

MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN ANDROID MELALUI MIND MAP MATERI AJAR DAN E-QUIZ MATA PELAJARAN IPA KELAS VI DI SDN SUKABUMI 10

Rahmad Rudianto

SDN Sukabumi 10, Jl. Mawar Permai No. 1 Kec. Mayangan Kota Probolinggo
E-Mail: Rahmad13rudianto@gmail.com

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mengetahui konsep, pelaksanaan dan hasil penerapan pembelajaran berbasis *wondershare* untuk mewujudkan program sekolah digital pada era revolusi industri 4.0 di SDN Sukabumi 10 Mayangan Kota Probolinggo pada tahun pelajaran 2018-2019 melalui pengalaman terbaik (*best practise*). Dengan penerapan pembelajaran berbasis *wondershare* berpengaruh sangat signifikan bagi keberhasilan pembelajaran siswa. Hasil di lapangan menunjukkan bahwa mampu meningkatkan penguasaan terhadap teknologi sebagai bekal siswa di jenjang pendidikan berikutnya. Kendala-kendala yang ditemui dalam menumbuhkan motivasi dengan media digital adalah: (1) Belum tersedianya media Android 100% pada siswa; (2) Sebagian kecil siswa Androidnya bermasalah ketika mengerjakan Electronics Quiz, misalnya tidak tercetak nilai di akhir kuis; (3) Jaringan internet yang sering bermasalah sehingga siswa mengerjakan Electronics Quiz tidak tepat waktu.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis *Android*, Mind Map dan E-Quiz

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan konsumen produk-produk hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terbanyak. Setiap ada produk-produk terbaru, sebagian orang Indonesia rela mengeluarkan sejumlah uangnya untuk membeli produk-produk tersebut. Entah apa yang menjadi alasan mereka membeli produk-produk terbaru. Sebagian memang dapat memanfaatkan produk tersebut dengan baik. Namun tidak dapat dipungkiri juga bahwa banyak konsumen dari Indonesia yang hanya membeli untuk bergaya di depan teman-temannya tanpa memanfaatkan

kecanggihan dari produk yang ia beli. Sehingga yang seperti itu terkesan dimanfaatkan oleh perkembangan teknologi bukan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Fenomena di atas harus dapat dihindari oleh para konsumen khususnya konsumen dari Indonesia. Kita harus mampu memanfaatkan setiap hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk kemajuan negara kita, khususnya di bidang pendidikan dan bidang ekonomi. Hal tersebut tidaklah sulit jikalau kita dapat memahami manfaat atau kegunaan dari suatu produk sehingga kita dapat

menggunakan dengan maksimal dan kita juga harus memahami apa kelebihan dan kekurangan suatu produk.

Pendidikan sebuah negara sangat menentukan kemajuan negara tersebut. Semakin maju pendidikan di suatu negara, maka semakin majulah negara tersebut, demikian sebaliknya. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami jika kita hendak memajukan negara kita maka langkah yang harus ditempuh adalah memajukan pendidikan kita terlebih dahulu. Tentunya untuk memajukan pendidikan kita memerlukan kerjasama dari berbagai pihak khususnya guru dan siswa.

Fenomena guru saat ini dihadapkan mendidik generasi gadget (*digital native*) dimana generasi ini memiliki ciri lebih cepat dari apa yang diajarkan guru tentang pemanfaatan teknologi. Penggunaan media teknologi dalam bidang pendidikan merupakan suatu keharusan dan tuntutan era digital. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan mutu pendidikan, akan tetapi juga mampu meningkatkan penguasaan terhadap teknologi sebagai bekal siswa di jenjang pendidikan berikutnya. Siswa tidak perlu belajar dan mengerjakan tugas ataupun kuis berlama-lama di warnet, akan tetapi

cukup menggunakan Handphone Android dapat belajar dan mengerjakan tugas di rumah dengan santai. Perkembangan teknologi ini harus kita terima dan filter untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju.

