

Penguatan Kompetensi Digital Guru SMA Negeri 39 Maluku Tengah Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC).

Strengthening the Digital Competence of Teachers at SMA Negeri 39 Maluku Tengah through Training on the Development of Learning Media Using Smart Apps Creator (SAC)

Sunarti^{1*}, Lita Lokollo¹, Yeslia Utubira¹, Jefry Wijaya¹, Leny Sophia Latuny¹

¹Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura,

*Corresponding author: sunartikimia008@gmail.com

Informasi Artikel

Dikirim : 21 Agustus 2026

Direvisi : 29 September 2026

Diterima : 06 Oktober 2026

Diterbitkan online : 18 Oktober 2026

Abstrak

Hasil audiens dan wawancara dengan kepala sekolah SMA Negeri 39 Maluku Tengah diperoleh informasi beberapa permasalahan pembelajaran diantaranya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih terbatas akibat rendahnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital. Pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini bertujuan agar guru dapat memahami konsep dan prinsip serta mampu mengembangkan media digital berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Pelatihan ini diikuti oleh 18 orang guru dan berlangsung melalui 3 tahap yaitu: pemaparan materi, praktik pembuatan media, dan Evaluasi melalui angket respon. Evaluasi pemahaman dilakukan secara deskriptif berdasarkan keterlibatan peserta selama pemberian materi dan praktik, sedangkan kemampuan pengembangan ditunjukkan melalui produk media yang dihasilkan. Hasil menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti proses pengembangan media berbasis SAC dan menghasilkan 17 media pembelajaran sesuai bidang studi dan salah satunya mendapatkan sertifikat HKI. Respons peserta terhadap pelaksanaan kegiatan sangat positif, dengan persentase pada aspek materi 79,20 sangat setuju dan 20,80 setuju, metode dan pelaksanaan 70,20% sangat setuju dan 29,80 setuju, manfaat kegiatan 75% sangat setuju dan 25% setuju, serta sarana dan prasarana 75% sangat setuju dan 25% setuju. Hasil ini sebagai bukti bahwa pelatihan ini telah berhasil mencapai tujuannya.

Kata kunci: Kompetensi Digital, Media pembelajaran, *Smart Apps Creator*, Pelatihan

Abstract

An audience session and interview with the principal of SMA Negeri 39 Maluku Tengah revealed several challenges in learning, particularly the limited use of digital media due to teachers' low levels of knowledge and skills in developing and implementing digital learning media. This community service program aimed to improve teachers' understanding of the concepts and principles of *Smart Apps Creator* (SAC) and their ability to develop SAC-based digital learning media. The training involved 18 teachers and was conducted in three stages: material presentation, hands-on media development, and evaluation through a response questionnaire. Participants' understanding was evaluated descriptively based on their engagement during the material presentation and practical

activities, while their development skills were demonstrated through the learning media products they created. The results showed that participants were able to follow the SAC-based media development process and produced 17 learning media products relevant to their respective subject areas, one of which received an intellectual property rights (IPR) certificate. Participants' responses were highly positive, with 79.20% strongly agreeing and 20.80% agreeing with the training materials; 70.20% and 29.80% with the methods and implementation; 75% and 25% with the benefits; and 75% and 25% with the facilities and infrastructure, respectively. These findings indicate that the training successfully achieved its objectives.

Keywords: *Digital Competence, Learning Media, Smart Apps Creator, Training*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong transformasi signifikan dalam bidang pendidikan. Kemajuan tersebut turut membentuk karakteristik generasi Z yang semakin adaptif terhadap penggunaan teknologi digital, khususnya gawai dan telepon pintar, sebagai sarana pendukung berbagai aktivitas, termasuk proses pembelajaran (Wityastuti et al., 2022). Kondisi ini mendorong dunia pendidikan, khususnya proses pembelajaran di sekolah, untuk beradaptasi melalui kolaborasi dan inovasi berbasis teknologi (Indrastoeti & Tribudiharto, 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan komponen pendukung yang krusial dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Nugraha et al., 2021). Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Nurhayati et al., 2024), sekaligus memberikan peluang bagi pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, menarik, dan fleksibel. Kemudahan akses terhadap materi tersebut memungkinkan siswa belajar secara lebih mandiri sesuai dengan kebutuhan dan waktu belajarnya, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Permana et al., 2024).

