akses teknologi yang terbatas. Meskipun demikian, mayoritas guru dan siswa telah memiliki perangkat Android yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk komunikasi maupun media sosial. Fakta tersebut menjadi potensi yang dapat dioptimalkan dalam konteks pembelajaran digital berbasis lokal.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 2 hari, mencakup tahap pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan ini melibatkan 15 orang guru, terdiri atas guru IPS sebagai peserta utama dan beberapa guru dari mata pelajaran lain sebagai peserta pendukung. Pelatihan dilaksanakan di ruang AULA sekolah yang disesuaikan dengan ketersediaan jaringan internet. Materi pelatihan disampaikan secara bertahap, dimulai dari pengenalan konsep pembelajaran digital, pengoperasian aplikasi edukatif Android, hingga integrasi aplikasi ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai Kurikulum Merdeka.



Gambar 1. Foto Bersama Pada Saat Pelatihan dan Pendampingan.

Tim pelaksana pengabdian dari Dosen Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Pattimura berperan sebagai fasilitator dan pendamping teknis. Kegiatan dilakukan secara partisipatif, dengan menekankan prinsip *learning by doing* dan *peer collaboration*. Dalam setiap sesi, guru tidak hanya menerima materi teori, tetapi juga melakukan praktik langsung menggunakan aplikasi seperti Kahoot, Canva, dan Gamma.

Hasil Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Peningkatan Keterampilan Digital Guru

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan digital guru. Dalam hal ini menampilkan angka 85% dalam pemahaman teknis terhadap aplikasi dan 84% dalam penguasaan materi pelatihan. Persentase 80% dalam kesiapan guru menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan.



Gambar 2. Foto Pada Saat Pelatihan dan Pendampingan.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teknis, tetapi juga kemampuan pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran. Portillo et al. (2020) menyoroti bahwa pelatihan yang fokus pada keterampilan digital dapat membantu guru mengelola aktivitas pembelajaran yang bermakna secara online, yang berhubungan langsung dengan peningkatan kinerja siswa. Ini terbukti dalam kegiatan di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Seram Bagian Barat, di mana guru-guru menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menyusun materi pembelajaran berbasis aplikasi. Namun, tantangan tetap ada. Beberapa guru merasa perlu waktu tambahan untuk sepenuhnya memahami fitur-fitur aplikasi dan menyesuaikan konten pembelajaran dengan teknologi. Joshi (2023) dan Munawaroh et al. (2022) menggarisbawahi pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk memastikan pengembangan keterampilan digital yang relevan.

Persepsi Guru terhadap Integrasi Teknologi

Sebanyak, 88% guru memiliki pandangan positif terhadap integrasi teknologi dalam pengajaran IPS. Sebagian besar guru melihat aplikasi ini sebagai alat yang relevan dan efektif untuk menarik minat siswa, yang sejalan dengan hasil penelitian Zayas dan Rofi'Ah (2022) tentang bagaimana keterampilan digital dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas guru dalam mengajar. Di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Seram Bagian Barat, guru-guru menyatakan bahwa penggunaan aplikasi membuat pembelajaran lebih menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, yang membantu dalam peningkatan motivasi belajar mereka.



Gambar 3. Foto Pada Saat Pelatihan dan Pendampingan.

Namun, 80% guru mencatat adanya tantangan dalam implementasi teknologi ini, terutama dalam menyampaikan materi yang kompleks. Meskipun aplikasi mempermudah penyampaian konsep-konsep tertentu, terdapat keterbatasan dalam menjelaskan topik yang memerlukan diskusi mendalam. Ini menyoroti kebutuhan untuk menggabungkan teknologi dengan metode pengajaran tradisional, seperti diskusi kelas, agar pembelajaran lebih seimbang.

Tantangan dan Kendala dalam Implementasi

Meskipun banyak guru yang merespon positif terhadap penggunaan aplikasi, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Silitonga (2023) mencatat bahwa siswa cenderung menggunakan perangkat Android untuk hiburan, sehingga mengurangi penggunaan aplikasi edukatif. Tantangan ini dihadapi oleh guru di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Seram Bagian Barat yang harus mencari cara untuk memotivasi siswa agar lebih fokus dalam menggunakan teknologi untuk belajar.