Guru yang profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi ajar semata, akan tetapi juga pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran khususnya teknologi informasi dan komunikasi, misalnya : Classvirtual, Penyajian materi dalam bentuk peta konsep melalui Mindjet Map di Handphone Android, dan Kuis dalam bentuk soal digital yang dapat dikirim melalui WhatsApp dan BBM. Penggunaan media teknologi ini juga mampu meningkatkan rasa keingintahuan siswa melalui TIK yang kaya dan beragam.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi siswa dan kualitas proses pembelajaran. Dengan kualitas motivasi belajar dan proses belajar yang baik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Sukani (2014:3) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran akan diperoleh manfaat diantaranya: (1) lebih menarik minat

siswa; (2) materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa; (3) memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar. Sedangkan menurut Rowntree dalam Setyosary, (2005:19) disebutkan dalam bukunya "*Educational Technology in Curriculum Development*," ada enam fungsi media, yaitu: (1) membangkitkan motivasi belajar; (2) mengulang apa yang dipelajari; (3) menyediakan stimulus belajar; (4) mengaktifkan respon murid; (5) memberi umpan balik dengan segera; (6) menggalakkan latihan yang serasi.

Oleh karena begitu pentingnya media TIK dalam proses pembelajaran, maka penulis memanfaatkan media Handphone Android dalam pembelajaran di rumah dengan mengirimkan materi ajar berupa Mind Map dan E-Quiz melalui WhatsApp atau BBM. Pemanfaatan media TIK sederhana ini ternyata mampu menumbuhkan semangat belajar di rumah dan hasil belajar siswa dengan baik. Penulis tidak hanya mempraktikkan penggunaan media tersebut, akan tetapi juga menulis dalam bentuk Karya Tulis Ilmiah Best Practice dengan judul: "**Pengalaman Terbaik Menumbuhkan Motivasi Belajar dengan Android melalui Mind Map Materi Ajar dan E-Quiz Mata**

Pelajaran IPA Kelas VI di SDN Sukabumi 10"

Selain itu laporan orang tua siswa pada kegiatan pertemuan rutin di sekolah mendesak agar sekolah membuat sistem belajar baru yang lebih kreatif dan mampu memotivasi anak-anak di rumah untuk belajar tanpa ada paksaan.

Paparan permasalahan tersebut menjadi acuan penulis untuk merumuskan masalah pada penulisan karya tulis ini, yaitu:

1. Apakah penggunaan Android melalui Mind Map Materi Ajar dan E-Quiz dapat memotivasi belajar siswa kelas VI SDN Sukabumi 10 ?
2. Apakah penggunaan Android melalui Mind Map Materi Ajar dan E-Quiz dapat mempermudah belajar siswa kelas VI SDN Sukabumi 10 ?

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mempermudah proses pembelajaran di sekolah dan di rumah serta untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Manfaat yang diharapkan adalah pembelajaran berbasis Informasi dan Teknologi dapat mempermudah belajar siswa serta meningkatkan motivasi siswa di SDN Sukabumi 10. Selain itu dapat

membantu rekan-rekan guru untuk mempermudah mengajar jarak jauh.

Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang berbasis linux yang dirancang untuk perangkat selular berlayar sentuh, contohnya smartphone dan tablet. Handphone dengan sistem operasi android sedang banyak dicari orang saat ini. Bila semula harga handphone android cenderung lebih tinggi bila dibanding dengan jenis handphone yang sama di kelasnya, saat ini harga handphone android sudah lebih terjangkau. Tidak sedikit masyarakat yang memutuskan untuk beralih menggunakan jenis handphone ini karena dirasa koneksi internetnya lebih cepat bila dibandingkan dengan smartphone yang lain.

Dengan adanya perkembangan TIK, belajar menjadi jauh lebih efisien. Proses pembelajaran tidak harus selalu dengan bertatap muka seperti jaman dahulu. Kini, proses pembelajaran dapat dilakukan memanfaatkan perkembangan TIK yang ada, sehingga kita juga dapat efisien dalam menggunakan waktu. Untuk di Indonesia sendiri, disebabkan oleh kondisi geografis yang merupakan negara kepulauan, TIK sangat mampu

menjadi fasilitator utama untuk meratakan pendidikan di Indonesia, karena TIK yang memiliki kemampuan untuk memungkinkan pembelajaran jarak jauh. Inilah sebabnya mengapa perkembangan TIK disebut dengan penghilang batas ruang dan waktu.

Adanya fakta bahwa peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dengan metode belajar yang menggunakan fasilitas multimedia daripada metode belajar konvensional.

