

**Pelatihan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android
sebagai Sumber Belajar Anak Usia Sekolah di Desa Poowo Barat,
Kecamatan Kabila**

Ritin Uloli¹, Nova Elysia Ntobuo²

¹Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

email: ritin.uloli@ung.ac.id

²Universitas Negeri Gorontalo.

email: novantobuo@ung.ac.id

Abstract

The development of information and communication technology has opened opportunities for using digital devices as flexible and engaging learning resources for school-age children. However, Android-based smartphone ownership among children in Poowo Barat Village, Kabila Subdistrict, remains oriented more towards entertainment than learning activities due to limited knowledge of suitable educational applications. This community service program aims to improve the knowledge, skills, and motivation of school-age children in utilizing Android-based multimedia learning as an effective learning resource. The program was implemented through a participatory training and mentoring approach across three stages: preparation, implementation (socialization, demonstration, and hands-on practice), and evaluation using observation sheets and questionnaire. The results showed an improvement in participants' knowledge and skills in accessing, selecting, and operating Android-based learning applications. The program contributed to strengthening digital literacy and fostering independent learning habits among school-age children. It is concluded that training in the use of Android-based multimedia learning is an effective strategy for strengthening technology-based learning resources at the community level.

Keywords: Learning Multimedia; Android; Learning Resource; Digital Literacy; School-Age Children.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan peluang bagi pemanfaatan perangkat digital sebagai sumber belajar yang lebih fleksibel dan menarik bagi anak usia sekolah. Namun, kepemilikan telepon pintar berbasis Android di kalangan anak-anak Desa Poowo Barat, Kecamatan Kabila, masih lebih banyak diarahkan pada kegiatan hiburan dibandingkan aktivitas belajar akibat terbatasnya pengetahuan mengenai aplikasi edukatif yang sesuai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi anak usia sekolah dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis Android sebagai sumber belajar yang efektif. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan (sosialisasi, demonstrasi, dan praktik langsung), serta evaluasi menggunakan lembar observasi dan angket. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengakses, memilih, dan

mengoperasikan aplikasi pembelajaran berbasis Android, serta perubahan pola penggunaan gawai peserta ke arah yang lebih edukatif. Kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital dan terbentuknya kebiasaan belajar mandiri pada anak usia sekolah. Disimpulkan bahwa pelatihan pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis Android efektif digunakan sebagai salah satu strategi penguatan sumber belajar berbasis teknologi di tingkat masyarakat.

Kata Kunci: *Multimedia Pembelajaran; Android; Sumber Belajar; Literasi Digital; Anak Usia Sekolah.*

© 2026 Universitas Negeri Gorontalo

Under the license CC BY-SA 4.0

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

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah secara mendasar cara peserta didik memperoleh dan mengakses sumber belajar. Telepon pintar berbasis Android menjadi salah satu perangkat yang paling banyak dimiliki masyarakat karena harganya terjangkau dan fungsinya yang beragam, sehingga berpotensi besar dijadikan media dan sumber belajar yang fleksibel, interaktif, serta tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Secara teoretis, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi dapat meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, dan daya ingat peserta didik dibandingkan penyajian informasi dalam satu modalitas saja (Mayer, 2021). Multimedia pembelajaran berbasis Android memungkinkan integrasi berbagai unsur tersebut ke dalam satu aplikasi yang dapat diakses secara mandiri, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kemandirian belajar peserta didik (Munir, 2022; Pribadi, 2021; Suryani dkk., 2021).

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan dan menguji media pembelajaran berbasis Android untuk beragam jenjang dan mata pelajaran. Melalui kajian literatur sistematis, Zulherman dkk. (2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Yuberti dan Antomi (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sains, sedangkan Widiastika dkk. (2020) dan Amalia dkk. (2024) masing-masing mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk siswa sekolah dasar dan berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengembangan (*research and development*) aplikasi itu sendiri, sementara kegiatan yang secara khusus melatih anak dan masyarakat agar mampu memilih serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang telah tersedia secara bijaksana masih terbatas dilakukan, terutama di tingkat komunitas pedesaan.

Padahal, ketersediaan perangkat semata tidak serta-merta menjamin pemanfaatannya untuk tujuan edukatif. Organisation for Economic Co-operation and Development (2021) menegaskan bahwa keterampilan literasi digital, termasuk kemampuan memilih dan mengevaluasi konten digital, menjadi prasyarat penting agar teknologi benar-benar mendukung pembelajaran dan bukan sekadar sarana hiburan. Kondisi ini diperkuat oleh laporan UNESCO (2023) yang mengingatkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan perlu disertai pendampingan memadai agar tidak menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan gawai dan penurunan interaksi sosial.

