

Aplikasi Pembelajaran (Pintar Bersama Logistik) Terkait dengan Logistik

Fadel Muhammad Malik ^{1*}, Muhammad Ananda Baihaqi ², Gilang Putra Bahari Faishal ³

Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

Email Korespondensi : fadelmuhammadmalik_1511520043@mhs.unj.ac.id

Abstrak: Pada edisi kali ini penerapan pembelajaran merupakan salah satu bentuk pengembangan multimedia interkatif yang saat ini digunakan sebagai sarana hiburan. Perpaduan interaktivitas dengan multimedia banyak digunakan dalam aplikasi pembelajaran, teknologi tersebut terbukti menjadi sesuatu yang begitu adiktif. Potensi semacam ini akan sangat berguna jika dimanfaatkan dalam suatu aplikasi pembelajaran yang bersifat positif yang berfungsi sebagai media edutainment, yaitu media yang memadukan unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain. aplikasi dunia mobile learning khususnya pada aplikasi pembelajaran. Pengguna dapat memilih kategori materi yang diinginkan.

Kata Kunci : Aplikasi Pembelajaran, Multimedia, Pendidikan

Abstract: In this edition, the application of learning is a form of developing interactive multimedia which is currently used as a means of entertainment. The combination of interactivity with multimedia is widely used in learning applications, this technology has proven to be something that is so addictive. This kind of potential will be very useful if utilized in a positive learning application that functions as an edutainment media, namely media that combines elements of education and entertainment or learning while playing. the world of mobile learning applications, especially in learning applications. Users can select the desired material category.

Kata Kunci : Learning applications, Multimedia, education

Article info: Submitted : 2023-10-07 | Accepted : 2023-12-03 | Published : 2023-12-06

Copyright © 2023, Author.



This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0

How to Cite :

Pendahuluan

Menurut para ahli, aplikasi ini tidak sulit untuk dipahami. Terminologi terapan berkembang biak, semakin banyak digunakan, dan menjadi sumber penelitian yang menarik. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris "*application*" yang berarti "menerapkan", "menerapkan" atau "menggunakan". Dimaknai secara konseptual, aplikasi adalah program yang siap digunakan oleh target yang dituju. Menurut Kamus Komputer Eksekutif, "aplikasi" biasanya berarti menyelesaikan masalah menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi, berdasarkan perhitungan yang diinginkan atau diharapkan dan pemrosesan data yang diharapkan .

Aplikasi pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan konten pada perangkat mobile seperti handphone berbasis Android. Pengetahuan logistik sangat diminati oleh masyarakat umum dan dimaksudkan

sebagai sarana berupa aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada para pembacanya (Novantika & Sugiman, 2022; Talaat et al., 2020; Wiyono et al., 2011).

Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam suatu proses pembelajaran yang meliputi unsur-unsur seperti pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, pembelajaran, dan interaksi yang saling berhubungan antar unsur (Fakhrurrazi, 2018).

Pembelajaran adalah sistem pendukung pembelajaran yang terdiri dari rangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar internal siswa. Dengan kata lain, belajar adalah kegiatan yang direncanakan dan dirancang secara sadar untuk menunjang proses belajar. Dua faktornya mempengaruhi proses pembelajaran internal dan eksternal. Faktor internal muncul dari belajar itu sendiri, sedangkan faktor eksternal meliputi hal-hal selain belajar yang dapat mempengaruhi proses belajar mandiri (Suherman, 2007).

Tujuan pembelajaran adalah dokumen khusus yang menggambarkan hasil pembelajaran yang diharapkan. Tujuan pembelajaran biasanya mengacu pada indikator pencapaian kompetensi. Pengembangan tujuan menyatakan hasil belajar apa yang diharapkan dari siswa, atau lebih tepatnya, keterampilan baru apa yang akan mereka peroleh di akhir proses pembelajaran (Faizah, 2017; Husamah et al., 2016).

Penggunaan aplikasi sebagai media untuk menemukan informasi lebih memudahkan karena memberikan aksesibilitas yang baik dan efektif dalam mencari informasi yang diinginkan. Beberapa keunggulan aplikasi pembelajaran:

1. Pencarian materi mudah, Dengan menggunakan aplikasi sebagai platform belajar dan mengajar, siswa dapat dengan mudah menemukan materi pembelajaran yang sesuai. Manfaatkan paket data Anda yang ada untuk mencari berbagai bahan tanpa menghabiskan banyak uang. Ini cukup dapat memecahkan masalah bahan yang hilang.
2. Pengajaran cenderung lebih inovatif, Dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi belajar mengajar yang digunakan, dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih inovatif. Tidak ada batasan ruang atau waktu. Selain itu, video berbasis materi dapat disimpan untuk ditinjau nanti oleh para penggunanya untuk penjelasan yang lebih baik.
3. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, Aplikasi belajar mengajar juga memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung di lokasi yang berbeda dalam waktu yang bersamaan, sehingga cenderung membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif, apalagi saat pandemi masih berlangsung..

Metodologi Pengabdian

Metode yang digunakan yaitu Metode Observasi, Metode observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan yang disertai dengan adanya berbagai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Metode observasi juga dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas terhadap suatu proses atau objek yang dimaksud dengan merasakan dan memahami pengetahuan dari fenomena.