Smart Apps Creator (SAC) merupakan salah satu platform yang memungkinkan guru menghasilkan konten

multimedia interaktif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman secara khusus. Platform ini menyediakan berbagai fitur, seperti teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif, sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih variatif dan menarik. Media yang dikembangkan melalui SAC dapat diekspor dalam format HTML5 dan digunakan melalui berbagai perangkat, baik secara daring maupun luring (Mahuda et al., 2021). Fleksibilitas tersebut memberikan kemudahan bagi guru dalam menyesuaikan media dengan kebutuhan pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan audiensi dengan kepala sekolah SMA Negeri 39 Maluku Tengah, diperoleh informasi mengenai beberapa permasalahan dalam pembelajaran, yaitu pemanfaatan laboratorium komputer yang belum maksimal dalam mendukung proses pembelajaran, rendahnya literasi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, keterbatasan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kurikulum, serta kurangnya program pelatihan yang terstruktur terkait teknologi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka tim PkM menawarkan solusi berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis SAC bagi guru di SMA Negeri 39 Maluku Tengah. Pemilihan SAC sebagai platform dalam kegiatan PkM ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan

kondisi, kebutuhan, dan karakteristik permasalahan yang dihadapi oleh sekolah mitra, dan merupakan hal baru bagi para guru. Selain itu, platform ini mudah dipelajari (Hidayat & Mulyati, 2022), lebih interaktif (Anintyawati & Indamala, 2026), fleksibel (Nurfauzan et al., 2026), serta berkelanjutan. SAC dipandang relevan untuk menjembatani kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara pedagogis.

Kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai pelatihan terstruktur yang mencakup teori, praktik langsung, serta pendampingan pasca-pelatihan, dengan tujuan agar guru dapat memahami konsep dan prinsip media digital berbasis SAC, mampu mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, serta melatih keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi pendukung. Pelatihan ini menjadi langkah strategis untuk menguatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat berkontribusi terhadap kualitas pembelajaran pada SMA Negeri 39 Maluku Tengah.

METODE

Pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan Evaluasi.

Tahap Persiapan

Audiensi dengan kepala sekolah dan observasi di SMA Negeri 39 Maluku Tengah sebagai mitra PkM merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi serta meninjau kondisi sarana dan prasarana yang tersedia, khususnya laboratorium komputer. Hasil observasi tersebut menjadi data awal dalam merancang pelatihan yang relevan dan aplikatif sesuai dengan kondisi sekolah mitra.

Selanjutnya, dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) internal sebagai tindak lanjut dari hasil observasi pada sekolah mitra. Seluruh anggota tim dilibatkan dalam

persiapan kegiatan pelatihan, yang meliputi penyusunan bahan presentasi, modul, video tutorial pembuatan media, contoh produk media pembelajaran, dan angket respons peserta. Untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan, setiap anggota tim diberikan tanggung jawab sesuai dengan pembagian tugas yang telah disepakati

Tahapan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian, di mana proses pelatihan dan pendampingan guru dilakukan secara langsung. Kegiatan pelatihan diawali dengan tanya jawab dengan peserta untuk mengetahui pemahaman mereka terkait media pembelajaran berbasis digital, literasi digital, pemahaman tentang teknologi pembelajaran, dan pengetahuan mengenai media berbasis Android yang dibuat dengan SAC.

