

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Thunkable* bagi Pendidik di UPT SD Negeri 1 Tonronge

Putriwanti¹

Danti Indriastuti Purnamasari²

Rahmita^{3*}

Kasmawati⁴

^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

^{3*} Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Tadulako, Indonesia

putriwanti127@gmail.com¹⁾

dantindriastuti97@gmail.com²⁾

rahmitarahmi@gmail.com^{3*)}

kasmaalkap15904@gmail.com⁴⁾

Kata Kunci: [*Pelatihan, Media pembelajaran, Thunkable*]

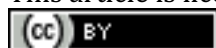
Abstrak: Pendidikan saat ini dituntut untuk terus beradaptasi sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidik perlu mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk mendukung keterampilan dalam menyiapkan proses belajar mengajar yang kreatif dan interaktif. UPT SD Negeri 1 Tonronge merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Tonrong Rijang, Kec. Baranti, Kab. Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan. Thunkable yang merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman. Tujuan dilaksanakannya pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada pendidik dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan aplikasi Thunkable sehingga pendidik dapat mengimplementasikan media tersebut dalam proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan jumlah pendidik sebanyak 10 orang, selama 1 hari dengan pemberian materi dan pendampingan implementasi penggunaan aplikasi Thunkable. Hasil dari kegiatan ini yakni mampu meningkatkan kemampuan pendidik dalam merancang media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Thunkable, sehingga dapat mendorong peningkatan partisipasi dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

Di era globalisasi, pendidikan selalu ditingkatkan, agar kegiatan pembelajaran dapat mengikuti perubahan IPTEK yang terjadi saat sekarang, sehingga masyarakat dapat belajar dengan cara-cara baru. Bagi lulusan pendidikan yang ingin menciptakan media dalam pembelajaran agar peserta didik lebih baik lagi dalam belajar, IPTEK menghadirkan tantangan tersendiri ([Widia et al, 2023](#)).

Fleksibilitas teknologi yang dapat berkoordinasi dengan manusia yang berkembang adalah teknologi *smartphone*. Perkembangan *smartphone* yang sangat pesat didukung dengan disertakannya teknologi terbaru dalam perangkat tersebut, sehingga menjadi sebuah peluang bagi institusi pendidikan. Salah satunya adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran memanfaatkan media bergerak yang bisa digunakan di *personal computer* (PC) maupun di *smartphone* Android ([Budiman dan Nurbani, 2019](#)).

Berdasarkan penelitian Gunadi ([2020](#)) penggunaan perangkat lunak *Thunkable* sebagai alat bantu dalam proses pengembangan aplikasi media pembelajaran Android ini dengan berbagai fitur yang disediakan menjadikan proses pembuatan aplikasi menjadi lebih cepat, mudah dan efisien. Media pembelajaran berbasis android memiliki kelebihan, antara lain: mudah digunakan, lebih menarik bagi peserta didik, mengikuti perkembangan zaman, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, mudah update materi ([Sandra, et al 2022](#)).

Pembelajaran berbasis teknologi ini memberikan kesempatan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah menggunakan perangkat lunak (*software*) atau aplikasi android. Pembelajaran berbasis aplikasi android tidak hanya aplikasi *google classroom* dan *whatsapp*. Masih banyak aplikasi android yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah aplikasi yang didesain menggunakan *Thunkable* ([Sawaka et al, 2022](#)). Dimana zaman yang sekarang ini hampir tidak mungkin pendidik dan peserta didik tidak memiliki *smartphone*. Media pembelajaran yang cukup familiar yang diketahui pendidik di UPT SD Negeri 1 Tonronge yaitu *kahoot*, *quizis*, dan *canva* yang penggunaannya masih sederhana dan mudah dipelajari. Sehingga memerlukan aplikasi yang terbaru untuk menambah skill pendidik terkait platform baru yang lain. Diharapkan pendidik memiliki kompetensi dalam pemanfaatan teknologi agar bisa mengikuti perkembangan zaman.

UPT SD Negeri 1 Tonronge salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Tonrong Rijang, Kec. Baranti, Kab. Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan. Beberapa pendidik di UPT SD Negeri 1 Tonronge masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan aplikasi *Thunkable* sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang terstruktur untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam mendesain dan mengimplementasikan teknologi pembelajaran menggunakan aplikasi *Thunkable*. Pelatihan ini membantu pendidik mengenal lebih dalam fitur-fitur *Thunkable* yang dapat digunakan di laptop maupun *smartphone*, sehingga mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Namun, pengembangan media pembelajaran ini memerlukan keterampilan khusus agar

