

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (Sac)

Wulan Sutriyani¹, Riska Anintyawati², Hana Septya Rahmadhani³, Ahmat Wakit⁴, Dwiana Asih Wiranti⁵, Abdullah Efendi⁶, Nailis Ilmiana⁷

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

*e-mail: sutriyani.wulan@unisnu.ac.id ¹hanaseptya1@gmail.com ²

Received: 21.11.2025	Revised: 09.12.2025	Accepted: 21.12.2025	Available online: 10.01.2026
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: *This Community Service Activity (PKM) was carried out in response to the low use of interactive digital learning media by teachers due to limited competence in media development. This topic is important because contextual and interactive learning is a necessity in supporting the transformation of technology-based learning. PKM activities are focused on training on the development of interactive learning media based on Smart Apps Creator (SAC) for teachers at MI Miftahul Huda Tegalsambi. The implementation method is carried out through workshops and practice-based mentoring which includes application introduction, feature presentation and simulation of SAC use. The results of the activity showed that teachers gained direct experience and practical understanding in developing interactive digital learning media aimed at the active involvement of participants during training based on the documentation of the activity. This activity is important as an initial effort to support teachers' readiness to utilize interactive learning technology in schools.*

Keywords: *Community service, teacher training, interactive learning media, Smart Apps Creator.*

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan sebagai respons terhadap rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif oleh guru akibat keterbatasan kompetensi dalam pengembangan media. Topik ini penting karena pembelajaran yang kontekstual dan interaktif menjadi kebutuhan dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan PKM difokuskan pada pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) bagi guru di MI Miftahul Huda Tegalsambi. Metode pelaksanaan dilakukan melalui workshop dan pendampingan berbasis praktik yang meliputi pengenalan aplikasi, pemaparan fitur serta simulasi penggunaan SAC. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pengalaman langsung dan pemahaman praktis dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif yang ditujukan keterlibatan aktif peserta selama pelatihan berdasarkan dokumentasi kegiatan. Kegiatan ini penting sebagai upaya awal dalam mendukung kesiapan guru memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif di sekolah.

Kata kunci: Pengabdian kepada masyarakat, pelatihan guru, media pembelajaran interaktif, *Smart Apps Creator*.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan *sains* dan teknologi memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Miasari et al. 2022). Terjadinya transformasi digital mendorong perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada guru sebagai pusat pembelajaran kini beralih menuju pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Siswa tidak lagi mendapat penjelasan semata, melainkan terlibat aktif melalui kegiatan belajar, seperti eksplorasi dan berdiskusi serta memanfaatkan berbagai sumber belajar (Wahyudiono 2023). Terciptanya pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif perlu memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif dan kontekstual serta bermakna supaya proses pembelajaran berjalan secara optimal (Faiza and Wardhani 2024). Penggunaan media pembelajaran yang menyajikan media visual, audio visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak sekaligus meningkatkan minat belajar siswa (Ali et al. 2025). Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan media secara mandiri.

Guru sebagai pelaksana pembelajaran dituntut untuk mampu mengimplementasikan pembelajaran yang dinamis dan kreatif serta relevan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa (Susanti 2025). Kompetensi profesional guru mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi

pembelajaran secara tepat sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Penguasaan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Namun, hasil kajian lapangan menunjukkan sebagian guru masih bergantung pada media konvensional karena kurangnya pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi guru dan kemampuan aktual guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Sedangkan menurut Wibowo (2023) teknologi digital berperan sebagai sarana utama mendukung pembelajaran yang fleksibel dan inovatif serta selaras dengan kebutuhan karakter siswa.

Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) adalah salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk sarana pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini memudahkan guru dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang dapat dioperasikan melalui komputer ataupun android tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang tinggi. SAC memungkinkan guru untuk menghasilkan media digital interaktif. Dalam aplikasi ini mendukung terciptanya media digital interaktif dengan berbagai unsur multimedia berupa animasi, video, ilustrasi dan audio. Media yang dikembangkan dengan dukungan fitur tersebut memungkinkan penyajian materi pembelajaran yang sistematis dan menarik bagi siswa. Berdasarkan temuan sebelumnya mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis SAC memiliki tingkat kevalidan serta kepraktisan yang tinggi untuk diimplementasikan di sekolah (Menrisal, Yunus, and Fanesa 2024).