Setelah sesi tanya jawab, Tim PkM menyampaikan materi mengenai urgensi pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan, dengan menitikberatkan pada penggunaan SAC sebagai solusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pada sesi ini, para peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi SAC, disertai studi kasus penerapannya di lingkungan sekolah serta potensi penggunaannya dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran.

Sesi berikutnya berupa praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan SAC. Peserta dibimbing secara bertahap untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kurikulum SMA sesuai dengan bidang studi masing-masing. Pelatihan dilaksanakan secara aplikatif dengan memanfaatkan perangkat yang tersedia di sekolah, seperti laptop dan komputer. Peserta diarahkan untuk mengembangkan media berdasarkan materi ajar yang dianggap memerlukan dukungan media pembelajaran digital agar dapat disajikan secara lebih menarik dan interaktif.

Pelaksanaan praktik disertai dengan pendampingan secara langsung oleh tim PkM. Pendampingan dilakukan untuk

membantu peserta mengatasi kendala teknis, menyempurnakan desain media, serta menguji coba media yang dikembangkan. Produk media pembelajaran yang berhasil dikembangkan oleh peserta dikumpulkan sebagai hasil praktik pelatihan dan selanjutnya dianalisis secara deskriptif berdasarkan ketercapaian produk yang dihasilkan.

Tahapan Evaluasi

Tahap pelaksanaan ditutup dengan pengisian angket respon untuk mengetahui tingkat kepuasan dan efektivitas kegiatan pelatihan. Hasil ini akan menjadi bahan evaluasi kepada tim PkM untuk menilai keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM dengan tema Penguatan Kompetensi Digital bagi Guru di SMA Negeri 39 Maluku Tengah melalui Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis SAC pada tanggal 26 September 2025 berjalan dengan lancar dan memperoleh antusiasme tinggi dari peserta pelatihan. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut

Kegiatan Pembukaan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis SAC diawali dengan pembukaan yang diisi dengan sambutan dari Kepala SMA Negeri 39 Maluku Tengah.



Gambar 1. Sambutan oleh Kepala sekolah SMA Negeri 39 Malteng

Dalam penyampaian, beliau mengapresiasi kegiatan pelatihan ini, karena sejalan dengan upaya sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru di bidang teknologi pembelajaran.

Kegiatan Pelatihan

Pelatihan ini diikuti oleh 18 orang guru dengan latar belakang mata pelajaran yang berbeda. Kegiatan ini dirancang secara sistematis, mencakup pemaparan materi, praktik pelatihan, serta sesi umpan balik melalui pengisian kuisioner.

Pemaparan Materi

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi. Pemaparan materi difokuskan pada pengenalan dasar aplikasi SAC, manfaatnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, serta langkah-langkah teknis pembuatan media digital. Pemateri secara jelas menyampaikan konsep, fitur, dan contoh implementasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan guru di sekolah.

Sebelum pemberian materi, terjadi diskusi dan tanya jawab antara pamateri dengan para guru apakah mereka sudah menggunakan media SAC dalam pembelajaran, dan semua guru menjawab belum pernah menggunakan media ini. Selanjutnya pemateri memaparkan informasi secara umum tentang SAC, mulai dari pengertian, kelebihan dan kekurangan media SAC serta fitur-fitur SAC.



Gambar 2. Pemaparan materi pelatihan

Selama kegiatan berlangsung, peserta sangat aktif. Guru tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga banyak bertanya dan berdiskusi terkait cara mengembangkan media digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

Praktek Pelatihan

Setelah pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik. Pada sesi ini, guru-guru dilatih memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan bimbingan narasumber dan tim pendamping. Guru-guru terlihat aktif mencoba membuat media pembelajaran mereka sendiri, mulai dari mendesain tampilan awal, memasukkan materi, hingga mengintegrasikan gambar, audio, dan kuis interaktif. Tim pengabdian secara intensif memberikan arahan dan pendampingan kepada peserta yang mengalami kendala teknis selama praktik, sehingga proses pelatihan berjalan efektif dan sesuai tujuan.

