

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Smart APPS Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Inovasi Guru Pendidikan Agama Islam

Ani Nur Aeni^{1*}, Dadan Djuanda¹, Kusman Rukmana¹, Marwan Maulana¹,
Kamal Aramdan Akbar¹, Achmad Nurul Hafidz¹, Muhammad Dzikri Ajri
Al-Faridzi²

¹Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Sumedang, Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Corresponding Author: aninuraeni@upi.edu

Info Artikel Diterima: 15/08/2024 Direvisi: 03/09/2024 Disetujui: 24/09/2024

Abstract. *The ability of teachers to make digital learning tools is one of the competencies that must be mastered, namely pedagogic competence and professional competence. Elementary Islamic Religious Education teachers must be able to create innovative learning media as a necessity for teaching in this digital era. Improving teachers' innovation abilities can be done independently or officially through training. The training on making SAC learning media is one of the efforts to increase teacher innovation. This training was attended by 44 participants consisting of elementary Islamic Religious Education teachers in Sumedang. The training lasted for 32 hours of learning which was carried out in offline and online mode. Through this training, the results of elementary school Islamic Religious Education teachers were obtained: 1) able to improve their innovation ability in making learning media armed with training materials about Applications as learning media and application design materials, 2) able to use SAC to make android application learning media armed with instructions from instructors during online meetings, training modules volumes 1-7 and video tutorials for making SAC-based android applications. Through this training, it can be recommended to teachers to improve the ability to innovate in learning, one of which is by mastering SAC as an application to create android application learning media.*

Keywords: *Smart Apps Creator (SAC), Learning Innovation, Elementary Islamic Religious Education (PAI).*

Abstrak. Kemampuan guru dalam membuat perangkat pembelajaran digital menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai, yaitu kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Guru PAI SD harus mampu membuat media pembelajaran inovatif sebagai sebuah kebutuhan untuk mengajar di era digital ini. Peningkatan kemampuan inovasi guru dapat dilakukan secara mandiri maupun secara resmi melalui pelatihan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran SAC merupakan salah satu Upaya untuk meningkatkan inovasi guru. Pelatihan ini diikuti oleh 44 peserta yang terdiri dari guru PAI di Sumedang. Pelatihan berlangsung selama 32 Jam Pembelajaran yang dilaksanakan dengan mode luring dan daring. Melalui pelatihan ini diperoleh hasil bahwa guru PAI SD 1) mampu meningkatkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran berbekal dari materi pelatihan tentang Aplikasi sebagai media pembelajaran dan materi merancang Aplikasi, 2) mampu menggunakan SAC untuk membuat media pembelajaran Aplikasi android berbekal dari arahan para instruktur saat pertemuan daring, modul pelatihan jilid 1-7 dan video tutorial pembuatan aplikasi android berbasis SAC. Melalui pelatihan ini dapat direkomendasikan kepada para guru untuk termotivasi meningkatkan kemampuan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menguasai SAC sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran aplikasi android.

Kata Kunci: *Smart Apps Creator (SAC), Inovasi Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam (PAI) SD.*

How to Cite: Aeni, A. N., Djuanda, D., Rukmana, K., Maulana, W., Akbar, K. A., Hafidz, A. N., & Al-Faridzi, M. D. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis *Smart APPS Creator* untuk Meningkatkan Kemampuan Inovasi Guru Pendidikan Agama Islam. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 600-613. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i3.4633>



Copyright (c) 2024 Ani Nur Aeni, Dadan Djuanda, Kusman Rukmana, Marwan Maulana, Kamal Aramdan Akbar, Achmad Nurul Hafidz, Muhammad Dzikri Ajri Al-Faridzi. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Berdasarkan Undang-undang Guru dan Dosen No 14 Tahun 2005 disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional. Sebagai pendidik profesional, guru memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Profesionalisme guru sangat erat kaitannya dengan kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh guru. Guru harus mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Ismail, 2019). Dikarenakan guru memiliki tugas yang sangat penting dalam mewujudkan

tujuan pendidikan nasional maka guru menjadi penentu untuk mewujudkan Pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan berkualitas harus ditopang dengan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun Kamus, 2005) disebutkan bahwa inovasi diartikan sebagai 1) pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru; pembaruan. 2) penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat). Berdasarkan penjelasan terminologi inovasi ini maka guru yang inovatif harus memiliki kemampuan membuat hal-hal baru, misalnya dalam menemukan gagasan, membuat metode pembelajaran ataupun membuat alat dan media pembelajaran.