Berkembangnya TIK juga berperan dalam hal mengelola institusi pendidikan. Peran yang dimaksud adalah memudahkan institusi pendidikan untuk menyediakan layanan informasi untuk para peserta didik, seperti informasi tentang biaya pendidikan, kurikulum, pembimbing, dan sebagainya. Serta untuk mengelola manajemen operasional dengan lebih efisien, efektif, dan optimal.

Penulis dalam hal ini memanfaatkan TIK khususnya media Handphone Android untuk memotivasi Siswa untuk belajar dengan membuat Mind Map materi ajar dan Electronics Quiz serta mengirimkan melalui media komunikasi WhatsApp pada Handphone siswa. Metode ini sangat efektif bagi siswa dan guru dalam pembelajaran di rumah, selain itu orang tua dapat

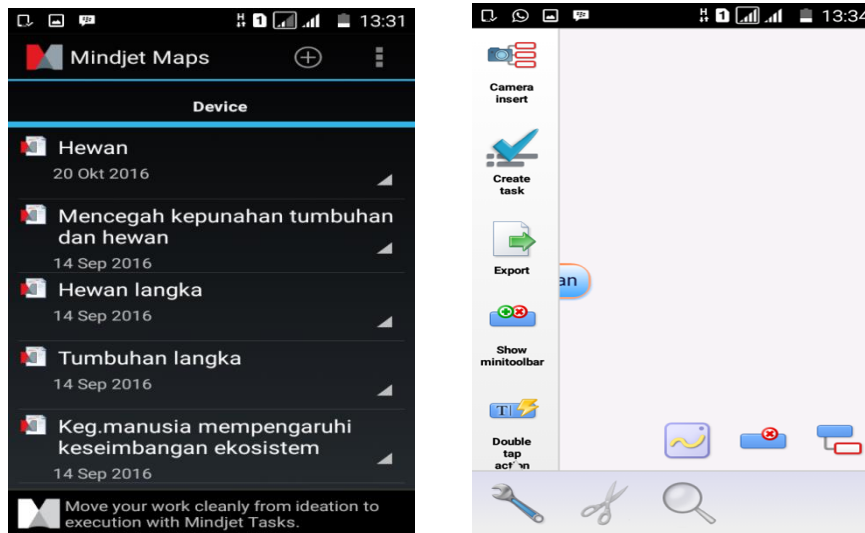
memantau kegiatan siswa dalam pembelajaran.

Mindjet Maps

Konsep *Mind Map* ala Tony Buzan sedikit banyak membutuhkan kemampuan

dan waktu untuk menggambar. Dan usaha ini tentunya akan memakan waktu yang tidak sedikit. Namun, dengan aplikasi Mindjet Mind Manager Pro 7 ini kita tidak perlu khawatir akan hambatan ini sehingga kita dapat bekerja dengan kreatif namun dengan waktu yang relatif singkat.

Berikut tampilan Aplikasi Mindjet Maps pada Handphone:



Dari segi penampilan, sekilas aplikasi ini tampak tidak jauh berbeda dengan *MS Word 2007* sehingga tidaklah sulit bagi pemakai untuk beradaptasi dengan penggunaannya. Dengan penggunaan yang relatif mudah, aplikasi ini akan membantu guru ataupun siswa untuk membuat peta pikiran yang interaktif dan terorganisir sehingga mampu menyampaikan ide serta informasi secara efektif, menarik dan mudah dipahami. Nantinya, ide dan

informasi tersebut bisa disimpan sehingga memudahkan siapapun untuk menampilkan kembali saat dibutuhkan atau ketika ingin merevisi ide atau rencana tersebut.

Aplikasi ini sangat cocok untuk guru, pelajar, maupun kalangan umum yang memerlukan alat bantu untuk membuat visualisasi ide-ide, gagasan, dan informasi. Dengan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh aplikasi ini pula, kita bisa menghubungkan ide-ide

tersebut sehingga menjadi sebuah gagasan dengan visualisasi yang menarik. Visualisasi yang menarik untuk pembuatan pemetaan pun tidak hanya berupa pewarnaan pada peta maupun teks. Namun didukung pula dengan tersedianya fasilitas untuk menambahkan simbol, gambar, dan foto (*image*) baik dari koleksi kita sendiri maupun dari koleksi Mind Manager. Tersedia pula beragam variasi yang bisa kita tambahkan untuk mempercantik mind map yang kita buat. Nantinya kita bisa melihat bahwa gambar atau simbol tersebut selain mempercantik, juga bisa mewakili ide maupun gagasan yang ingin kita sampaikan. Dan tentu saja gambar atau simbol ini bisa membantu untuk mengingat ide atau gagasan tersebut.