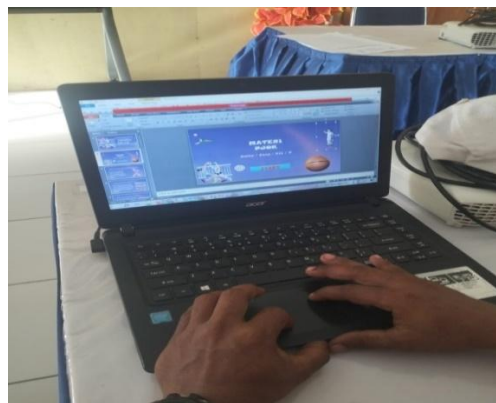


Gambar 3. Praktik Pembuatan Media

Beberapa kendala teknis sempat muncul selama pelatihan, seperti keterbatasan perangkat laptop pada sebagian peserta, perbedaan sistem operasi, dan gangguan layanan internet. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan sistem kerja kelompok dan pendampingan intensif oleh tim pelaksana. Selain itu, materi pelatihan disusun secara bertahap sehingga peserta dengan tingkat kemampuan digital yang beragam tetap dapat mengikuti alur kegiatan dengan baik.

Hasil praktik pelatihan dari setiap guru dinilai oleh tim apakah sudah sesuai dengan fitur-fitur SAC. Jika belum maka akan terus dibimbing sampai mendapatkan hasil yang memuaskan. Pada akhir praktik ini peserta diberikan tugas untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi SAC. Peserta diberikan kesempatan selama satu minggu untuk menyelesaikan pembuatan media sesuai bidang masing-masing. Sebanyak 17 media berhasil dikumpulkan oleh tim PkM, sedangkan 1 orang guru tidak mengumpulkan medianya.

Salah satu media yang dianggap terbaik didaftarkan untuk memperoleh HKI (Hak Kekayaan Intelektual). Guru yang beruntung memperoleh sertifikat HKI dengan nomor: EC002025175390, 10 November 2025, adalah guru mata pelajaran penjaskes dengan judul Media Pembelajaran Interaktif Bola Basket Berbasis Android.



Gambar 4. Salah satu contoh media peserta pelatihan

Ketercapaian tujuan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis SAC dianalisis berdasarkan hasil pengamatan selama proses pelatihan dan penelaahan terhadap produk media yang dihasilkan oleh peserta. Analisis difokuskan pada indikasi pemahaman peserta selama proses pelatihan dan kemampuan peserta dalam menerapkan pengetahuan tersebut melalui pengembangan produk media pembelajaran berbasis SAC.

Indikasi pemahaman peserta terhadap konsep dan prinsip penggunaan SAC terlihat selama kegiatan pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik. Peserta menunjukkan keterlibatan aktif dalam mengikuti penjelasan mengenai fungsi SAC, mengenali fitur-fitur dasar, serta memahami tahapan pengembangan media pembelajaran. Pemahaman tersebut juga terlihat dari kemampuan peserta dalam mengikuti langkah-langkah demonstrasi dan menerapkannya pada saat praktik. Ketika mengalami kendala dalam proses pengembangan, peserta mengajukan pertanyaan dan melakukan perbaikan berdasarkan arahan yang diberikan oleh tim pengabdian. Kondisi tersebut menunjukkan adanya proses pemahaman yang bersifat

praktis, meskipun belum dapat digunakan sebagai dasar untuk menyatakan peningkatan pemahaman secara kuantitatif. Temuan tersebut sejalan dengan (Sutriyani et al., 2026) yang melaporkan bahwa pelatihan SAC berbasis workshop dan pendampingan memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengenali fitur dan mengembangkan media pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut, keterlibatan peserta dalam bertanya, berdiskusi, mencoba fitur, dan melakukan praktik menjadi bagian dari evaluasi deskriptif terhadap ketercapaian kegiatan. Dengan demikian, keterlibatan aktif selama proses pelatihan dapat digunakan sebagai salah satu indikator proses belajar peserta, terutama ketika kegiatan tidak menggunakan pengukuran kuantitatif.

Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis SAC, ditunjukkan melalui produk yang dihasilkan selama kegiatan pelatihan. Guru tidak hanya mengikuti demonstrasi penggunaan aplikasi, tetapi juga mempraktikkan tahapan pengembangan media sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengintegrasikan berbagai komponen media, seperti teks, gambar, video, navigasi, serta aktivitas evaluasi ke dalam media pembelajaran berbasis SAC. Kemampuan menghasilkan produk tersebut menjadi bukti performatif bahwa peserta telah mampu menerapkan keterampilan teknis yang diperoleh selama pelatihan. Hasil tersebut sejalan dengan (Dewy et al., 2024) yang melaksanakan pelatihan SAC melalui Pelatihan dan pendampingan, dimana hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai SAC, tetapi memungkinkan guru menerapkan pengetahuan tersebut dalam bentuk produk media pembelajaran.

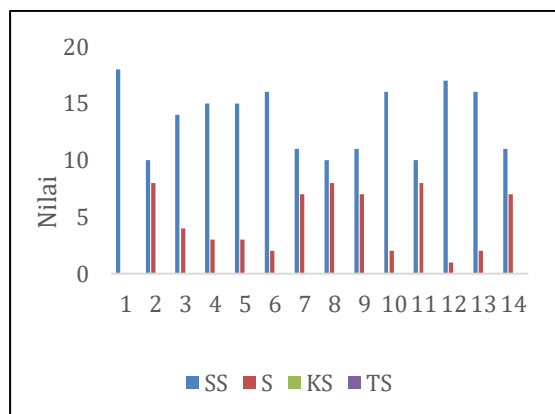
Evaluasi

Sebagai bagian dari upaya evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan, maka seluruh peserta diberikan angket respon yang memuat sejumlah pernyataan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan SAC memenuhi kebutuhan peserta, tingkat ketercapaian tujuan pelatihan, serta untuk memperoleh masukan konstruktif bagi penyempurnaan kegiatan di masa yang akan datang.

Angket respon disusun dengan mengacu pada empat aspek utama, yaitu materi pelatihan terdiri dari 4 indikator yaitu: materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan saya sebagai guru; materi yang disampaikan mudah dipahami; pelatihan memperkenalkan fitur-fitur penting dari SAC secara jelas; pelatihan menambah wawasan saya tentang media pembelajaran digital. Aspek kedua yaitu metode dan pelaksanaan terdiri atas 4 indikator yaitu: metode penyampaian pelatihan menarik dan interaktif; narasumber menguasai materi dengan baik; waktu pelatihan digunakan secara efektif; saya mendapat kesempatan cukup untuk praktik langsung. Aspek ketiga adalah manfaat pelatihan sebanyak 4 indikator yaitu: saya merasa lebih percaya diri membuat media pembelajaran digital; pelatihan ini mendorong saya untuk berinovasi dalam pembelajaran; saya berencana menggunakan SAC dalam kegiatan belajar mengajar; pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi digital saya. Aspek keempat yaitu sarana dan prasarana sebanyak 2 indikator: tempat pelatihan nyaman dan kondusif untuk belajar; fasilitas yang disediakan mendukung kegiatan pelatihan. Angket respon ini terdiri atas kombinasi pertanyaan tertutup dengan skala penilaian serta pertanyaan terbuka untuk memberikan komentar dan saran. Setiap indikator dibuat skala penilaian dalam kategori Sangat Setuju(SS), Setuju(S), Kurang Setuju(KS), dan Tidak Setuju(TS), selanjutnya dikonversi ke dalam angka 1-4.

Berdasarkan hasil analisis angket respon diperoleh informasi respon para guru terhadap kegiatan pelatihan. Data hasil angket respon tersebut seluruh indikator penilaian disajikan pada gambar 5.

