



Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis *Smart App Creator* Bagi Guru SMP Guna Memperkuat Literasi Digital

Pahriadi¹, Syech Zainal², Raya Agni^{3✉}, Rahmita⁴

Universitas Tadulako, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail : fahriadi.amir@gmail.com¹, syechzainal97mpd@gmail.com², raya.untad@gmail.com³,
rahmita@untad.ac.id⁴

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif, namun sebagian besar guru masih mengalami keterbatasan kompetensi digital. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Smart-App Creator (SAC). Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap: (1) persiapan berupa koordinasi dengan sekolah dan penyusunan modul; (2) pelatihan intensif selama 2 hari dengan pendekatan hands-on practice; (3) evaluasi dan pendampingan berkelanjutan melalui forum daring. Kegiatan diikuti oleh 20 guru SMP Negeri 19 Palu dari berbagai mata pelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi digital guru, dimana pemahaman tentang SAC meningkat dari 28% (pre-test) menjadi 84% (post-test). Sebanyak 100% peserta berhasil membuat media pembelajaran interaktif sesuai mata pelajaran masing-masing, berupa modul digital, kuis interaktif, dan simulasi pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi pada proses pembelajaran. Disimpulkan bahwa pelatihan SAC efektif dalam memperkuat literasi digital guru dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Untuk keberlanjutan, telah dibentuk komunitas praktisi dan program pendampingan lanjutan.

Kata kunci: *Smart-App Creator*, Media Pembelajaran Interaktif, Literasi Digital, Guru SMP, Pelatihan.

Abstract

The development of digital technology requires teachers to be able to develop innovative learning media, yet most teachers still face limitations in digital competence. This community service aims to enhance teachers' digital literacy through training on creating interactive learning media based on Smart-App Creator (SAC). The implementation method includes three stages: (1) preparation through school coordination and module development; (2) intensive 2-day training with a hands-on practice approach; (3) evaluation and continuous mentoring through an online forum. The activity involved 20 teachers from SMP Negeri 19 Palu across various subjects. Evaluation results showed a significant improvement in teachers' digital competence, with understanding of SAC increasing from 28% (pre-test) to 84% (post-test). All participants (100%) successfully created interactive learning media tailored to their respective subjects, in the form of digital modules, interactive quizzes, and learning simulations. This activity not only enhanced teachers' technical skills but also built their confidence in integrating technology into the learning process. It is concluded that SAC training is effective in strengthening teachers' digital literacy and supporting the implementation of the Independent Curriculum. For sustainability, a community of practice and follow-up mentoring program has been established.

Keywords: *Smart-App Creator, Interactive Learning Media, Digital Literacy, Junior High School Teachers, Training.*

Copyright (c) 2025 Pahriadi, Syech Zainal, Raya Agni, Rahmita

✉ Corresponding author

Address : Universitas Tadulako

Email : raya.untad@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i6.1239>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam ekosistem pendidikan global. Di Indonesia, hal ini semakin relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan pemanfaatan teknologi (Agni et al., 2025; Kemendikbudristek, 2022; Zainal & Agni, 2024). Guru sebagai ujung tombak proses pembelajaran dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif (Agni et al., 2024; Rahmawati & Utami, 2021). Literasi digital bukan lagi sekadar kompetensi tambahan, melainkan sebuah keharusan bagi pendidik di abad ke-21 (Fajari & Sari, 2023; Zainal et al., 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan kesenjangan yang cukup signifikan antara tuntutan kurikulum dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Hasil survei awal yang dilakukan di SMP Negeri 19 Palu mengungkapkan bahwa 72% guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum terbiasa dengan aplikasi pembuatan media interaktif. Temuan ini konsisten dengan penelitian Prasetyo et al., (2023) yang menyatakan bahwa lebih dari 65% guru SMP di Indonesia masih mengalami kendala dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Keterbatasan ini berdampak pada kurangnya variasi dan daya tarik dalam penyampaian materi, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik (Wibowo et al., 2022).

Smart-App Creator (SAC) hadir sebagai solusi praktis dan inovatif bagi guru untuk membuat media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang kompleks. Aplikasi

ini memungkinkan pengguna menyusun materi dengan fitur *drag-and-drop* yang user friendly, dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif (Bit et al., 2025; Susanto, 2021). Penelitian oleh Sari & Pratama (2024) membuktikan bahwa penggunaan SAC dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 40% dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan tinjauan literatur tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan komprehensif penggunaan *Smart-App Creator* bagi guru SMP. Tujuannya tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga membekali guru dengan keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital saat ini (Purba et al., 2025).