Kemampuan inovasi guru dalam pembelajaran tentunya tidak datang begitu saja, melainkan muncul dan ada ketika guru tersebut menyadari akan kekurangan dan keterbatasannya, kemudian termotivasi untuk memperbaiki kekurangan tersebut dan termotivasi untuk selalu mengejar ketertinggalannya dengan *mengupgrade* kemampuan dan keterampilannya untuk menunjang tugasnya dalam mengajar. Kemampuan inovasi guru yang sangat dibutuhkan saat ini adalah inovasi di dalam pembelajaran, baik dalam menerapkan pendekatan dan metode pembelajaran, maupun dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan tidak lagi bersifat konvensional namun sudah mengikuti perkembangan zaman di dunia digital, yaitu perangkat pembelajaran digital.

Kemampuan guru dalam membuat perangkat pembelajaran digital ini menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai, yaitu kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. berupa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri (kompetensi profesional) dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran (kompetensi pedagogik). Pemanfaatan teknologi adalah salah satu ciri dari pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian guru harus menguasai teknologi. Pemanfaatan teknologi ini dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran digital.

Guru PAI SD harus mampu membuat media pembelajaran inovatif sebagai sebuah kebutuhan untuk mengajar di era digital ini. Dengan menggunakan media pembelajaran digital dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias, dan sebaliknya pembelajaran kurang menarik jika tidak ditunjang dengan media yang menarik hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Aeni, Djuanda, Maulana, (2022) bahwa pembelajaran yang kurang didukung dengan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran PAI kurang menariknya pembelajaran disebabkan karena materi pembelajaran terpaku pada buku paket, disampaikan secara doktriner dan hafalan, tidak ada sentuhan inovasi yang dilakukan oleh Guru PAI dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan materi PAI kurang tersampaikan dengan baik kepada siswa. Siswa tidak memahami materi yang diterimanya.

Guru dapat berinovasi dalam pembelajaran PAI, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, misalnya games (permainan). Games dapat membuat pembelajaran PAI menyenangkan, karena dengan games pembelajaran itu dapat membuat siswa tidak jenuh dan menyenangkan (Dewi, Nindian Puspa dan Listiowarni, 2019), seiring dengan usia SD merupakan usia bermain, sehingga games ini cocok dengan

karakteristik siswa. Games yang digunakan sebagai metode pembelajaran adalah games yang bersifat edukatif yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik (Hakim, 2017). Selain menggunakan metode games, pembelajaran menjadi menyenangkan ditunjang dengan media pembelajaran digital, berupa aplikasi yang dapat dimainkan di smartphone (handphone). Siswa SD sekarang sangat dekat dengan handphone, bahkan sudah dapat dikatakan tidak ada siswa yang tidak bisa memainkan handphone. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mengatasi dampak buruk dari penggunaan handphone, tetapi di sisi lain menjadi peluang bagi guru untuk berinovasi di dalam pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang menggunakan handphone, yaitu media pembelajaran android.

Salah satu media pembelajaran android yang sudah ada adalah aplikasi Cerah Dental (Cerdas Beribadah Dengan Digital). Cerah Dental ini merupakan aplikasi yang dibuat oleh dosen UPI Kampus Sumedang berkolaborasi dengan mahasiswa. Aplikasi ini untuk menunjang materi PAI. Aplikasi Cerah Dental (Cerdas Beribadah Dengan Digital) merupakan aplikasi android berbasis *Smart APPS Creator* (SAC). *Smart APPS Creator* (SAC) adalah merupakan aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi dan iOS tanpa kode pemrograman (Azizah, 2020). SAC ini telah banyak digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif karena mudah digunakan mudah digabungkan dengan *background* ataupun animasi (Andriani, Rika; Suratman, 2021). Aplikasi Cerah Dental (Cerdas Beribadah Dengan Digital) berisi materi PAI untuk siswa kelas 4 SD, yaitu materi tentang tatacara wudlu dan tata cara shalat. Berikut ini tampilan dari aplikasi Cerah Dental (Aeni et al., 2023).