desainnya menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, media yang edukatif dan dirancang dengan baik dapat mendorong keaktifan peserta didik serta memberikan umpan balik positif selama proses pembelajaran.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di UPT SD Negeri 1 Tonronge Kabupaten Sidrap, pada tanggal 21 November 2024. Sebelum pelaksanaan kegiatan, terlebih dahulu dilakukan proses koordinasi Bersama kepala sekolah terkait izin pelaksanaan kegiatan dan pemberian gambaran aplikasi Thunkable. Metode atau Teknik yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini terdiri dari persiapan, dan pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi koordinasi antara pelaksanaan dan pihak kepala sekolah terkait waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan. Tahap pelaksanaan dilakukan proses pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Thunkable dengan melakukan proses pemberian materi secara ceramah kemudian dilanjutkan dengan pendampingan implementasi penggunaan aplikasi. Pada proses pendampingan ini pendidik melakukan praktik secara langsung dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi Thunkable. Sasaran pada kegiatan pelatihan adalah pendidik di UPT SD Negeri 1 Tonronge. Indikator keberhasilan pada kegiatan ini adalah keikutsertaan pendidik dalam proses pelatihan. Evaluasi tingkat pemahaman pendidik juga dilihat melalui media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh pendidik selama proses pelatihan.



Gambar 1. Peta lokasi UPT SD Negeri 1 Tonronge

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM dilaksanakan pada tanggal 21 November 2024 di UPT SD Negeri 1 Tongronge Kecamatan Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang diikuti oleh sebanyak 10 tenaga pendidik. Tim pelatihan menyampaikan secara teori konsep mengenai pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi Thunkable. Penyampaian informasi mengenai esensial kehadiran bahan ajar yang inovatif seperti bahan ajar dengan basis mobile learning

menjadi tahap awal sekaligus pembuka untuk menumbuhkan antusiasme pendidik nantinya dalam membuat media ajar.

Setelah konsep materi disampaikan, dilanjut dengan eksplorasi aplikasi Thunkable. Di bagian ini, pemateri menunjukkan cara mengakses aplikasi Thunkable melalui <https://x.thunkable.com/projects>. Setelah itu, pemateri menjelaskan cara mendaftar di aplikasi Thunkable secara gratis.



Gambar 2. Pengenalan Aplikasi Thunkable

Kegiatan pendampingan dilanjutkan dengan tahap inti yaitu menunjukkan contoh media ajar berbasis mobile yang dibuat menggunakan aplikasi Thunkable. Tujuan dari tahap ini untuk menumbuhkan semangat pendidik dalam mengikuti pelatihan dan khususnya dalam membuat media ajar berbasis aplikasi Thunkable. Adapun tampilan media ajar yang ditunjukkan kepada pendidik sebagai contoh media ajar berbasis aplikasi Thunkable terdapat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Tampilan media ajar yang dibuat menggunakan aplikasi Tuhunkable

Kegiatan selanjutnya dengan melakukan praktik bersama dalam mendesain media ajar. Bahan ajar didesain terlebih dahulu menggunakan aplikasi canva untuk memudahkan dan membuat desain media ajar terlihat lebih menarik. Pendidik terlihat lebih bersemangat setelah melihat contoh bahan ajar yang ditampilkan dengan memulai praktik langsung guna menghasilkan media ajar yang diinginkan. Kegiatan praktik diawali dengan penjelasan mengenai berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Thunkable. Sedikit demi sedikit pendidik mulai memahami bagaimana cara menggunakan berbagai fitur dalam aplikasi Thunkable dan diarahkan secara langsung untuk membuat media ajar berbasis mobile aplikasi Thunkable. Pelatihan berlangsung secara maksimal terlihat pendidik antusias bertanya disetiap tahap dalam mengikuti praktik.



Gambar 4. Praktik membuat media ajar berbasis Thunkbale

Selama sesi praktik ada beberapa pendidik mengalami kendala yaitu keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi. Pendidik belum terbiasa dengan teknologi pemrograman visual dan merasa kesulitan untuk memahami anatrmuka dan fitur-fitur dalam aplikasi Thunkable, seperti blok pemrograman yang memerlukan pemikiran logis.

Kendala tersebut diatasi dengan melakukan praktek langsung dan melakukan pembelajaran kolaboratif dengan sesama pendidik. Selama pelatihan pendidik didampingi dan dibimbing secara langsung dalam membuat aplikasi mereka sendiri. Sehingga pendidik lebih cepat memahami cara kerja aplikasi Thunkable dan guru yang sudah mahir atau memiliki pengalaman teknologi berkolaborasi membantu pendidik yang belum bisa, sehingga pendidik yang kurang mampu teknologi tidak merasa sendiri dalam proses pembelajaran. Hasil yang dicapai pendidik sangat memuaskan terlihat dari setiap pendidik dapat mengaplikasikan Thunkable dengan baik dalam merancang media ajar sederhana berbasis mobile menggunakan aplikasi Thunkable.