Metode observasi seringkali menjadi pelengkap data yang diperoleh dari wawancara mendalam dan survei. Observasi biasanya dipahami sebagai upaya untuk memperoleh data secara "natural". Pengertian paling sederhana dari metode observasi adalah melihat dan mendengarkan peristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh orang-orang yang diamati, kemudian merekam hasil pengamatannya dengan catatan atau alat bantu lainnya.

1. Menentukan objek yang akan diamati.
2. Mengumpulkan fakta terkait objek.
3. Melakukan pencatatan observasi.
4. Menyunting hasil laporan observasi.

Adapun penggunaan Metode Waterfall, yaitu merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada system. Dan alat yang digunakan Jagel dan Canva.

Hasil dan Pembahasan

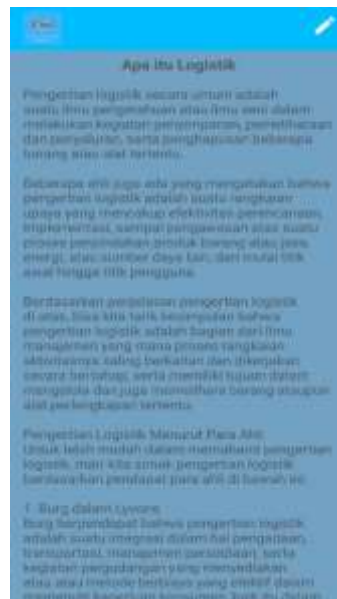
Pembelajaran yang identik dengan kata "mengajar" berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan "pe" dan akhiran "an" menjadi "pembelajaran", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan, Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dapat melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus.

Pembelajaran menggunakan media dalam orientasi pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran saat ini. Media pembelajaran tidak hanya membangkitkan motivasi dan minat siswa, tetapi juga membantu mengembangkan pemahaman dan menyajikan data secara menarik dan kredibel. Orang yang mendengarkan saja tidak memiliki tingkat pemahaman atau durasi pemahaman yang sama dibandingkan dengan mereka yang menonton dan mendengarkan karena sebagian besar media pembelajaran berdampak besar pada indra dan dapat menjamin pemahaman yang lebih baik (Jalinus & Ambiyar, 2016; Purba et al., 2021).

Aplikasi pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membantu para penggunanya dalam memahami topik mengenai semua hal yang terdapat dalam logistik. Berikut adalah beberapa media pembelajaran menggunakan aplikasi yang dapat diterapkan:

1. Media visual, Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang menggabungkan fakta dan ide secara jelas, kuat dan terintegrasi melalui kombinasi kata dan gambar. Media ini sangat ideal untuk menyampaikan informasi dalam bentuk ringkasan terkompresi.



Gambar 1. Tampilan Materi dalam (Pintar Bersama Logistik)

2. Media audio visual animasi merupakan media pendidikan modern (karena kemajuan teknologi) karena mengandung unsur representasi visual, auditori, gerak, dan gambar bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah film.



Gambar 2. Tampilan Utama dalam (Pintar Bersama Logistik)

Kesimpulan

Berdasarkan jurnal karya ilmiah ini, dapat disimpulkan bahwa media, termasuk aplikasi, merupakan sumber yang berguna dalam menyampaikan bahan materi pembelajaran mengenai logistik. Pembelajaran melalui aplikasi dapat memberikan pengalaman yang baru serta keunggulan, antara lain keanekaagaman materi yang tersedia, dan aksesibilitas yang lebih baik.

Tujuan penulisan jurnal ini adalah untuk memberitahu sebuah produk berupa aplikasi pembelajaran yang berfokus pada dunia logistik. Aplikasi pembelajaran

tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dan menambah wawasan mengenai semua yang ada di dalam dunia logistik. Melalui penggunaan media seperti tulisan serta video di dalam aplikasi (Pintar Bersama Logistik), penulis berharap dapat memberikan informasi yang lengkap, dan mudah dipahami kepada para pembacanya mengenai logistik. Dan belajar melalui materi yang telah disediakan di dalam aplikasi.

Daftar Pustaka

- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85-99.
- Husamah, H., Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). Belajar dan pembelajaran. *Research Report*. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/research-report/article/view/1169>
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. <http://repository.unp.ac.id/21330/1/WIWI-MEDIA%20DAN%20SUMBER.pdf>
- Novantika, A., & Sugiman, S. (2022). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Video Conference Google Meet menggunakan Metode SVM dan Logistic Regression. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 808-813. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54600>
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <http://repository.uin-malang.ac.id/8494/>
- Suherman, E. (2007). Hakikat pembelajaran. *Educare*. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/44>
- Talaat, A. Z. M. A., Ishak, A. A., & Rosli, R. M. (2020). Medium Pembelajaran Sokongan: Kesiediaan Pelajar Diploma Pengurusan Logistik dan Rangkaian Bekalan terhadap Penggunaan Aplikasi iHUB. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(4), 54-67.
- Wiyono, D. S., Permana, R., & Pribadi, S. (2011). Perancangan Aplikasi Warehouse Management System Berbasis Web Services sebagai Media E-Learning dalam Studi Logistik. *Rekayasa*, 4(1), 54-60.