Pendampingan keluarga dan komunitas dalam literasi digital anak (Kurnia dkk., 2019), serta kemampuan memilah konten digital secara kritis sebagaimana dikonsepskan Gilster (1997), menjadi kunci agar anak mampu memanfaatkan perangkat digital sebagai sarana belajar mandiri (*self-regulated learning*) (Zimmerman, 2002).

Kondisi tersebut turut teramati di Desa Poowo Barat, Kecamatan Kabila. Observasi awal tim pelaksana menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah di desa ini telah memiliki akses terhadap perangkat Android, tetapi penggunaannya masih didominasi untuk bermain gim dan mengakses media sosial, sementara pengetahuan anak maupun orang tua mengenai aplikasi pembelajaran yang sesuai masih terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang bukan untuk mengembangkan aplikasi baru, melainkan untuk melatih dan mendampingi anak usia sekolah agar mampu memilih, mengakses, dan memanfaatkan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis Android yang telah tersedia secara bijaksana dan mandiri. Fokus pada penguatan literasi digital pengguna di tingkat komunitas inilah yang menjadi unsur kebaruan kegiatan ini dibandingkan penelitian-penelitian pengembangan aplikasi sebelumnya. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi anak usia sekolah di Desa Poowo Barat, Kecamatan Kabila, dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis Android sebagai sumber belajar yang efektif serta mendukung penguatan literasi digital di lingkungan masyarakat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Poowo Barat, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango dengan sasaran anak usia sekolah. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan partisipatif, yang bertujuan meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis Android sebagai sumber belajar. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan melakukan observasi lapangan dan koordinasi dengan pemerintah desa serta tokoh masyarakat untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta. Selanjutnya tim menyusun materi pelatihan, menentukan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang sesuai dengan jenjang usia peserta, menyiapkan modul penggunaan aplikasi, serta mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung seperti laptop, proyektor, jaringan internet, dan perangkat Android yang akan digunakan selama kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka melalui beberapa metode pembelajaran, yaitu:

- a. Sosialisasi, berupa penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai sumber belajar serta penggunaan smartphone secara bijaksana.
- b. Demonstrasi, yaitu memperagakan cara mengunduh, menginstal, dan mengoperasikan aplikasi multimedia

pembelajaran berbasis Android yang sesuai dengan materi pembelajaran sekolah.

- c. Praktik langsung, di mana peserta menggunakan smartphone masing-masing untuk mencoba berbagai aplikasi pembelajaran dengan bimbingan tim pelaksana.
- d. Pendampingan, yaitu memberikan bantuan kepada peserta selama proses praktik agar mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri, mencari materi pembelajaran, mengerjakan latihan, serta memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara optimal.

Melalui tahapan ini peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga mampu memahami penggunaan multimedia pembelajaran sebagai sumber belajar yang efektif.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan. Teknik evaluasi meliputi observasi terhadap keterlibatan peserta selama pelatihan, penilaian kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran, serta penyebaran angket untuk mengetahui tingkat pemahaman, kepuasan, dan manfaat kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi:

- a. meningkatnya pengetahuan peserta mengenai fungsi Android sebagai sumber belajar;
- b. meningkatnya keterampilan peserta dalam mengakses dan menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran;
- c. meningkatnya motivasi peserta untuk memanfaatkan perangkat Android dalam kegiatan belajar secara mandiri; dan

- d. adanya respons positif dari peserta terhadap pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Penerapan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android dalam Mendukung Sumber Belajar Anak Usia Sekolah di Desa Poowo Barat, Kecamatan Kabila telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan diikuti oleh anak-anak usia sekolah yang berdomisili di Desa Poowo Barat dengan dukungan pemerintah desa serta masyarakat setempat. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari kehadiran peserta yang konsisten, keaktifan dalam sesi diskusi, serta partisipasi pada saat praktik penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android.

Pada tahap awal kegiatan dilakukan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai sumber belajar. Materi difokuskan pada pemanfaatan smartphone secara bijaksana, pengenalan berbagai aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan usia peserta, serta manfaat multimedia pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Melalui sesi ini, peserta memperoleh pemahaman bahwa perangkat Android tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang efektif dan mudah diakses kapan saja.

