

**Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar Bagi Anak Usia Sekolah di Desa Lahumbo Kecamatan Tilamuta Kabupaten Boalemo**

**Ritin Uloli<sup>1</sup>, Nova Elysia Ntobuo<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas MIPA, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

email: ritin.uloli@ung.ac.id; novantobuo@ung.ac.id

**Abstract**

*This study discusses the utilization of Android-based multimedia learning as a learning resource for school-age children. Android technology, which is easily accessible and user-friendly, offers great potential in supporting the teaching and learning process. By providing interactive applications, engaging visuals, and audio-visual features, Android-based multimedia learning can enhance students' interest and motivation in learning. This thematic KKN (Student Community Service Program) involves the development and implementation of multimedia learning applications specifically designed to improve students' interest, understanding, and participation in learning. The KKN participants act as facilitators in introducing and guiding the use of the application, both to students and teachers. Through a practical approach, this KKN also evaluates the effectiveness of Android-based multimedia learning in improving education quality, particularly in areas with limited access to conventional educational resources.*

**Keywords:** *Community service; multimedia development; school-age children.*

**Abstrak**

*Pengabdian ini membahas pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis Android sebagai sumber belajar bagi anak usia sekolah. Teknologi Android, yang mudah diakses dan digunakan, menawarkan potensi besar dalam mendukung proses belajar mengajar. Dengan menyediakan aplikasi interaktif, visual menarik, serta fitur audio-visual, multimedia pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. KKN tematik ini melibatkan pengembangan dan penerapan aplikasi multimedia pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam belajar. Mahasiswa peserta KKN berperan sebagai fasilitator dalam mengenalkan dan membimbing penggunaan aplikasi tersebut, baik kepada siswa maupun guru. Dengan pendekatan praktis, KKN ini juga mengevaluasi efektivitas multimedia pembelajaran Android dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap sumber daya pendidikan konvensional.*

**Kata Kunci:** *Kuliah Kerja Nyata; pengembangan multimedia; anak usia sekolah.*

© 2025 Universitas Negeri Gorontalo

Under the license CC BY-SA 4.0

---

**Correspondence author:** Ritin uloli, ritin.uloli@ung.ac.id, Gorontalo, and Indonesia

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital yang terus berkembang, Desa Lahumbo di Kecamatan Talamuta, Kabupaten Boalemo, menghadapi tantangan rendahnya literasi digital di kalangan masyarakat. Meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, terutama dalam pemanfaatan multimedia dan aplikasi berbasis Android, banyak masyarakat yang belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan teknologi tersebut. Hal ini menghambat mereka dalam mengakses peluang ekonomi dan pendidikan yang lebih luas.

Digitalisasi, yang merujuk pada konversi informasi dari format analog ke digital serta penerapan teknologi dalam berbagai sektor, telah menjadi kekuatan pendorong perubahan di seluruh aspek kehidupan manusia. Transformasi digital ini tidak hanya mencakup pergeseran teknologi, tetapi juga mempengaruhi cara berinteraksi dan beroperasi dalam dunia yang semakin terhubung. Sejarah digitalisasi, mulai dari penemuan komputer hingga perkembangan internet dan perangkat mobile, telah membawa dampak besar dalam meningkatkan kualitas hidup dan aksesibilitas layanan.

Dalam dunia pendidikan, digitalisasi telah merevolusi metode pembelajaran melalui platform e-learning, media interaktif, dan pembelajaran online. Teknologi ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, terjangkau, dan efektif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keterampilan digital yang diperkenalkan sejak dini juga menjadi penting dalam mempersiapkan masyarakat menghadapi masa depan yang serba teknologi, khususnya di bidang pemrograman dan literasi digital.

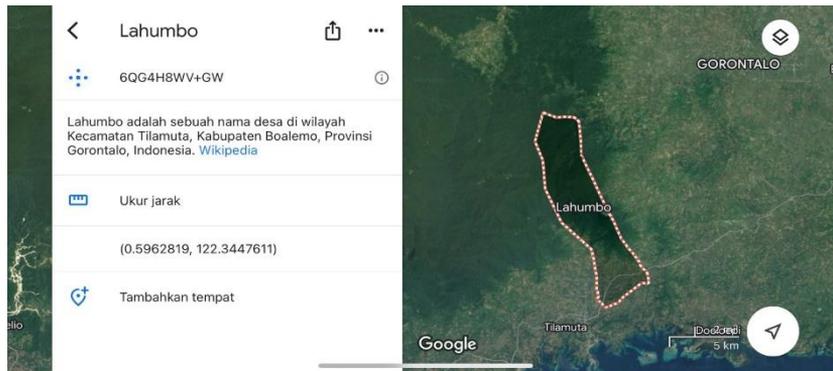
Selain itu, dampak digitalisasi juga terlihat dalam kehidupan sosial masyarakat melalui penggunaan media sosial. Platform seperti Facebook dan Instagram telah mengubah cara orang berinteraksi, berbagi pengalaman, dan membangun identitas digital. Namun, tantangan terkait privasi, kesehatan mental, serta penyebaran informasi yang salah juga muncul. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk memahami penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab.

Melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berfokus pada pemanfaatan multimedia dan digitalisasi, diharapkan masyarakat Desa Lahumbo dapat meningkatkan keterampilan digital mereka. Program ini bertujuan untuk membantu masyarakat mengadopsi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam pendidikan, ekonomi, maupun interaksi sosial, sehingga dapat mendukung kemajuan desa secara berkelanjutan.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Waktu dan Tempat**

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk KKN Tematik ini dilaksanakan selama periode bulan Agustus-September 2024, bertempat di Desa Lahumbo Kecamatan Tilamuta Kabupaten Boalemo.



Gambar 1  
Peta Desa Lahumbo

## **Khalayak Sasaran**

Masyarakat umum Desa Lahumbo dan sasaran khusus anak usia sekolah (Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas).

## **Metode Pengabdian**

Pengabdian dilaksanakan dengan beberapa tahapan, meliputi observasi dan kunjungan ke lokasi guna mendapatkan informasi potensi yang dapat dikembangkan dan permasalahan yang harus diselesaikan. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara kepada Kepala Desa, Tokoh Masyarakat, Rema Muda dan Anak-anak usia sekolah meliputi SD, SMP dan SMA yang ada di Desa Lahumbo, terindikasi beberapa masalah yang dihadapi diantara lain :

1. Kurangnya pengetahuan aktif mengenai android
2. Tidak adanya sosialisasi mengenai literasi media
3. Anak-anak yang kurang paham menjadi 'Smart User'

## **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan ditunjukkan adanya respon positif pemerintah setempat dan partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan, seperti pada saat pelaksanaan kegiatan sosialisasi tentang multimedia

di setiap tingkatan sekolah. Dugaan hampir 30% masyarakat yang berpartisipasi dalam kegiatan terutama remaja muda yang ada di Desa Lahumbo.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Program kerja Sosialisasi Tontonan di lokasi KKN bertujuan untuk memberikan edukasi dan pemahaman kepada anak sekolah setempat melalui media yang menarik dan mudah dipahami. Sosialisasi ini menggunakan tontonan sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan penting terkait pendidikan. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak lebih mudah memahami informasi yang disampaikan karena disajikan secara visual dan menghibur.



Gambar 2  
Pelaksanaan Program Kerja Sosialisasi Tontonan

Indikator keberhasilan program ini dapat dilihat dari tingginya partisipasi para anak-anak dalam setiap sesi tontonan, peningkatan jumlah peserta yang terlibat dalam diskusi setelah tontonan selesai, dan perubahan sikap mereka dalam merespons tontonan tersebut.

Respon positif, antusiasme mereka, menjadi tanda bahwa pesan telah diterima dengan baik.

Program kerja Kelas Tambahan di lokasi KKN bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswa setempat dengan memberikan materi pelajaran tambahan di luar kurikulum yang ada. Program ini diharapkan dapat membantu siswa yang kesulitan memahami materi di sekolah atau yang ingin memperdalam pengetahuan mereka di bidang tertentu. Selain itu, Kelas Tambahan juga berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, dengan metode pengajaran yang berbeda dari yang diterima siswa di sekolah formal. Dengan adanya kegiatan ini, mahasiswa KKN diharapkan dapat berkontribusi dalam mengembangkan potensi siswa dan menanamkan minat belajar yang lebih kuat.

Kelas Tambahan juga memiliki tujuan sosial, yaitu mempererat hubungan antara mahasiswa KKN dengan masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja. Melalui kegiatan ini, mahasiswa KKN dapat lebih mengenal kebutuhan dan tantangan pendidikan di daerah tersebut, sekaligus memberikan dampak positif terhadap perkembangan intelektual generasi muda setempat. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat, memperbaiki capaian akademis, dan memberikan mereka pandangan yang lebih luas tentang peluang pendidikan di masa depan.



Gambar 3  
Pelaksanaan Program Kerja Kelas Tambahan Pelatihan Canva

Indikator keberhasilan program ini meliputi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan, yang dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti kelas tambahan serta jumlah siswa yang secara konsisten hadir merupakan tanda positif. Keberhasilan juga diukur dari peningkatan motivasi belajar siswa dan umpan balik dari para guru setempat mengenai dampak positif terhadap perkembangan akademis siswa.

