

**Pelatihan Pembuatan dan Penerapan Multimedia media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) di TK Kabupaten Limboto**

**Yenti Juniarti<sup>1</sup>, Gilang Ramadan<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Jl. Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Timur, Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo 96128, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Jl. Prof. Dr. H. Mansoer Pateda, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo 96181, Indonesia  
email: [yenti@ung.ac.id](mailto:yenti@ung.ac.id), [gilang.ramadan89.umku@gmail.com](mailto:gilang.ramadan89.umku@gmail.com)

**Abstract**

The development of information technology in the increasingly rapid global pandemic provides its own challenges for all areas of life. Especially in the field of education, but unfortunately the field of education has not taken full advantage of these technological advances. So, in reality, in schools, teachers find it difficult to move on from the previous situation and do not want to upgrade themselves with technology so that IT skills are low. Therefore, the world of education must also follow the development of existing technology. One of the current technological developments is a learning multimedia application that is opened with PowerPoint and can be downloaded and opened using an Android-based smartphone. The purpose of this program is to improve teacher skills and improve the quality of learning quality with interactive multimedia learning using smart apps creator (SAC) as a learning medium for Kindergarten teachers in Limboto Regency. The method of implementing this activity uses partner surveys, coordination with teachers and school principals, program socialization, program implementation and activity evaluation. The results of this activity are 50% of teachers are able to make interactive learning media and 50% are still unable to operate IT-based learning. 50% of the teachers are still confused in the storage process. And 78.33 students responded well when given material using interactive multimedia learning.

*Keywords: Interactive Learning Multimedia; Smart Apps Creator; PAUD teacher.*

**Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi di masa pandemi secara global yang semakin pesat memberikan tantangan tersendiri bagi semua bidang kehidupan. Terutama di bidang pendidikan, Namun sayangnya bidang pendidikan belum memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut secara maksimal. Sehingga pada kenyataannya di sekolah guru susah *move on* dari keadaan yang sebelumnya dan tidak mau *upgrade* diri dengan teknologi sehingga kemampuan IT rendah. Oleh karena itu dunia pendidikan juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Salah satu perkembangan teknologi saat ini yaitu aplikasi multimedia pembelajaran yang dibuka dengan *powerpoint* dan bisa di unduh dan dibuka menggunakan *smarthphone* berbasis android. Tujuan dari program ini adalah meningkatkan keterampilan Guru dan peningkatan kualitas mutu pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *smart apps creator* (SAC) sebagai media

pembelajaran bagi Guru TK Kabupaten Limboto. Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan survey mitra, koordinasi dengan Guru dan Kepala Sekolah, sosialisasi program, pelaksanaan program dan evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan ini adalah 50% Guru mampu membuat media pembelajaran interaktif dan 50 % masih belum bisa mengoperasikan pembelajaran berbasis IT. 50% Guru-guru masih kebingungan dalam proses penyimpanan. Dan 78,33 respon anak didik baik saat diberikan materi menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

**Kata Kunci:** *Multimedia Pembelajaran Interaktif; Smart Apps Creator; Guru PAUD .*

© 2021 Yenti Juniarti, Gilang Ramadan

Under the license CC BY-SA 4.0

---

**Correspondence author:** Yenti Juniarti, yenti@ung.ac.id. Gorontalo, Indonesia.

## PENDAHULUAN

Semenjak merebaknya virus corona pada bulan maret 2020. Seluruh dunia mengalami beberapa pergeseran tidak hanya masalah ekonomi namun juga menyentuh ranah pendidikan yang tidak lain semua jenjang pendidikan yang di dunia. (Nasution, Erlina, dkk, 2020). Kehidupan yang biasa dilakukan dengan normal seketika berubah berubah menjadi *Work From Home* (WFH) dan *Study From Home* (SFH). Aktivitas yang tidak biasa ini menuntut sejumlah kaum, untuk beralih menggunakan teknologi dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya terutama di sektor pendidikan (Tinggi Firman, Baharuddin Lopa, dkk, 2020; Firman, 2020).

Perkembangan teknologi informasi di masa pandemic secara global yang semakin pesat memberikan tantangan tersendiri bagi semua bidang kehidupan. Hampir keseluruhan aktifitas senantiasa bersentuhan secara langsung dengan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. (Watnaya, dkk, 2020) Namun sayangnya bidang

pendidikan belum memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut secara maksimal.