Tahap berikutnya berupa demonstrasi penggunaan beberapa aplikasi pembelajaran berbasis Android. Tim pelaksana memperagakan cara mengunduh aplikasi melalui Google Play Store, melakukan

instalasi, membuat akun apabila diperlukan, serta memanfaatkan berbagai fitur pembelajaran yang tersedia, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, latihan soal, permainan edukatif, dan materi pembelajaran sesuai jenjang sekolah. Selanjutnya peserta melakukan praktik secara langsung menggunakan telepon pintar masing-masing dengan didampingi oleh tim pengabdian. Pendampingan dilakukan secara individual maupun kelompok sehingga setiap peserta memperoleh kesempatan untuk memahami penggunaan aplikasi secara optimal.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengikuti setiap tahapan pelatihan dengan baik. Peserta yang sebelumnya hanya menggunakan smartphone untuk bermain gim atau mengakses media sosial mulai memahami bahwa perangkat tersebut dapat dimanfaatkan untuk mencari materi pelajaran, mengerjakan latihan soal, menonton video edukatif, dan mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri. Selain itu, peserta juga mampu mengoperasikan aplikasi pembelajaran secara lebih percaya diri setelah memperoleh pendampingan.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui observasi dan angket, terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis Android. Peserta mengaku lebih mudah memahami materi pelajaran karena penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan. Interaktivitas yang terdapat pada aplikasi pembelajaran juga mendorong peserta untuk aktif mencoba, menjawab soal, dan

memperoleh umpan balik secara langsung sehingga meningkatkan motivasi belajar.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis Android mampu menjadi alternatif sumber belajar yang efektif bagi anak usia sekolah. Pemanfaatan multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif. Kondisi tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui berbagai media dapat membantu meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, dan daya ingat peserta didik.

Selain meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi pembelajaran, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital. Peserta mulai memahami pentingnya memilih aplikasi yang bersifat edukatif, memanfaatkan internet secara bertanggung jawab, serta mengelola waktu penggunaan smartphone secara lebih bijaksana. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik peserta, tetapi juga membentuk perilaku penggunaan teknologi yang lebih produktif.

Keberhasilan program turut dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, antara lain tersedianya perangkat Android yang dimiliki sebagian besar peserta, dukungan pemerintah desa dalam memfasilitasi pelaksanaan kegiatan, antusiasme peserta selama pelatihan, serta metode pelaksanaan yang mengombinasikan sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan secara langsung. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk

belajar melalui pengalaman nyata sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterapkan.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala, seperti perbedaan spesifikasi perangkat Android yang digunakan peserta, keterbatasan kapasitas memori pada beberapa perangkat, serta kualitas jaringan internet yang belum stabil. Kendala tersebut diatasi dengan memberikan alternatif aplikasi yang berukuran lebih ringan, berbagi perangkat secara berkelompok, serta menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara luring apabila koneksi internet mengalami gangguan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi anak usia sekolah dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis Android sebagai sumber belajar. Program ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendorong terbentuknya kebiasaan belajar mandiri, serta memperkuat literasi digital anak-anak di Desa Poowo Barat. Ke depan, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan orang tua, guru, dan pemerintah desa agar pemanfaatan teknologi digital sebagai sumber belajar dapat berlangsung secara konsisten dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan multimedia pembelajaran berbasis Android di Desa Poowo Barat, Kecamatan Kabila, telah memberikan kontribusi positif dalam

mendukung sumber belajar bagi anak usia sekolah. Melalui rangkaian kegiatan sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan, peserta memperoleh peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan perangkat Android sebagai media pembelajaran yang interaktif dan edukatif. Selain meningkatkan kemampuan peserta dalam mengakses dan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran, kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya motivasi belajar, kemandirian, serta kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi digital secara bijaksana dan produktif.

Keberhasilan program menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis Android dapat menjadi alternatif sumber belajar yang mudah diakses, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak di era digital. Dukungan pemerintah desa, masyarakat, serta antusiasme peserta menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Oleh karena itu, program serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan sekolah, orang tua, dan pemerintah desa agar pemanfaatan teknologi digital sebagai sumber belajar dapat semakin optimal, berkesinambungan, dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan kualitas pendidikan serta literasi digital anak usia sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Negeri Gorontalo, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM), atas dana hibah PNPB Tahun 2026 dengan nomor: 619/UN47.D1/PM.01.01/2026.

REFERENCES

- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N. (2024). Aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 118-129.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2022). *Survey of instructional design models* (6th ed.). Association for Educational Communications and Technology.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pada Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2019). *Literasi digital keluarga: Teori dan praktik pendampingan orangtua terhadap anak dalam berinternet*. UGM Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2022). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world*. OECD Publishing.
- Pribadi, B. A. (2021). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2021). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms?* UNESCO Publishing.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64.
- Yuberti, Y., & Antomi, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 231–244.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70.
- Zulherman, Z., Nuryana, Z., Pangarso, A., & Zain, M. I. (2021). Android-based learning media to improve students' learning outcomes: A systematic literature review. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 15(18), 72–91.