Berdasarkan data yang disajikan pada gambar 5 di atas terlihat bahwa 18 orang guru semuanya memberikan respon sangat setuju pada indikator 1, sedangkan pada indikator lainnya sebagian guru memberikan respon sangat setuju dan yang lainnya setuju



Gambar 5. Histogram Respon Guru pada Setiap Indikator

Tabel 1 dan Gambar 6 menyajikan data persentase perolehan setiap aspek penilaian.

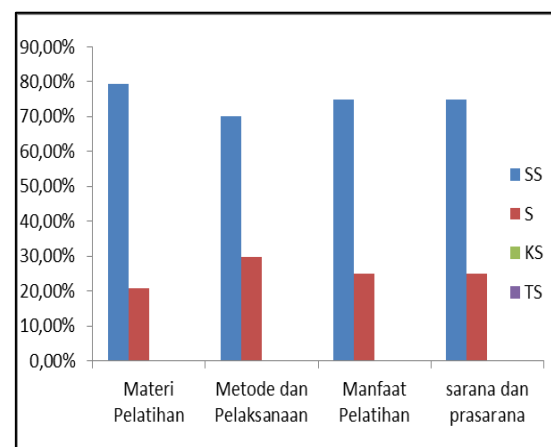
Tabel 1. Rekapitulasi respon pada setiap aspek

Aspek	Perolehan(%)			
	SS	S	KS	TS
Materi pelatihan	79,20	20,80	0	0
Metode dan pelaksanaan	70,20	29,80	0	0
Manfaat kegiatan	75	25	0	0
Sarana dan prasarana	75	25	0	0

Aspek Materi Pelatihan

Pada tabel 1 dan gambar 6 terlihat bahwa 79,20% guru memberikan respon sangat setuju dan 20,80% setuju pada aspek ini. Para guru menilai bahwa materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah, terutama dalam menghadapi era digital dan tuntutan pembelajaran yang lebih interaktif. Peserta merasa bahwa pengenalan fitur-fitur *Smart Apps Creator*, contoh media pembelajaran, serta langkah teknis pembuatan aplikasi telah disajikan dengan jelas dan sistematis.

Beberapa peserta juga memberi usulan untuk penambahan contoh aplikasi yang lebih beragam dan sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan



Gambar 6. Histogram respon guru pada setiap aspek penilaian

Aspek Metode dan Pelaksanaan Pelatihan

Aspek ini mendapatkan respon sangat setuju sebanyak 70,20% dan 29,80% setuju dari peserta. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang dipadukan antara pemaparan materi dan praktik langsung sangat membantu pemahaman mereka. Penyampaian materi dianggap komunikatif, mudah dipahami, serta didukung oleh penyajian visual yang menarik. Peserta juga mengapresiasi pendampingan yang diberikan oleh tim pelaksana saat praktik berlangsung, karena para pendamping dengan sabar membantu peserta yang mengalami kendala teknis. Namun, beberapa peserta mengusulkan agar waktu pelatihan, khususnya pada sesi praktik, dapat diperpanjang agar mereka memiliki lebih banyak waktu untuk mengeksplorasi aplikasi.

Aspek Manfaat Pelatihan

Peserta memberikan respon sebesar 75% untuk kategori sangat setuju, sedangkan yang setuju sebanyak 25%. Mayoritas peserta mengaku memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, khususnya terkait pembuatan media pembelajaran digital yang interaktif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru-guru

menyatakan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi mereka dalam pemanfaatan teknologi, tetapi juga memotivasi mereka untuk berinovasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Sebagian peserta bahkan menyampaikan rencana untuk langsung menerapkan aplikasi yang mereka buat dalam kegiatan belajar mengajar.