Salah satu jenjang pendidikan yang paling awal sekali terkena dampak perubahan arus pembelajaran menggunakan teknologi adalah jenjang Taman Kanak-kanak (TK). TK merupakan rentang usia 4-6 tahun di bawah program pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sedangkan PAUD itu sendiri rentang usia dari 0 hingga 6 tahun (Sisdiknas, 2004). Adapun program yang ada di PAUD dibedakan menjadi kelompok usia yaitu 0-2 tahun Bayi, 3-4 tahun Kelompok Bermain (KB), 4-6 (Usia TK). Usia TK inilah yang merupakan jenjang pendidikan pertama dalam menerima pembelajaran atau aktivitas karena usia TK merupakan usia pendidikan formal bagia anak.

Pendidikan formal bagi anak usia TK menjadi tolok ukur dalam kemajuan pendidikan di era selanjutnya. Oleh sebab itu setiap daerah bahkan kecamatan harus memiliki TK. hal ini tentu dirasakan oleh Gorontalo dimana hampir semua kabupaten bahkan kecamatan memiliki program pembelajaran jenjang TK.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala TK di Kabupaten Kota Gorontalo, menjelaskan bahwa guru Susah *move on* dari keadaan dan tidak mau meng*upgrade* diri dengan teknologi sehingga kemampuan dalam menggunakan IT masih sangat rendah. Padahal salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru dalam Kurikulum 2013 adalah keterampilan menggunakan IT dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anwariningsih & Ernawati, (2013) mengenai kesiapan penggunaan IT di sekolah, menunjukkan bahwa 70% guru-guru kelas belum memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer. Sedangkan 30% guru

sudah mampu mengoperasikan komputer akan tetapi hanya sebatas untuk mengetik saja/keperluan administrasi sekolah.

TK yang akan dijadikan mitra dalam program kemitraan masyarakat ini adalah TK PPIT Lukmanul Hakim sebagai mitra 1 dan TK Pembina sebagai mitra 2. PAUD PPIT Lukmanul Hakim berlokasi di TK Lukmanul Hakim JL.samaun pulubuhu No 111, Hunggaluwa, Limboto, Gorontalo, 96181. Mitra yang kedua adalah TK Pembina Jl Kayubulan, Limboto, Gorontalo, 96128.

Kedua mitra (TK PPIT Lukmanul Hakim dan TK Pembina) sama-sama sekolah yang memiliki program TK. TK PPIT Lukmanul Hakim memiliki 8 Kelas untuk program TK dan Jumlah murid 219, serta jumlah Guru 16 orang, dimana setiap kelas terdiri dari 2 Guru untuk setiap aktivitas yang dilakukan. TK Pembina terdiri dari 6 Kelas dan jumlah murid 103. Jumlah kelas ada 6 kelas. Dan jumlah guru ada 6 orang. Dimana kedua mitra (PAUD Menara Ilmu dan TK IT Lukmanul Hakim) sama-sama menerapkan pendekatan pembelajaran menggunakan sentra (BCCT).

Secara kualitas pembelajaran baik dari PAUD Menara Ilmu maupun TK PPIT Lukmanul Hakim sudah cukup baik. System pembelajarannya berjalan setiap hari dan dalam satu minggu ada 5 kali pertemuan. Adapun system pembelajaran yang dipakai saat pandemi ini kedua mitra menerapkan sistem pembelajaran baik secara Daring maupun secara Luring di selang tiap minggunya. Namun tidak semua Guru mampu menyiapkan materi secara Daring apalagi Guru yang ada di sekolah beberapa dari generasi *baby boomer* dan beberapa generasi yang tidak *move on*. Sehingga ketika menyiapkan materi atau kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan IT kesulitan,

meminta orang lain untuk membuat materi atau kegiatan yang akan diberikan.