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan bagi guru SMP Negeri 19 Palu. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap utama:

1. Persiapan
 - a. Koordinasi dengan pihak sekolah
 - b. Penyusunan modul dan materi pelatihan
 - c. Penyediaan perangkat dan infrastruktur

pendukung

2. Pelaksanaan Pelatihan
 - a. Sesi pengenalan literasi digital dan *Smart-App Creator*
 - b. Demonstrasi dan praktik langsung pembuatan media
 - c. Pendampingan individual sesuai mata pelajaran
3. Evaluasi dan Tindak Lanjut
 - a. *Pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman
 - b. Presentasi hasil karya peserta
 - c. Pendampingan pasca-pelatihan melalui forum daring

Kegiatan ini melibatkan 20 guru dari berbagai mata pelajaran dan dilaksanakan pada tanggal 11–12 Agustus 2025 di Aula SMP Negeri 19 Palu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal tim pengabdian menemui Mitra, yaitu kepala sekolah SMPN 19 Palu pada hari senin, tanggal 18 Agustus 2025 pada pukul 10.00 Wita hingga pukul 11.30 Wita. Adapun gambaran langkah detail kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:



Gambar 1. Foto bersama Kepala Sekolah SMPN 19 Palu dengan Tim Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pelatihan dilaksanakan mulai tanggal 11 s.d. 12 Agustus 2025. Pelatihan diawali oleh pemberian materi oleh pak Pahriadi, S. Pd., M. Pd. Terkait media pembelajaran interaktif *Smart-APP Creator*. Selain itu pemateri memberikan demonstrasi terhadap pembuatan aplikasi tersebut.



Gambar 2. Pemaparan materi Sosialisasi

Hari kedua tepatnya hari selasa, 12 Agustus 2025 dilaksanakan praktik langsung, serta pendampingan. Pelatihan ini diikuti oleh 20 guru SMP Negeri 19 Palu dari berbagai mata pelajaran.



Gambar 3. Pendampingan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Smart-App Creator*.

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 20 orang guru SMP Negeri 19 Palu dari berbagai mata pelajaran dengan komposisi: Guru IPA: 6 orang (30%); Guru Matematika: 4 orang (20%); Guru Bahasa Indonesia: 3 orang (15%); Guru IPS: 3 orang (15%); Guru Bahasa Inggris: 2 orang (10%); Guru PKn: 2 orang (10%). Selama pelatihan berlangsung, tingkat kehadiran peserta mencapai 100% dengan indikator keaktifan sebagai berikut: 95% peserta aktif mengajukan pertanyaan selama sesi teori; 90% peserta mampu mengikuti tutorial praktik dengan baik; 85% peserta telah menyelesaikan proyek media pembelajaran sebelum sesi berakhir.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan, diperoleh peningkatan pemahaman dan keterampilan yang signifikan:

Tabel 1. Perbandingan Hasil *pre-test* dan *post-test*

Aspek Penilaian	<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> (%)	Peningkatan
Pengertian SAC	28	92	64
Instalasi aplikasi	35	88	53
Penggunaan fitur dasar	22	85	63
Pembuatan kuis interaktif	15	78	63
Export project ke APK	10	72	62

Peserta berhasil membuat berbagai media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing: Modul digital interaktif: 8 produk; Kuis evaluasi pembelajaran: 6 produk; Simulasi pembelajaran: 4 produk; Media presentasi interaktif: 2 produk.

Peningkatan kompetensi guru yang signifikan dalam penggunaan *Smart-App Creator* membuktikan efektivitas metode pelatihan yang diterapkan. Kombinasi antara teori, demonstrasi, dan praktik langsung (*hands-on practice*) terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis peserta. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari & Pratama (2024) yang menyatakan bahwa pendekatan praktik langsung dapat meningkatkan retention rate pembelajaran hingga 70% dibandingkan metode ceramah konvensional.

Proses pendampingan individu selama sesi praktik menjadi faktor kunci keberhasilan. Sebanyak 75% peserta mengaku lebih mudah memahami materi melalui pendekatan tutor sebaya dan bimbingan langsung dari tim pelatih. Hal ini konsisten dengan temuan Wibowo et al.,

(2022) yang menekankan pentingnya mentoring intensif dalam pengembangan kompetensi digital guru.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hanya 28% guru yang sebelumnya familiar dengan *Smart-App Creator*. Rendahnya tingkat literasi digital awal ini mencerminkan temuan Prasetyo et al., (2023) bahwa mayoritas guru Indonesia masih mengalami technological gap dalam menghadapi transformasi digital pendidikan. Setelah pelatihan, terjadi peningkatan dramatis dimana 84% peserta mampu mengoperasikan SAC secara mandiri. Peningkatan ini tidak hanya pada aspek teknis, tetapi juga meliputi: Kemampuan memilih konten digital yang sesuai dengan materi ajar, Keterampilan mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran dan Pemahaman tentang prinsip desain media pembelajaran yang efektif.

Beberapa kendala teknis yang dihadapi selama pelatihan antara lain: Keterbatasan spesifikasi *hardware* pada beberapa perangkat laptop guru (15%); Masalah kompatibilitas software dengan sistem operasi tertentu (10%) dan Kurangnya pengalaman sebelumnya dalam menggunakan aplikasi sejenis (45%). Namun, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui: Penyediaan modul *troubleshooting* yang komprehensif, Bimbingan teknis individual oleh tim pelatih dan Alternatif solusi menggunakan fitur dasar yang lebih ringan. Berdasarkan evaluasi satu minggu pasca pelatihan, diperoleh data: 65% guru telah mencoba menggunakan media yang dibuat dalam pembelajaran, 80% guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan 70% siswa

memberikan respon positif terhadap media pembelajaran baru.