Mindjet MindManager Pro 7 ini juga dapat terhubung (*hyperlink*) dengan aplikasi lain seperti *MS Excel*, *MS Word*, *MS Power Point*, tampilan grafik, catatan kecil, video, foto, dan tampilan visual lainnya yang semuanya disinyalir dapat menggugah keingintahuan siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa *Mindjet MindManager Pro 7* adalah Sebuah aplikasi *software* yang memberi kemudahan dalam hal pembuatan peta pikiran (*Mind Map*) sehingga peta pikiran yang dihasilkan mampu memudahkan

guru maupun siswa untuk meringkas materi ajar secara efektif dan efisien termasuk dalam hal penyampaian materi ajar sedangkan khusus bagi siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan lebih antusias sekaligus mampu memanjakan kesukaan otak siswa yang cenderung menyukai bentuk (simbol) dan warna sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa itu sendiri.

Proprofs Quiz Maker

Sekarang sudah banyak sekolah-sekolah yang sudah memiliki fasilitas e-learning untuk penugasan terhadap para siswanya. Seperti halnya di sekolah kami sudah memanfaatkan e-learning sekolah, yaitu: Edmodo.

Namun jika sekolah anda belum ada e-learning sebagai media pembelajaran online jangan putus asa, karena anda dapat memakai software yang dapat diperoleh secara gratis yaitu: ProProfs. Kuis online ProProfs adalah salah satu kuis online yang efektif, fungsional, dan mudah cara penggunaannya baik guru maupun siswa.

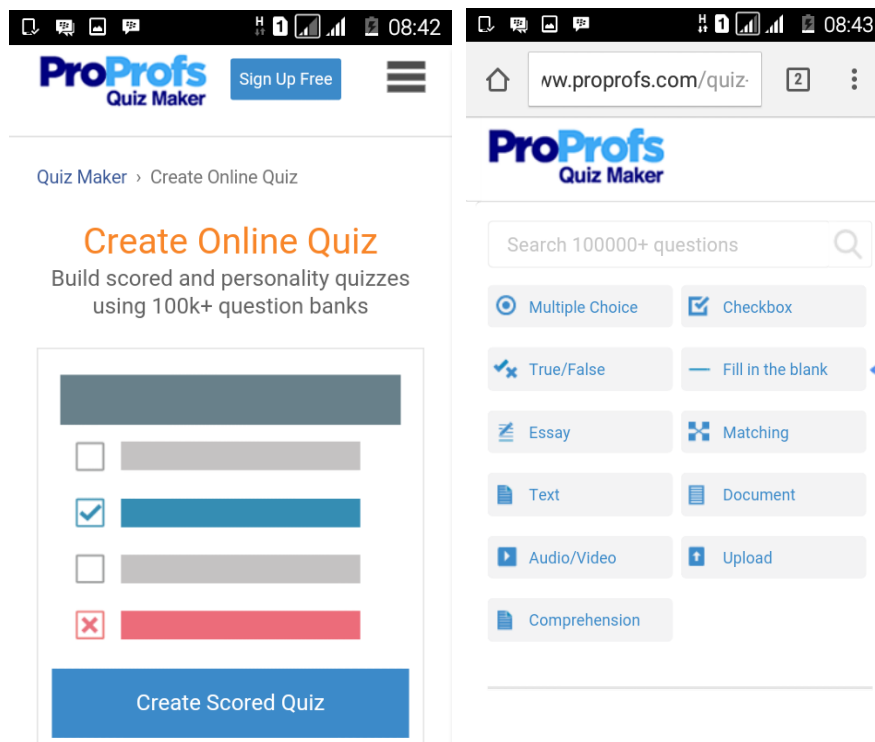
Saya merekomendasikan kepada rekan-rekan pendidik sebagai alat untuk kuis dan tes yang berbasis e-learning

karena software ini bisa diperoleh dan dipergunakan secara gratis yang sudah saya buat sendiri. Link Berikut ini adalah contoh kuis ProProfs yang sudah saya buat tugas siswa.