Meskipun *Smart Apps Creator* memiliki potensi yang besar tetapi pemanfaatannya di sekolah belum berjalan optimal. Salah satu faktor utama yang memengaruhi kondisi tersebut adalah guru belum memperoleh pendampingan yang memadai dalam menggunakan aplikasi tersebut. Nisak dan Rahmah (2024) menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik sangat dibutuhkan dalam pengenalan teknologi pembelajaran baru karena kegiatan pelatihan tidak hanya memberikan pemahaman teoretis semata, melainkan dirancang secara praktik dan aplikatif agar guru memperoleh pengalaman langsung sehingga mampu menerapkan teknologi tersebut secara nyata dalam kegiatan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat hadir membantu untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Sesuai dengan penjabaran tersebut Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini difokuskan pada pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang ditujukan pada guru di MI Miftahul Huda Tegalsambi. Rancangan kegiatan ini memberikan ruang bagi guru untuk memperoleh pengalaman praktik secara langsung dalam proses merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital. Melalui pengalaman praktik yang terstruktur, guru diharapkan memperoleh pemahaman konsep yang dipelajari tidak hanya bersifat teoretis, melainkan berkembang melalui aktivitas aplikatif yang mampu membantu peserta dalam memahami konsep mendalam. Dengan demikian, kegiatan ini dirancang sebagai upaya untuk menjembatani kesenjangan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan melalui program pelatihan yang disertai pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dengan lokasi kegiatan di MI Miftahul Huda Tegalsambi dan melibatkan guru sebagai mitra utama. Pola pelaksanaan kegiatan disusun dengan menekankan pendekatan praktik agar peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital. Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan secara tatap muka sehingga guru berperan aktif dalam setiap tahapan yang dilaksanakan. Pada tahap awal, tim PKM melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, mengidentifikasi kebutuhan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital, serta menyiapkan materi dan perangkat pendukung pelatihan. Tahapan persiapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan PKM berjalan selaras dengan kebutuhan serta kondisi mitra.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan melalui kegiatan workshop yang dipadukan dengan pendampingan langsung, dimulai dari pengenalan konsep media pembelajaran interaktif dan pemanfaatan aplikasi Smart Apps Creator (SAC). Selanjutnya, guru melakukan praktik pengembangan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dengan arahan dari tim PKM. Pendampingan diberikan secara bertahap guna membantu peserta memahami penggunaan fitur aplikasi sekaligus menyelesaikan kendala teknis yang muncul selama proses pengembangan media. Pada tahap akhir, kegiatan dievaluasi secara deskriptif melalui pengamatan terhadap partisipasi peserta dan penelaahan hasil produk media pembelajaran yang dihasilkan. Evaluasi tersebut difokuskan pada proses serta capaian kegiatan sebagai bahan refleksi untuk menilai keterlaksanaan tujuan PKM tanpa menggunakan pendekatan pengukuran kuantitatif.



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Terkait Media Pembelajaran SAC

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) di MI Miftahhul Huda Tegalsambi terlaksana sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan pengenalan konsep media pembelajaran interaktif, demonstrasi penggunaan aplikasi SAC, serta praktik langsung pengembangan media pembelajaran oleh guru sebagai peserta. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan keterlibatan aktif, khususnya pada sesi praktik dan pendampingan. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan dalam bertanya, berdiskusi, serta mencoba berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi SAC. Keterlibatan aktif peserta menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik relevan dengan kebutuhan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta dalam mengenal serta memahami pemanfaatan *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui rangkaian simulasi dan latihan yang dilakukan secara bertahap, peserta memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai tahapan pengembangan media pembelajaran digital berbasis SAC. Proses pelatihan juga memberi kesempatan kepada guru untuk mencoba berbagai fitur dasar aplikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Keterlibatan peserta dalam praktik tersebut membantu mereka memahami konsep pengembangan media pembelajaran secara lebih kontekstual dan tidak terbatas pada penjelasan teoretis. Temuan ini selaras dengan pandangan Mahdiyatana dan Istianah (2022) yang menjelaskan bahwa *Smart Apps Creator* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang relatif mudah dipelajari dan diterapkan oleh guru.

Selain memberikan pengalaman praktik secara langsung, kegiatan PKM ini turut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan yang diikuti, guru memperoleh wawasan tentang

peran media pembelajaran digital sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih menarik dan fleksibel. Pemahaman tersebut mendorong guru untuk melihat teknologi bukan sekadar alat tambahan, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Ketertarikan guru terhadap penggunaan media interaktif tampak selama kegiatan berlangsung melalui keaktifan mereka dalam diskusi dan praktik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat menjadi langkah awal dalam membangun kesiapan guru menghadapi pembelajaran digital sebagaimana ditegaskan oleh Wibowo (2023) yang menekankan pentingnya teknologi digital dalam mendukung pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Meskipun kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan dengan baik, pelaksanaan kegiatan juga menghadapi beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Perbedaan tingkat kemampuan awal peserta dalam mengoperasikan perangkat digital menyebabkan sebagian guru memerlukan pendampingan yang lebih intensif selama proses praktik. Situasi tersebut muncul terutama ketika peserta mulai menggunakan fitur aplikasi yang relatif baru bagi mereka. Kendala ini diatasi melalui bimbingan langsung serta penjelasan ulang yang diberikan oleh tim PKM agar seluruh peserta tetap dapat mengikuti kegiatan dengan optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendampingan merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sebagaimana dijelaskan oleh Nisak dan Rahmah (2024) yang menekankan pentingnya pelatihan yang bersifat aplikatif dan disertai pendampingan.