Program kerja terakhir ialah Program kerja Smart User di lokasi KKN bertujuan untuk meningkatkan literasi digital kepada remaja-remaja di Desa Lahumbo. Dalam era yang semakin terdigitalisasi, penting bagi masyarakat, terutama di daerah pedesaan, untuk memahami bagaimana menggunakan teknologi secara bijak dan produktif. Kegiatan ini memberikan pengetahuan tentang penggunaan perangkat digital seperti smartphone, komputer, dan internet secara aman dan efisien, termasuk memanfaatkan media sosial dan aplikasi online secara positif. Dengan literasi digital yang lebih baik, diharapkan masyarakat dapat lebih mandiri dalam mengakses informasi,

meningkatkan keterampilan, dan membuka peluang ekonomi baru melalui platform digital.

Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mengurangi kesenjangan digital antara masyarakat perkotaan dan pedesaan. Banyak masyarakat terkhususnya para remaja di lokasi KKN yang mungkin belum terbiasa menggunakan teknologi modern, atau kurang sadar akan bahaya dunia digital, seperti penipuan online dan penyebaran hoaks. Oleh karena itu, kegiatan ini juga berfokus pada edukasi tentang keamanan digital, etika dalam berinternet, serta cara melindungi data pribadi. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan mereka dapat menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan waspada, sehingga mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman secara lebih baik.



Gambar 4  
Pelaksanaan Program *Smart User*

Indikator keberhasilan program ini dapat diukur dari peningkatan pemahaman masyarakat mengenai penggunaan teknologi, yang dapat dilihat melalui tes literasi digital sebelum dan sesudah kegiatan.

## **KESIMPULAN**

Pengabdian masyarakat melalui kegiatan KKN dengan tema "Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android sebagai Sumber Belajar bagi Anak Usia Sekolah" di Desa Lahumbo berhasil melaksanakan program kerja yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak. Dengan memanfaatkan teknologi perangkat Android, program ini menghadirkan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini mendapat respon positif dari anak-anak dan masyarakat setempat, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya perangkat Android di kalangan siswa.

Program-program kerja yang dilaksanakan juga menghasilkan beberapa luaran dan produk antara lain: (1) Peningkatan minat belajar dan akses terhadap sumber belajar variatif melalui pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran serta pengenalan materi berbasis video dan animasi; (2) Penyediaan akses pembelajaran offline sebagai solusi atas keterbatasan internet, yang memungkinkan anak-anak tetap dapat belajar meski tanpa akses internet stabil; (3) Peningkatan prestasi belajar anak-anak terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan mereka lebih aktif dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat; (4) Teknologi multimedia terbukti efektif dalam membantu pemahaman dan penerapan konsep-konsep yang diajarkan, serta meningkatkan keterampilan sosial anak-anak; (5) Rekomendasi untuk keberlanjutan program ini mencakup penyediaan fasilitas dan infrastruktur yang memadai dari pihak sekolah dan pemerintah, serta pelatihan guru untuk memastikan keberlanjutan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan ini, diharapkan program multimedia pembelajaran berbasis Android dapat terus didukung dan diimplementasikan secara berkelanjutan untuk peningkatan kualitas pendidikan di Desa Lahumbo.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Allah SWT atas segala kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan kegiatan ini. Penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada Universitas Negeri Gorontalo (UNG) melalui Pusat Pengembangan Kuliah Kerja Nyata (P2KKN) dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNG yang telah memberikan dukungan dana melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk kegiatan KKN Tematik. Secara khusus, apresiasi yang mendalam kami sampaikan kepada masyarakat Desa Lahumbo, Kecamatan Tilamuta, Kabupaten Boalemo atas partisipasi dan kerjasama yang baik selama kegiatan KKN Tematik UNG tentang Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar Bagi Anak Usia Sekolah ini berlangsung.

## **REFERENCES**

- Komalasari,H., Budiman,A., Masunah,J., & Sunaryo,A. (2021). Desain multimedia pembelajaran tari rakyat berbasis android sebagai self directed learning mahasiswa dalam perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96-105.
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Gorontalo. (2024). Panduan Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata. Gorontalo: LPPM UNG.

- Maritasari,D. B., Husni,M., Rodiah,H., Ramadhan,A. Y., & Apriana,D. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran di MA Ridlol Walidain Batu Bangka. *Dedikasi PKM*, 4(3), 451-45.
- Muhaimin,A. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik Sekolah Dasar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 142-158.
- Mulyani, E. W. S. (2018). Dampak pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran bangun ruang. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 122-136.