1. https://www.proprofs.com/quiz-school/story.php?title=matematika_247VB

2. <http://www.proprofs.com/quiz-school/story.php?title=mtcxnzm0ngc88c>
3. <https://www.proprofs.com/quiz-school/story.php?title=bahasa-indonesia-test>

Berikut tampilan Aplikasi Proprofs Quiz Maker dan cara membuatnya:



Berikut ini adalah langkah-langkah dalam membuat kuis online dengan proprofs, yaitu:

1. Buka alamat Proprofs Quiz Maker untuk melakukan registrasi. Caranya klik sign up kemudian masukkan username, password, dan

email anda kemudian klik start creating my quiz.

2. Buka email dan lihat email notifikasi dari proprofs lalu lakukan login pada proprofs.com. Klik Create A Quiz untuk membuat kuis kemudian klik Scored Quiz klik continue.

3. Isi judul dan deskripsi kuis yang dibuat serta pilih kategori kuisnya. Pada Add Questions, pilih soal yang diinginkan. Ada 6 pilihan yaitu Multiple Choice, Checkboxes, True/False, Fill in The Blanks, Essay Type, dan Matching.

4. Khusus bentuk Multiple Choice (karena proses penskoran lebih mudah dan cara menjawabnya pun siswa sudah terbiasa serta mudah) Buat soal terlebih dulu dengan cara mengetik biasa, jika memerlukan gambar, symbol matematika, maupun link bisa memilih pada toolbar yang disediakan. Kemudian isikan option jawaban pada kolom yang disediakan dan berikan tanda centang pada jawaban yang benar. Jika akan menambah option jawaban klik add new option dan jika soal sudah selesai dibuat klik save now. Untuk membuat soal berikutnya klik lagi Multiple Choice dan buat soal berikutnya.

5. Setelah soal selesai dibuat kemudian soal diatur sesuai dengan kebutuhan dengan cara klik edit setting, diantaranya :

- Maximum score = skor maksimum yang dikehendaki guru.

- Result type = komentar hasil setelah mengerjakan, bisa dipilih dengan cara mengkliknya.
- Minimum passing score = skor minimum untuk tuntas dalam persentase, bisa diatur sesuai KKM mata pelajaran.
- Password protect quiz = soal online bisa dilindungi dengan password yang bisa ditentukan sendiri, ketikkan password yang diinginkan minimal 5 karakter. Gunakan password yang aman dan kuat, password bisa dibagikan kepada peserta tes yang kita kehendaki.
- Quiz visibility = penampakan soal.
- Comment = komentar soal online, pilih public agar orang lain bisa mengomentari soal online yang kita buat.
- Order of question = penyajian soal yang diinginkan, pilih sequential jika menginginkan soal berurut sesuai yang kita buat. Pilih random untuk mengacak soal yang telah kita buat.
- Number of question = nomor pertanyaan soal, bisa dipilih show all question.

- Max. Time to complete quiz = waktu maksimal yang dibutuhkan untuk mengerjakan soal online, bisa ditentukan dalam hitungan menit maupun jam, tinggal sesuai selera kita.
 - Choose your language = pilihan bahasa pengantar dalam soal online.
 - Quiz is available = pilih aja always agar soal bisa diakses selamanya.
6. Selanjutnya kuis siap untuk dipublikasikan baik melalui facebook, twitter, maupun blog pribadi.
 7. Apabila siswa sudah mengerjakan kuis ini secara online, maka siswa tersebut akan memperoleh sertifikat yang berisi nilai dari pekerjaannya.

Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Depdikbud, 1996: 593) motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sondang P. Siagian (2004:138), memberikan definisi motivasi sebagai

daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Dengan demikian motivasi merupakan usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak untuk melakukan sesuatu keinginan mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Untuk itu, motivasi adalah suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu. Dengan kata lain, motivasi adalah apa yang membuat kita berbuat, membuat kita tetap berbuat dan menentukan ke arena mana yang hendak kita perbuat.