Adapun peserta Didik dari kedua mitra (TK PPIT Lukmanul Hakim dan TK Pembina) merupakan peserta didik dari latar belakang berbeda yang memiliki rentang usia 4-6 tahun, dimana kedua mitra PAUD (TK PPIT Lukmanul Hakim dan TK Pembina) tiap usia dibedakan kelasnya 4-5 tahun TK Kelas A dan 5-6 tahun TK kelas B. karena latar belakang yang berbeda sebagian orang tua menuntut agar anaknya diberikan kegiatan yang menarik saat aktivitas Daring. Rendahnya konsentrasi yang dimiliki oleh anak, dikarenakan salah satu faktor utama adalah guru tidak bisa menampilkan dengan baik kegiatan yang diberikan secara daring, sehingga anak yang notabennya bisa berkonsentrasi 15-20 menit di usia 4-5 tahun seketika bosan dan meninggalkan *platform* saat berlangsung.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan kegiatan menjelaskan tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan pelatihan pembuatan dan penerapan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) bagi Guru TK di Kabupaten Limboto. Langkah pelaksanaan program ini adalah:

### Survei Mitra

Survei Mitra bertujuan untuk mengamati situasi dan keadaan sekolah yang direncanakan sebagai objek sasaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan di TK Kabupaten Limboto Gorontalo yang sudah menerapkan pembelajaran daring berbasis IT. Mitra yang terlibat yaitu: PAUD Menara Ilmu dan TK IT Lukmanul

Hakim. Sekolah mitra berkontribusi mengarahkan guru yang akan mengikuti pelatihan, memfasilitasi pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif, melakukan monitoring dan evaluasi penggunaan media yang dibuat guru.

#### Koordinasi dengan Guru dan Kepala Sekolah

Berkoordinasi dengan guru dan kepala sekolah untuk menentukan kesepakatan mufakat dalam pelaksanaan pembuatan dan penerapan Multimedia Pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) bagi Guru TK di Kabupaten Limboto.

#### Sosialisasi Program

Sosialisasi program bertujuan untuk memberi informasi tentang rencana serangkaian pelaksanaan program. Sosialisasi disampaikan kepada perwakilan guru TK di Kabupaten Limboto yang akan mendapat pelatihan.

#### Pelaksanaan Program

Berupa demonstrasi pelatihan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC), unjuk kerja kemampuan guru dalam membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC), monitoring dan pendampingan perkembangan pelaksanaan program yaitu membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dengan inovasi-inovasi baru, pelatihan penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) di kelas.

#### Evaluasi Kegiatan

Mengevaluasi perkembangan pelaksanaan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps*

*Creator* (SAC) yang dilaksanakan oleh guru, memberikan saran untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif sebagai media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

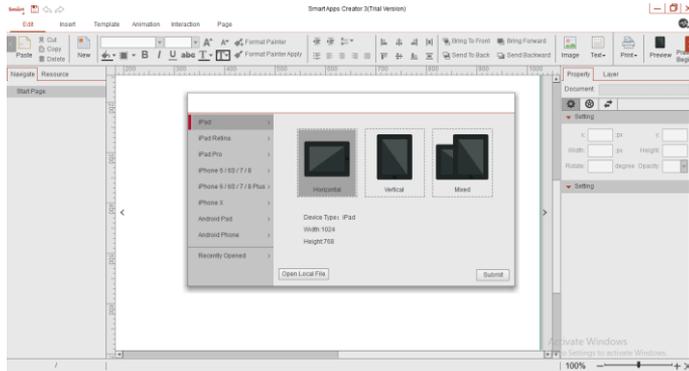
Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juli 2021. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menyusun jadwal perencanaan kegiatan dan mengurus surat menyurat ke Mitra. Kegiatan awal dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Adapun hasil tiap tahapan kegiatan sebagai berikut:

#### **Mengenalkan *Smart Apps Creator* (SAC)**

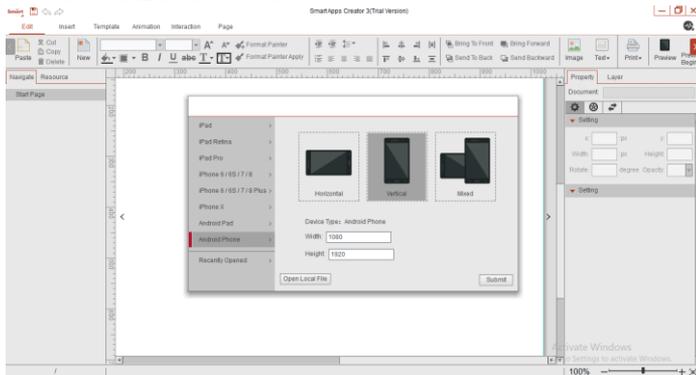
*Menginstall* program *smart apps creator* (SAC) kedalam computer kemudian membuka *smart apps creator*.