Aspek Sarana dan Prasarana

Secara umum, sarana dan prasarana pelatihan dinilai cukup memadai. Ruang pelatihan yang digunakan nyaman, dan perangkat seperti LCD proyektor, jaringan listrik. Hal ini terlihat dari respon yang diberikan peserta untuk aspek ini yaitu 75% sangat setuju dan 25% setuju. Namun sejumlah peserta juga berharap pada pelatihan berikutnya disiapkan perangkat tambahan atau jaringan internet yang lebih stabil untuk mendukung kelancaran praktik.

Secara keseluruhan, Rata-rata rata-peserta memberikan respon 74,85% sangat setuju dan 25,15% setuju. Hasil angket memberikan bukti bahwa peserta menerima materi dan pelaksanaan pelatihan secara positif, sedangkan ketercapaian kemampuan peserta dalam mengembangkan media SAC diperkuat dengan produk media yang dihasilkan selama praktik. Dengan demikian, respons angket berfungsi sebagai bukti penerimaan peserta terhadap kegiatan, sedangkan produk yang dihasilkan menjadi bukti performatif atas kemampuan peserta dalam menerapkan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan.

Selain menggunakan angket tertutup, evaluasi kegiatan juga dilakukan melalui pertanyaan terbuka mengenai kesan peserta terhadap pelatihan dan saran untuk pelaksanaan kegiatan selanjutnya. Berdasarkan respons peserta, pelatihan memperoleh tanggapan yang positif. Salah satu peserta menyampaikan bahwa dirinya merasa sangat senang mengikuti pelatihan karena melalui kegiatan tersebut memperoleh pengetahuan baru mengenai adanya aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran. Respons tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengalaman

menggunakan teknologi baru, tetapi juga memperluas wawasan peserta mengenai alternatif pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan media pembelajaran.

TOTAL	
Kesan dan Saran:	
14. Kesan Anda terhadap pelatihan ini:	Kesan Saya terhadap pelatihan ini adalah Saya sangat senang, karena lewat pelatihan ini Saya bisa tau ternyata ada aplikasi yg sebegitu ini untuk mendesain pembelajaran
15. Saran Anda untuk pelatihan-pelatihan selanjutnya:	Saran Saya yaitu, waktunya diperpanjang

Gambar 7. Kesan dan saran salah satu peserta

Kesan positif tersebut memperlihatkan bahwa Smart Apps Creator (SAC) merupakan teknologi yang sebelumnya belum sepenuhnya dikenal atau dimanfaatkan oleh peserta, tetapi setelah diperkenalkan melalui kegiatan pelatihan, peserta memperoleh pengalaman baru mengenai pemanfaatannya untuk mendukung pembelajaran. Hal ini menjadi penting karena salah satu permasalahan yang diidentifikasi pada SMA Negeri 39 Maluku Tengah adalah belum optimalnya literasi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Respons peserta tersebut juga memperkuat hasil angket tertutup, khususnya pada aspek manfaat kegiatan yang memperoleh 75% respons sangat setuju dan 25% setuju. Artinya, seluruh peserta memberikan respons positif terhadap manfaat pelatihan. Peserta tidak hanya menyatakan bahwa kegiatan bermanfaat, tetapi juga mengungkapkan bentuk manfaat yang dirasakan, yaitu memperoleh pengetahuan mengenai aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain pembelajaran.

Di sisi lain, respons terhadap pertanyaan saran menunjukkan bahwa peserta mengharapkan waktu pelatihan diperpanjang. Saran tersebut dapat menjadi indikasi bahwa waktu yang tersedia selama pelatihan masih dirasakan terbatas untuk menguasai seluruh tahapan pengembangan media berbasis SAC secara keseluruhan.

Waktu yang terbatas ini sekaligus menjadi kendala dalam pelatihan ini.