PEMBAHASAN

Adanya perkembangan TIK yang menjadi jembatan ilmu. Salah satu peran Android di era globalisasi ini adalah sebagai media informasi, misalnya internet. Peserta dapat mengeksplorasi informasi yang ada di seluruh dunia dengan lebih efisien dan efektif hanya dengan mengakses internet.

Selain peran Android sebagai media informasi, perkembangan Android dapat pula dimanfaatkan peserta didik sebagai media komunikasi. Misalnya, memanfaatkan jaringan internet untuk chatting dan mailing, peserta didik dapat berkomunikasi dengan saling bertukar informasi tentang apa yang sedang dibahas. Tidak hanya komunikasi antara peserta didik, peserta didik dengan guru atau para ahli pun dapat dilakukan. Dengan cara ini, peserta didik akan dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan.

Adanya fakta bahwa peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dengan metode belajar yang menggunakan fasilitas multimedia daripada metode belajar konvensional.

Berkembangnya TIK juga berperan dalam hal mengelola institusi pendidikan. Peran yang dimaksud adalah memudahkan institusi pendidikan untuk menyediakan layanan informasi untuk para peserta didik, seperti informasi tentang biaya pendidikan, kurikulum, pembimbing, dan sebagainya. Serta untuk mengelola manajemen operasional dengan lebih efisien, efektif, dan optimal.

Penulis dalam hal ini memanfaatkan TIK khususnya media Handphone Android untuk memotivasi

Siswa untuk belajar dengan membuat Mind Map materi ajar dan Electronics Quiz serta mengirimkan melalui media komunikasi WhatsApp pada Handphone siswa. Metode ini sangat efektif bagi siswa dan guru dalam pembelajaran di rumah, selain itu orang tua dapat memantau kegiatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil Yang Dicapai

Hasil yang sangat nampak bagi siswa adalah motivasi belajar meningkat, materi ajar mudah dihafal, dan sangat efektif belajar di rumah karena siswa mengerjakan tugas tanpa menggunakan kertas atau paperless. Kebiasaan siswa yang hanya bermain game dengan Android kini beralih belajar materi ajar dengan Mind Map dan sibuk mengerjakan Electronics Quiz di Handphone-nya tanpa mengenal waktu dan tempat. Peningkatan frekuensi belajar siswa dapat apresiasi yang luar biasa dari orang tua sehingga pemilihan strategi belajar ini diharapkan untuk dijadikan program unggulan di SDN Sukabumi 10, yaitu: Pengembangan pembelajaran yang berbasis Informasi dan Teknologi. Program ini dimulai pada awal bulan Agustus 2018 dan sudah

mampu merubah kebiasaan belajar siswa menjadi lebih baik.

Prosentase Peningkatan

87,5 %

Kendala yang dihadapi

Penggunaan media yang canggih dan menarik tidak serta merta berjalan dengan mulus, kendala tentunya melekat pada setiap strategi dalam pembelajaran. Adapun kendala yang dihadapi penggunaan Android dalam mengolah materi ajar menjadi Mind Map dan Electronics Quiz adalah: (1) Belum tersedianya media Android 100% pada siswa; (2) Sebagian kecil siswa Androidnya bermasalah ketika mengerjakan Electronics Quiz, misalnya tidak tercetak nilai di akhir kuis; (3) Jaringan internet yang sering bermasalah sehingga siswa mengerjakan Electronics Quiz tidak tepat waktu.

Sebagai guru yang profesional, kendala atau hambatan yang dihadapi seharusnya diatasi dengan sebaik-baiknya agar strategi ini dapat berjalan dengan lancar. Adapun usaha yang dilakukan oleh guru adalah: (1) Menyediakan satu Handphone Android khusus untuk siswa (digunakan secara bergantian bagi yang tidak mempunyai Android); (2) Membimbing siswa yang

bermasalah dalam mengerjakan Electronics Quiz pada Android di kelas pada hari Sabtu; (3) Sekolah menyediakan jaringan Wifi gratis.

Faktor-Faktor Pendukung

Sejak Strategi ini dilaksanakan di SDN Sukabumi 10 pada tanggal 10 Agustus 2018, dukungan orang tua dan sekolah membawa angin segar suksesnya pelaksanaan strategi ini.