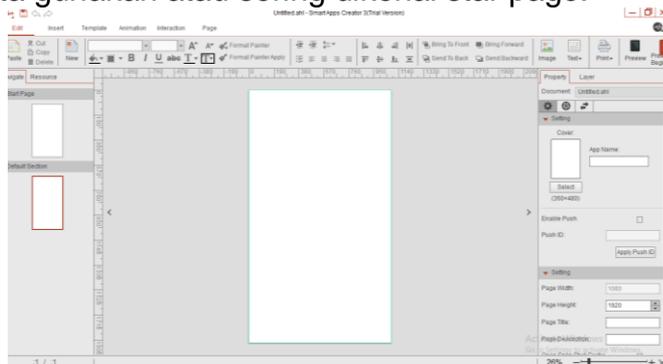
Jika sudah terinstal, silahkan buka SAC. Pada tampilan awal biasanya akan muncul pilihan jenis device yang akan kalian kembangkan seperti berikut.



Jika kita ingin menginstall program ini ke dalam Android maka kita pilih android phone dan size di atur.



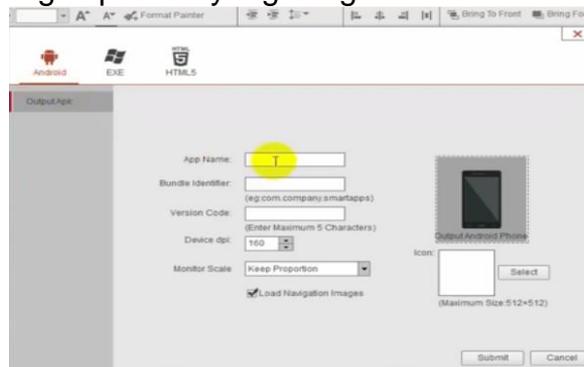
Kemudian langkah selanjutnya adalah memilih tampilan atau layout apa yang mau kita gunakan atau sering dikenal star page.



Membuat tombol home agar mudah untuk kembali

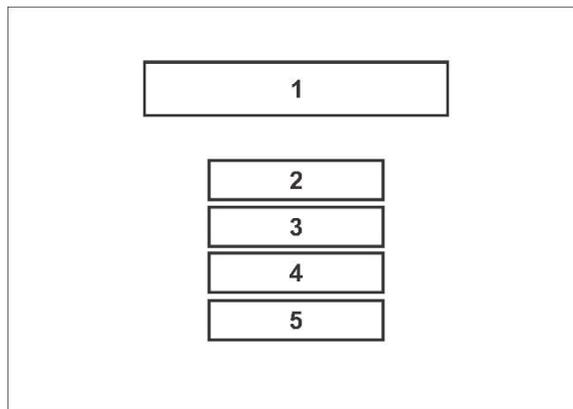


Tahap export file yang mau disimpan dalam bentuk android, EXE dan HTML5 tergantung kapasitas yang diinginkan.



Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif

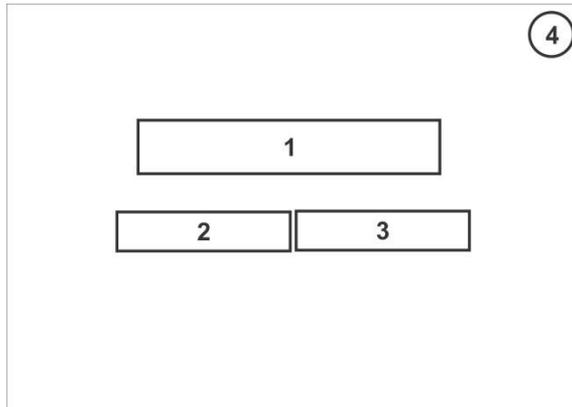
### Tampilan MENU



### Keterangan :

1. Nama Aplikasi
2. Tombol Mengenal Agama
3. Tombol Nilai Karakter
4. Tombol Moral
5. Tombol Sosial Emosional

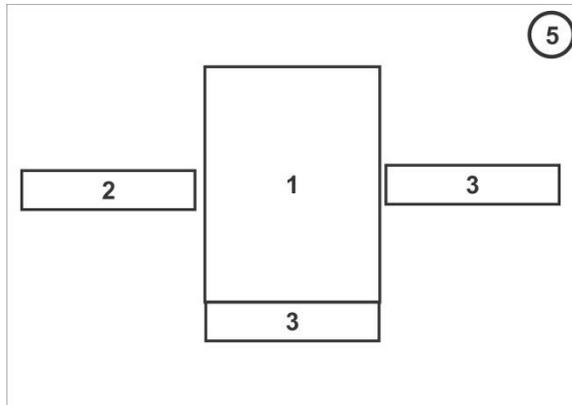
## SUB MENU



### Keterangan :

1. Logo Materi
2. Tombol Materi
3. Tombol Main (Play)
4. Tombol Keluar (Close)

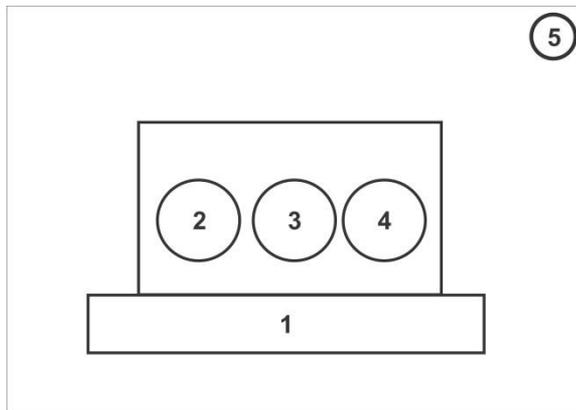
## MATERI



### Keterangan :

1. Animasi Nilai, Agama, Moral dan Sosial Emosional
2. Tombol Tampilan Sebelumnya (Prev)
3. Tombol Tampilan Selanjutnya (Next)
4. Tombol Keluar (Close)

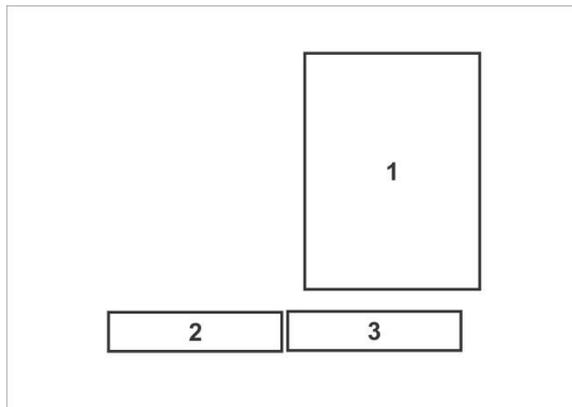
## PERTANYAAN (SOAL)



### Keterangan :

1. Pertanyaan
2. Pilihan 1 (satu)
3. Pilihan 2 (dua)
4. Pilihan 3 (tiga)
5. Tombol Keluar (Close)

## Tampilan SALAH



### Keterangan :

1. Animasi
2. Tombol Coba Lagi (Try Again)
3. Tombol Kembali (Back)

Data Perbandingan Respon Anak yang Menggunakan Sumber Belajar Buku Text Dan Anak yang Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan *Smart Apps Cerator*.

Responden Menggunakan Buku Text	Nilai	Nilai	Responden menggunakan Mobile learning
1	65	70	1
2	100	70	2
3	75	95	3

4	100	90	4
5	90	55	5
6	90	95	6
7	85	70	7
8	80	75	8
9	80	80	9
10	65	100	10
11	75	90	11
12	55	70	12
13	75	90	13
14	65	75	14
15	60	50	15
<b>Rata-rata Nilai</b>	<b>77.33</b>	<b>78.33</b>	<b>Rata-rata Nilai</b>

Berdasarkan tabel data nilai kognitif di atas, diperoleh hasil rata-rata nilai responden yang menggunakan buku text adalah 77,33 sedangkan responden yang, menggunakan *multimedia pembelajaran interaktif* adalah 78,33, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden yang menggunakan *multimedia pembelajaran interaktif* memiliki nilai lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan buku text.