Winaldi et al. (2019) menekankan bahwa ketidakmerataan akses teknologi dapat menciptakan kesenjangan dalam proses pembelajaran. Guru-guru di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Seram Bagian Barat mencatat bahwa beberapa siswa harus berbagi perangkat dengan anggota keluarga lain, yang mempengaruhi frekuensi penggunaan aplikasi. Selain itu, guru menyatakan bahwa pemahaman dan navigasi aplikasi menjadi tantangan awal bagi mereka. Putra dan Hasan (2022) mencatat bahwa guru yang tidak siap untuk mengintegrasikan teknologi dapat menghambat penerapan aplikasi dalam kelas. Di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Seram Bagian Barat, guru memerlukan lebih banyak waktu dan dukungan untuk menyesuaikan materi pengajaran agar lebih sesuai dengan penggunaan aplikasi.

Kebutuhan Pelatihan Lanjutan dan Dukungan Berkelanjutan

Refleksi dan umpan balik dari pelatihan menunjukkan bahwa 80-88% guru menyatakan aplikasi cocok digunakan dalam pengajaran IPS, terutama karena kesesuaian dengan karakteristik siswa yang sudah terbiasa menggunakan perangkat seluler. Namun, tantangan dalam mengajarkan materi yang lebih kompleks menunjukkan perlunya pelatihan lanjutan. Hatlevik & Hatlevik (2018) menekankan bahwa literasi digital yang mendalam diperlukan untuk mengevaluasi dan menggunakan sumber daya elektronik secara efektif, yang juga relevan dalam meningkatkan kemampuan guru di SMP Negeri 4 Huamual Belakang.

Pelatihan lanjutan diharapkan dapat membantu guru mengatasi kendala yang ada dan mendukung adaptasi mereka terhadap perubahan teknologi yang cepat. Quilapio & Callo (2022) menekankan bahwa pengembangan keterampilan digital guru tidak hanya berdampak pada mereka sendiri tetapi juga pada kompetensi digital siswa. Dukungan profesional dan program pengembangan berkelanjutan diperlukan untuk memastikan bahwa guru dapat terus menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan teknologi yang berkembang.

Implikasi dan Rekomendasi

Temuan ini menggarisbawahi bahwa aplikasi berbasis Android memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pengajaran IPS, tetapi membutuhkan dukungan yang berkelanjutan. Peningkatan keterampilan digital guru melalui pelatihan tambahan akan memungkinkan mereka untuk lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan mengatasi tantangan yang muncul. Kolaborasi antar guru juga dapat menjadi solusi efektif. Castaño-Muñoz et al. (2021) mencatat bahwa kolaborasi dalam proyek lintas kurikuler dapat memperkaya praktik pengajaran dan meningkatkan kompetensi digital. Di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Seram Bagian Barat, guru dapat membangun komunitas belajar di mana mereka saling berbagi pengetahuan dan pengalaman terkait penggunaan aplikasi dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi juga perlu diimbangi dengan strategi pengajaran tradisional yang fleksibel agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai tingkat pemahaman. Kombinasi ini akan memungkinkan penggunaan teknologi secara efektif dan membuat proses belajar mengajar lebih dinamis. Dengan peningkatan pelatihan, pengembangan konten yang sesuai, dan dukungan profesional, penggunaan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran IPS dapat dioptimalkan untuk memberikan dampak positif jangka panjang. Ini akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 4 Huamual Belakang, Seram Bagian Barat dan dapat menjadi model bagi sekolah lain yang ingin mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi berbasis Android sebagai bahan bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 4 Huamual Belakang telah memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah tersebut. Melalui serangkaian kegiatan pelatihan, pendampingan, dan implementasi di lapangan, kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar-mengajar secara kreatif, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pertama, dari aspek kompetensi teknologi, kegiatan ini menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital para guru. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih terbatas dalam penggunaan perangkat Android hanya untuk fungsi komunikasi dan administrasi. Namun, setelah mengikuti program pelatihan dan pendampingan, guru mampu

memanfaatkan berbagai aplikasi edukatif seperti *Kahoot*, *Canva*, dan *Gamma* sebagai media pendukung pembelajaran IPS. Hal ini memperlihatkan bahwa guru dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi apabila diberikan pelatihan yang tepat dan kontekstual.