Orang tua siap dan sanggup menyediakan Handphone Android dan paketan internet untuk belajar di rumah, selain itu bentuk keikutsertaan orang tua meminta agar dibuatkan grup whatsApp khusus orang tua sehingga dapat memantau kegiatan siswa, materi ajar, dan Electronics Quiz yang dikerjakan siswa. Melalui grup orang tua ini, maka orang tua dapat mengetahui nilai siswa yang dikerjakan melalui Electronics Quiz.

Dukungan yang tidak kalah pentingnya adalah dukungan sekolah dalam pelaksanaan strategi ini. Sekolah memfasilitasi jaringan internet gratis bagi siswa yang mengerjakan Electronics Quiz

di sekolah. Selain itu juga memprogramkan ulangan harian digital di kelas setiap dua minggu sekali dengan menggunakan Handphone Android.

Alternatif Pengembangan

Berdasarkan pengalaman dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, agar hasil yang dicapai lebih optimal dan kendala dapat lebih diminimalisir, untuk ke depannya dapat dilakukan pengembangan terhadap strategi yang telah diterapkan dengan alternatif sebagai berikut:

1. Memodifikasi materi ajar dalam bentuk video, misalnya guru membuat video pelajaran melalui Aplikasi VideoScribe Now .
2. Membuat Electronics Quiz yang lebih canggih dan lengkap dengan modul siswa.

PENUTUP

Berdasarkan paparan pada bagian pembahasan bahwa penggunaan Handphone Android dalam mengolah materi ajar menjadi Mind Map dan Electronics Quiz mempunyai manfaat yang luar biasa dalam memotivasi siswa kelas VI SDN Sukabumi 10 tahun pelajaran 2018-2019.

Adapun manfaat yang diperoleh adalah: (1) Berbagi informasi, informasi yang dimuat dalam internet akan mudah dimanfaatkan orang lain di penjuru dunia dengan cepat, yaitu: cukup mengirimkan ke Media Sosial siswa. (2) Konsultasi dengan para ahli dan guru di bidangnya dapat dilakukan dengan mudah walaupun terpisah jarak yang jauh. (3) Siswa termotivasi untuk belajar dan mengerjakan Electronics Quiz online karena siswa merasa tertantang.

Hasil yang sangat nampak bagi siswa adalah motivasi belajar meningkat, materi ajar mudah di hafal, dan sangat efektif belajar di rumah karena siswa mengerjakan tugas tanpa menggunakan kertas atau paperless. Kebiasaan siswa yang hanya bermain game dengan Android kini beralih belajar materi ajar dengan Mind Map dan sibuk mengerjakan Electronics Quiz di Handphone-nya tanpa mengenal waktu dan tempat. Harapan penulis adalah pemanfaatan media Android ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Dukungan orang tua dan sekolah menjadi tumpuan besar untuk suksesnya program ini. Maka dari itu, besar harapan penulis agar orang tua dan sekolah mendukung program ini semaksimal mungkin.

DAFTAR RUJUKAN

- Arvie.2012. Kelebihan dan Kekurangan android. Diambil dari url : <http://www.arvie-13.com/2013/03/kelebihan-dan-kekurangan-android-phone.html>. Diakses pada tanggal 13 September, 2018.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Emier site. 2012. 25 aplikasi android untuk pendidikan. Diambil dari url : <http://www.emiertips.info/2012/07/25-aplikasi-android-untuk-pendidikan.html>. Diakses pada tanggal 24 September, 2018.
- Fitria.2013. Dunia Pendidikan. Diambil dari url : <http://fitriacholipah.blogspot.com/> . Diakses pada tanggal 24 September, 2018.
- Pengelola Guraru. 2012. Android untuk Pendidikan. Diambil dari url : http://guraru.org/guru-berbagi/android_untuk_pendidikan/. Diakses pada tanggal 24 September, 2018.
- Rowntree dalam Setyosary. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Sondang P. Siagian. 2004. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sosmiadi. 2012. Pengertian dan Definisi Sistem Operasi Android. Diambil dari url : <http://www.sosmiadi.com/2012/10/pengertian-dan-definisi-sistem-operasi.html>. Diakses pada tanggal 13 September, 2018.
- Sukani. 2014. *Ini Baru Guru, Era Baru*. Jakarta: PT. Accer