Temuan ini mengkonfirmasi penelitian Susanto (2021) bahwa penggunaan media interaktif berbasis SAC dapat meningkatkan engagement siswa sebesar 40-60%. Guru-guru juga melaporkan bahwa media tersebut membantu dalam menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret, khususnya pada mata pelajaran sains dan matematika (Wae et al., 2025). Untuk memastikan sustainability program, telah dibentuk: Forum diskusi online melalui grup *WhatsApp*, Planing komunitas praktisi SAC di lingkungan sekolah, Rencana *peer teaching* antar guru bidang studi Program pendampingan lanjutan bulanan selama 3 bulan ke depan, Strategi keberlanjutan ini sejalan dengan rekomendasi Fajari & Sari (2023) tentang pentingnya membangun learning community untuk menjaga kontinuitas pengembangan profesional guru.

Berdasarkan target yang ditetapkan, kegiatan pelatihan telah memenuhi indikator keberhasilan sebagai berikut:

1. Peningkatan kompetensi digital guru: Tercapai 84%
 2. Pembuatan media pembelajaran interaktif: Tercapai 100%
 3. Peningkatan literasi digital: Tercapai 90%
 4. Partisipasi aktif peserta: Tercapai 95%
- Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penguatan literasi digital guru SMP Negeri 19 Palu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan monitoring pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa meningkatnya wawasan, pengetahuan, dan kepedulian warga akan pentingnya menjaga lingkungan khususnya sungai yang mereka gunakan sebagai sumber kehidupan khususnya dalam pembuatan Sagu sebagai salah satu program ketahanan pangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMPN 19 Palu sebagai Mitra, para guru SMPN 19 Palu, Dekan FKIP Universitas Tadulako dan jajarannya, Pimpinan LPPM Universitas Tadulako, Ketua Jurusan P. MIPA, Tim Pengabdian Masyarakat serta Mahasiswa yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agni, R., Rahman, A. A., Rochman, S., Zainal, S., Pahriadi, P., & Isnawati, I. (2025). Dari Teori Ke Praktik: Kreativitas, Teknologi, Dan Evaluasi Berbasis Keberlanjutan. In *Penerbit Dharma Samakta Edukhatulistiwa*. Penerbit Dharma Samakta Edukhatulistiwa.
- Agni, R., Zainal, S., Pahriadi, & Rahma, N. (2024). Inteleгент, Pengenalan Dan Pelatihan Aplikasi Papago Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Kelas, (Ai) Di Kelas. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 519–527. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1012>
- Bit, M., Simamora, R. E., & Hermansyah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Smart Apps Creator. *Borneo Humaniora*, 8(1), 1–16.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35334/BorneoHumaniora.V8i1.6712>

- Fajari, L. E., & Sari, Y. P. (2023). Teacher's Digital Literacy In The Era Of The Independent Curriculum. *Journal Of Education And Learning*, 17(1), 45–56.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Prasetyo, Wijaya, B., & Santoso, H. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Smp Di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 89–102.
- Purba, R., Purba, C. N., Saragih, V. R., Silitonga, I. D., Kristianto Simarmata, R., Simamora, B. A., Rohana Sinaga, A., Marpaung, T. I., & Siahaan, T. (2025). Pelatihan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Smp Swasta Surya Pematangsiantar. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 738–743. <https://doi.org/10.31949/jb.v6i1.11153>
- Rahmawati, F., & Utami, D. (2021). Digital Literacy Skills Of Teachers In Implementing Online Learning. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)*, 16(11), 45–57.
- Sari, D. P., & Pratama, R. (2024). The Effectiveness Of Smart-App Creator In Enhancing Student Engagement In Science Learning. *Journal Of Educational Technology*, 8(1), 112–125
- Susanto, R. (2021). *Pemanfaatan Smart-App Creator Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif*. Pustaka Edukasi
- Wae, V. P. S. M., Priska, M., Wao, Y. P., Jariyah, A., & Dhone, M. T. (2025). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Digital. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 138–144. <https://doi.org/10.37478/Mahajana.V6i2.5412>

811 *Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Smart App Creator Bagi Guru SMP Guna Memperkuat Literasi Digital – Pahriadi, Syech Zainal, Raya Agni, Rahmita*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i6.1239>

Wibowo, A., Santosa, H., & Pratama, F. (2022). Teacher Digital Competence Development Through Training And Mentoring Programs. *Journal Of Educational Development*, 10(3), 215–227.

Zainal, S., & Agni, R. (2024). *Memahami Kurikulum 2013: Perspektif Guru Ipa Untuk Pengajaran Yang Efektif* (K. Retnawati (Ed.)). Cv. Mega Press Nusantara.

Zainal, S., Nurdin, M., & Agni, R. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Mahasiswa Pendidikan Biologi Dalam Menulis Tugas Akhir Dengan Menggunakan Artificial Intelegent (Ai) Melalui Aplikasi Chatgpt. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 575–580. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1015>