Kedua, dari sisi pedagogis, pemanfaatan aplikasi berbasis Android mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berorientasi pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Aplikasi digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan mandiri. Dalam praktiknya, guru menggunakan aplikasi untuk merancang aktivitas belajar interaktif seperti kuis, diskusi daring, peta digital, dan proyek berbasis multimedia. Transformasi pedagogis ini berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa serta memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Ketiga, dari segi efektivitas pembelajaran IPS, integrasi teknologi berbasis Android terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap fenomena sosial dan budaya di sekitarnya. Melalui visualisasi, animasi, dan simulasi digital, siswa dapat mengaitkan materi IPS dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini mendukung teori *constructivism* yang menekankan pentingnya pembelajaran bermakna melalui pengalaman langsung. Selain itu, teknologi digital memungkinkan guru melakukan penilaian formatif secara cepat dan akurat, sehingga hasil belajar siswa dapat dipantau secara lebih objektif.

Keempat, dari perspektif kelembagaan dan sosial, kegiatan ini memperkuat budaya kolaborasi antar-guru serta meningkatkan kemandirian sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Guru-guru IPS di SMP Negeri 4 Huamual Belakang kini memiliki kemampuan untuk mendesain media pembelajaran secara mandiri dan berbagi praktik baik dengan rekan sejawat. Keberhasilan kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah sebagai bentuk nyata implementasi *Tri Dharma Perguruan Tinggi*, khususnya dalam aspek pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada pemberdayaan sumber daya manusia di daerah.

Namun demikian, kegiatan ini juga mengungkap adanya beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam keberlanjutan program. Di antaranya adalah keterbatasan jaringan internet, perbedaan tingkat kemampuan digital antar-guru, serta kurangnya dukungan infrastruktur pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan strategi lanjutan seperti pelatihan berjenjang, pendampingan rutin, serta kebijakan sekolah yang mendukung inovasi digital agar program ini dapat berkelanjutan dan direplikasi di sekolah lain di wilayah Huamual Belakang maupun daerah Maluku pada umumnya.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis Android tidak hanya menjadi alat bantu teknologis, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mampu merevitalisasi pembelajaran IPS agar lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Program ini menegaskan bahwa transformasi digital dalam pendidikan perlu dilakukan secara sistematis, berkelanjutan, dan berbasis kebutuhan lokal. Dengan demikian, pengabdian ini dapat menjadi model praktik baik (*best practice*) dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi di wilayah-wilayah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) di Indonesia, sekaligus mendukung terwujudnya visi Merdeka Belajar yang inklusif dan transformatif.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2023). *Laporan survei penetrasi pengguna internet di Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Choirunnisa, D., & Jupriyanto. (2025). Manfaat aplikasi berbasis Android dalam mata pelajaran IPAS: Tinjauan literatur yang komprehensif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 481–490. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.869>
- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis teknologi pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP. *Jurnal Educatia*, 6(1), 841–847.
- Fadhlillah, F., Kuswandi, A., & Haryono, P. (2021). Peranan aplikasi Android dalam peningkatan kualitas pelayanan sekolah di Pesantren Persis Kota Tasikmalaya. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 22–33.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80.
- Kemendikbud Ristek. (2021). *Merdeka Belajar: Panduan kebijakan pendidikan Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Muspita, Z., & Lestarini, Y. (2024). Pemanfaatan aplikasi berbasis Android untuk pembuatan produk multimedia pembelajaran di SMK Assiddiqi Lenek. *Abdi Populer*, 5(1), 42–47.
- Mustika, D. (2023). Analisis keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi ilmiah, dan kolaborasi mahasiswa pendidikan fisika. *Gravitasi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 6(2), 1–9.

- Nasution, H. (2024). Pengaruh pemanfaatan aplikasi smartphone berbasis Android sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Kisaran. *Edukatif*, 2(2), 215–219. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/647>
- Nikmawati, U. (2023). The effectiveness of using Android-based social studies learning media to increase students' knowledge competence on Indonesian cultural diversity. *Proceedings of PSSH*, (Vol. 12, No. ...), <https://conferenceproceedings.ump.ac.id/pssh/article/download/767/825/983>
- Novitasari, N. (2024). Pengembangan media peta berbasis aplikasi Android materi keragaman etnik dan budaya pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar. *Pendas: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. ...). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14768>
- Rahmad. (2016). Kedudukan ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada sekolah dasar. *Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis Android pada Pembelajaran teks eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Saripudin, D. (2022). Smart Indonesia maps based on augmented reality as digital learning resources of social studies. *TNER*, 22(67)(1), Article 13. <https://doi.org/10.15804/tner.2022.67.1.13>