Rencana tindak lanjut kegiatan diarahkan pada pemberian waktu praktik dan pendampingan yang lebih panjang. Pendampingan dapat dilakukan melalui Zoom Meeting atau whatsapp group. Pada kegiatan berikutnya, pelatihan dapat dirancang dalam beberapa tahap, yaitu tahap pengenalan konsep dan fitur SAC, tahap perancangan media, tahap praktik pengembangan, tahap uji coba produk, dan tahap penyempurnaan media. Pembagian tahapan tersebut memungkinkan peserta tidak hanya memahami fungsi dasar SAC, tetapi juga memiliki kesempatan yang cukup untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

KESIMPULAN

Pemahaman terhadap konsep dasar dan prinsip penggunaan SAC dari 18 peserta pelatihan menunjukkan indikasi keterlibatan selama pemaparan materi, demonstrasi, diskusi, dan praktik. Peserta mampu mengikuti tahapan penggunaan SAC, mengenali fungsi fitur dasar, serta menerapkan instruksi yang diberikan selama proses pelatihan. Penilaian kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran terlihat dari 17 produk media pembelajaran dari 18 peserta yang berhasil dikumpulkan dan salah satu diantaranya mendapatkan HKI. Satu peserta medianya tidak bisa dikumpulkan karena keterbatasan waktu. Hasil angket menunjukkan respons yang sangat positif terhadap seluruh aspek kegiatan. Pada aspek materi pelatihan, diperoleh 79,20% respons sangat setuju dan 20,80% setuju; aspek metode dan pelaksanaan memperoleh 70,20% sangat setuju dan 29,80% setuju; aspek manfaat kegiatan memperoleh 75% sangat setuju dan 25% setuju; sedangkan aspek sarana dan prasarana memperoleh 75% sangat setuju dan 25% setuju. Berdasarkan kendala yang ditemui pada saat pelatihan dan sesuai saran dari peserta, diperlukan tindak lanjut meliputi penambahan waktu pelatihan, pemberian kesempatan praktik

yang lebih intensif, serta pendampingan pasca pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima disampaikan kepada Universitas Pattimura atas dukungan finansial melalui dana PNPB untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, dan Kepala SMA Negeri 39 Maluku Tengah atas dukungan serta apresiasinya terhadap kegiatan PkM dari Prodi Pendidikan Kimia FKIP Unpatti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anintyawati, R., & Indamala, A. A. (2026). Developing Smart Apps Creator-Based Interactive Learning Media for Fifth-Grade IPAS at Madrasah Ibtidaiyah. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 6(1), 31–46.
- Dewy, M. S., Isnaini, M., Siregar, R., Lisa, M. G., & Astrid, E. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Bagi Guru SDS Bakti 1 Medan. *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan Tahun 2024* (pp. 359–364). CV. Kencana Emas Sejahtera. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/61929/1/Article.pdf>
- Hidayat, F., & Mulyati, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Smart Apps Creator untuk mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD (Development of interactive learning media using Smart Apps Creator for mathematics subjects in grade 4 elementary sch. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 111–120.
- Indrastoeti, J., & Tribudiharto, T. (2018). Analysis of Students' Need for Augmented Reality As An Art Learning Medium in Primary School Teacher Education at Universitas Sebelas Maret. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 86–92.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A.

- (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan kemampuan Pemecahan Masalah. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 167–186.
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147.
- Nurfauzan, E. I., Paramata, D. D., Ntoburo, N. E., Mursalin, & Abdjul, T. (2026). Literatur Review : Analisis Efektivitas Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Elementary School and Educational Journal*, 2(2).
- Nurhayati, N., Sedubun, S., Rumapea, E. lulu B., & Ahmad, A. (2024). *Inovasi Pendidikan Di Era Digital Tantangan Dan Solusi* (M. Mirsal, Ed.; 1st ed.). PT. Media Penerbit Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=NQ9sEQAAQBAJ>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Sutriyani, W., Anintyawati, R., Rahmadhani, H. S., Wakit, A., Wiranti, D. A., Efendi, A., & Ilmiana, N. (2026). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (Sac). *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 613–618.
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46.