## Pembahasan

Pelatihan dan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif di kabupaten Limboto, 50% Guru-guru mampu melakukan dan 50% guru-guru masih kesusahan dalam mengoperasikan pembelajaran berbasis IT. Meskipun demikian banyak ide guru-guru dalam dalam membuat materi pembelajaran lebih menarik.

Pembuatan multimedia pembelajaran dilakansakan di kedua Sekolah, melibatkan anak didik dalam prakteknya, sehingga 50% guru-guru yang berhasil dalam membuat materi pembelajaran menggunakan

*Smart Apps Creator* sudah bisa diterapkan saat pemberian kegiatan pembelajaran. Yang mana anak-anak lebih banyak bertanya dan berinteraksi terkait gambar yang ditampilkan. Hal ini menurut Juniarti (2017) Pembelajaran merupakan suatu alat yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, materi, metode, fasilitas, waktu guna mencapai pembelajaran yang baik. Pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara langsung atau tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran (Muegge & Reid, 2019).

Multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan di sekolah untuk meningkatkan nilai, agama, moral dan sosial emosional anak. Dalam konten nilai berisi nilai-nilai karakter anak. Pada saat pelatihan Guru-guru belum bisa membuat dan mencocokkan animasi sesuai dengan nilai-nilai yang melekat pada animasi tersebut. Tahu nilainya tapi kesusahan mencari gambar yang sesuai, kemudian dalam menggerakkan karakter animasi tersebut masih banyak tahapan-tahapan yang belum dimengerti, sehingga arti dari multimedia pembelajaran interaktif itu sendiri masih sulit di terapkan. Sedangkan multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi text, gambar, video, animasi dll, terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat beriteraksi dengan program secara aktif (Surjono, 2017).

Pada proses penyimpanan yang dilakukan oleh 50% Guru-guru yang berhasil mengalami kendala. Hal ini dikarenakan pertama Guru masih bingung membedakan EXE dan HTML5. Kemudian terkendala memori penyimpanan tidak memadai, belum di installnya laptop sehingga mengalami hambatan dalam proses penyimpanan.

Multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* ini mampu memberikan pengetahuan baru terhadap guru-guru dan menambah wawasan baru tentang animasi bagi anak didik.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan dan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *smart apps creator* di TK Lukmanul Hakim dan TK Pembina, 50% Guru mampu membuat media pembelajaran interaktif dan 50 % masih belum bisa mengoperasikan pembelajaran berbasis IT. 50% Guru-guru masih kebingungan dalam proses penyimpanan. Dan 78,33 respon anak didik baik saat diberikan materi menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih Kepada jurusan PG PAUD yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengmebangkan keilmuannya, dan terimakasih juga kepada mitra yaitu TK Lukmanul Hakim dan TK Pembina atas kesedian waktu dan tempat dalam terlaksananya pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *smart apps creator*.

## **REFERENCES**

Anwariningsih, S. H., & Ernawati, S. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 7(2), 121. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v7i2.226>

- Firman, F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(1), 14–20. Retrieved from <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/743>
- Juniarti, Y. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sains Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 74–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v1i2.202>
- Muegge, S., & Reid, E. (2019). Elon Musk and SpaceX: A Case Study of Entrepreneurship as Emancipation. *Technology Innovation Management Review*, 9(8). <https://doi.org/10.22215/timreview/1258>
- Nasution, D. A. D., Erlina, E., & Muda, I. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Benefita*, 5(2). <https://doi.org/10.22216/jbe.v5i2.5313>
- Tinggi Firman, P., Baharuddin Lopa, J., & Talumung, S. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Pembelajaran di. *BIOMA*, 2(1), 14–20. Retrieved from <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/743>
- Watnaya, A. kusnayat, Muiz, M. hifzul, Nani Sumarni, Mansyur, A. salim, & Zaqiah, Q. yulianti. (2020). PENGARUH TEKNOLOGI PEMBELAJARAN KULIAH ONLINE DI ERA COVID-19 DAN DAMPAKNYA TERHADAP MENTAL MAHASISWA. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1987>