Ketercapaian kegiatan PKM ini dapat dilihat melalui dokumentasi pelaksanaan pelatihan yang menunjukkan keterlibatan aktif peserta selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi berupa foto kegiatan memberikan gambaran bahwa peserta mengikuti setiap tahapan pelatihan dengan antusias dan berpartisipasi secara langsung. Bukti tersebut menunjukkan bahwa seluruh rangkaian kegiatan telah terlaksana sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan serta dokumentasi yang diperoleh, pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator memberikan manfaat bagi guru dalam memahami pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan PKM ini dapat dijadikan sebagai referensi awal bagi pelaksanaan kegiatan pelatihan serupa di lingkungan sekolah.



Gambar 2. Simulasi Penggunaan SAC di laptop peserta



Gambar 3. Foto Bersama setelah sosialisasi dan simulasi

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman serta pengalaman praktis guru dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan yang menekankan praktik langsung dan pendampingan memungkinkan guru mengenal fitur dasar *Smart Apps Creator* sekaligus menerapkannya secara kontekstual dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung dokumentasi menunjukkan adanya keterlibatan aktif peserta yang mencerminkan ketercapaian tujuan pelatihan secara menyeluruh. Keunggulan kegiatan ini terletak pada metode pelatihan yang berorientasi pada praktik sehingga guru lebih mudah memahami konsep pengembangan media pembelajaran interaktif tanpa harus menguasai keterampilan pemrograman yang kompleks. Pemanfaatan *Smart Apps Creator* juga mendukung guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik serta dapat digunakan pada berbagai perangkat pembelajaran. Di sisi lain pelaksanaan kegiatan masih menghadapi keterbatasan terutama terkait durasi pelatihan yang relatif singkat dan keterbatasan waktu pendampingan lanjutan sehingga pengembangan media belum dapat dilakukan secara mendalam oleh seluruh peserta. Berdasarkan kondisi tersebut kegiatan PKM ini memiliki peluang untuk dikembangkan melalui pendampingan berkelanjutan dan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih terstruktur dan mendalam. Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada penerapan media hasil pelatihan dalam pembelajaran di kelas serta evaluasi pemanfaatannya secara sistematis sehingga berpotensi memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Information System and Education Development* 3(1): 1–6. <http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/115>.
- Faiza, Naila Nafaul, and Indah Setyo Wardhani. 2024. "Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi Digital Yang Adaptif." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2(12). <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/1211>.
- Mahdiyatana, Aghits, and Farida Istianah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Smart Apps Creator (SAC) Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(5): 1137–49.
- Menrisal, Yuiawati Yunus, and Revaniken Fanesa. 2024. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif

- Menggunakan Smart Apps Creator Di SMP Negeri 04 Sutera." *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)* 11(2): 61–66. doi:10.35134/jpti.v11i2.220.
- Miasari, Rahmalia Syifa, Cory Indar, Pratiwi, Purwoto, Unik Hanifa Salsabila, Ulfiyana Amalia, and Syaiful Romli. 2022. "Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 2(1). doi:https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390.
- Nisak, Sayida Khoiratun, and Lina Uliatur Rahmah. 2024. "Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi." *PENA: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 01(01): 15–21. doi:https://ejournal.almusthofa.org/index.php/pena/index ?
- Susanti, Marsela Nova. 2025. "Urgensi Etos Kerja Dan Profesionalisme Guru Sebagai Pilar Pembelajaran Adaptif Dan Inovatif Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. 8(3): 1117–28. doi:https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107360.
- Wahyudiono, Andhika. 2023. "Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar dalam Tantangan Era Society 5.0." *Education Journal: Journal Education Research and Development* 7(2): 124–31. doi:https://doi.org/ 10.31537/ej.v7i2.1234.
- Wibowo, Hamid Sakti. 2023. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran : Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*. ed. Wahyu Anita. Tiram Media. https://books.google.co.id/books?id=OhTJEAAQBAJ&lpg=PA1&ots=4d0PkTkoT3&dq=Pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu sarana utama dalam mendukung fleksibilitas dan kebermaknaan pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif%2C tetapi juga interaktif dan kontekstual.&lr&hl=id&pg=PP3#v=onepage&q&f=true.