Pendidik berpendapat bahwa sebelum mengetahui dan mengenal aplikasi Thunkable ini mereka berpendapat bahwa membuat media ajar ini akan sulit, rumit, dan membutuhkan waktu panjang. Akan tetapi setelah menerima materi dan informasi serta dibimbing secara langsung terkait penggunaan aplikasi Thunkable dan cara memanfaatkan fitur dalam aplikasi tersebut, pendidik memiliki tanggapan berbeda pada proses merancang media ajar berbasis mobile menggunakan aplikasi Thunkable.

Hasil dari kegiatan pendampingan ini, didukung dari dari penelitian terdahulu. Salah satu penelitian yang memberikan dampak positif yaitu penelitian Hasanuddin et.al (2023) program pendampingan yang lakukan dalam menyusun bahan ajar berbasis mobile learning dengan menggunakan aplikasi Thunkable memberikan dampak positif

pada peningkatan kemampuan pendidik dalam merancang bahan ajar yang inovatif. Selain itu, ada juga penelitian yang memberikan hasil yang memuaskan dalam penelitian Widjaja et.al (2022) yang menjelaskan aplikasi Thunkable memberikan kemudahan baik dari segi visual, interaktif, ataupun kolaboratif bagi para pemula untuk mempelajari algoritma pemrograman dalam membangun bahan ajar berbasis mobile.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan di UPT SD Negeri 1 Tonronge Kabupaten Sidrap, Sulawesi Selatan dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut telah memberikan pemahaman dan keterampilan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dengan bantuan aplikasi Thunkable. Media pembelajaran berbasis aplikasi Thunkable ini dapat berisi ringkasan materi, gambar, video, dan kuis. Media ini dapat diakses oleh peserta didik melalui smartphone dalam bentuk aplikasi dengan ada atau tanpa jaringan.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat berlanjut, kami menyarankan adanya evaluasi yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk memastikan penggunaan dan kebermanfaatan aplikasi Thunkable oleh pendidik dan peserta didik. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis Thunkable seperti adanya Wifi di lingkungan sekolah. Pelatihan lainnya juga diperlukan untuk kedepannya seperti pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi sehingga proses pembelajaran dapat mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah UPT SD Negeri 1 Tonronge atas kesediaannya memberikan izin pelaksanaan kegiatan, serta kepada pendidik UPT SD Negeri 1 Tonronge yang turut serta dalam kegiatan pelatihan. Ucapan terima kasih pula kami ucapkan kepada tim dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Program Studi Pendidikan IPA yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih pula kepada Bapak Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Kepala LPPM yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan demi terlaksanakannya kegiatan pelatihan ini.

Referensi

- Budiman,. Ridho, Dedy, Arief,. dan Nurbani. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalansistem Operasiberbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, Vol. 17, No. 2.
- Gunadi, G. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Nama Hewan Dalam Dua Bahasa Berbasis Android Menggunakan Thunkable. *Infotech: Journal of Technology Information*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.37365/it.v6i1.77>
- Hasanuddin, Cahyo., Fitriainingsih, Ayu., Junarti., Juwanda., Priyantoko., Setiawan, Dwi., Fitriyana, Nofia. (2023). Pendampingan Guru di Desa Sumberagung dalam Menyusun Bahan Ajar Berbasis Mobile Learning dengan Menggunakan Aplikasi

- Thunkable. 1 (3), 457-467. Doi <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/79>
- Sandra, Heru Kartika, Momon Dt. Tanamir, Dan Nila Afryansih. 2022. Kelayakan Dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thunkable Berbasis Android Pada Materi Ketahanan Pangan Industri Dan Energi Kelas XI IIS SMAN 1 Painan. *Jurnal Horizon Pendidikan*. Vol. 2 No. 1.) <https://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/horizon>
- Sawaka, Sangaji Handi, Trija Fayeldi2, dan Yuniar Ika Putri Pranyata. (2022). Pengembangan Aplikasi Amit Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Matriks Kelas XI. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*. 4 (3).
- Widia, Fitri Rahma, Momon Dt Tanamir, dan Nila Afryansih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Mit App Inventor* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Journal on Education*. 5 (4). <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Widjaja, A. E., Prasetya. K., Putra, A. S., Haryani, C. A., & Saraswati, I. E. S. (2022). Pengenalan dan Pelatihan dasar algoritma pemograman menggunakan aplikasi Thunkable bagi Siswa SD St. Theresia Jakarta. *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat*, 1 (1), 12-24. Doi <https://doi.org/10.24002/giat.v1i1.5851>