Gambar 1. Tampilan isi Aplikasi Cerah Dental

Mengajar di era digital ini mengharuskan guru untuk mampu beradaptasi dengan cara terus meningkatkan kemampuan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Peningkatan kemampuan inovasi guru dapat dilakukan secara mandiri dengan belajar melalui tutorial-tutorial yang telah banyak disediakan di youtube, ataupun dapat belajar secara formal melalui pelatihan-pelatihan yang sengaja diselenggarakan untuk guru-guru, baik pelatihan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan, Komunitas Belajar (Kombel), Organisasi profesi dan praktisi, organisasi penggiat pendidikan ataupun oleh perguruan tinggi yang memiliki program Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai implemantasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Berdasarkan hasil penelitian (Aeni, Nur, et al., 2023) diperoleh data bahwa guru menyadari untuk terus *mengupgrade* kemampuan penggunaan teknologi melalui pelatihan. Mereka menyadari bahwa guru membutuhkan pelatihan

untuk meningkatkan kompetensinya. Pelatihan yang dibutuhkan oleh para guru terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *Pelatihan yang dibutuhkan oleh Guru*

Pertanyaan	No	Jawaban
Pelatihan apa lagi yang ingin Bapak/Ibu ikuti untuk meningkatkan kompetensi Bapak/Ibu sebagai guru?	1	Membuat aplikasi
	2	Membuat modul ajar
	3	Membuat media pembelajaran kreatif berbasis digital
	4	Membuat aplikasi untuk penilaian siswa
	5	Media pembelajaran berbasis teknologi
	6	Pelatihan cara membuat video pembelajaran yang lebih baik agar pemotongan-pemotongan dalam video lebih halus lagi terutama dalam editing
	7	Pelatihan metode cara cepat membaca
	8	Pelatihan media pembelajaran
	9	Pelatihan media pembelajaran atau perangkat pembelajaran kurikulum Merdeka dan pelatihan penyusunan administrasi kelas kurikulum merdeka
	10	Apa saja boleh yang penting untuk meningkatkan pengetahuan
	11	Instrument penilaian
	12	Pembelajaran yang menarik untuk peserta didik
	13	Media pembelajaran
	14	Cara cepat mengajar calistung
	15	Media pembelajaran berbasis APK

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang perlu bagi para guru adalah: pelatihan pembuatan media pembelajaran (video, aplikasi, media lainnya berbasis IT, metode pembelajaran, perangkat pembelajaran dan instrument penilaian. Ada banyak harapan dari para guru setelah mereka mengikuti pelatihan menggunakan IT. Pada Tabel 3 adalah harapan-harapannya.

Tabel 3. *Harapan Guru Setelah Mengikuti Pelatihan*

Pertanyaan	No	Jawaban
Apa yang bapak/ibu harapkan setelah mengikuti pelatihan?	1	Bisa membuat media pembelajaran
	2	Menambah ilmu/wawasan
	3	Dapat mengimplementasikannya di sekolah sesuai dengan situasi, kondisi dan karakteristik sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik
	4	Semoga dapat diterapkan saat pembelajaran
	5	Menambah kompetensi diri
	6	Mampu menerapkan APK agar bisa tersampaikan dan berguna untuk peserta didik agar memudahkan dalam pembelajaran
	7	Menambah kompetensi diri
	8	Lebih bersemangat menggunakan media IT saat pembelajaran
	9	Menerapkannya ke anak didik
	10	Dapat meningkatkan kompetensi sebagai guru, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT
	11	Bisa meningkatkan saat pembelajaran ke anak didik
	12	Mudah-mudahan pelatihan ini bisa berlanjut
	13	Bisa mengaplikasikannya dan bisa membuat aplikasi yang membantu mempermudah peserta didik dalam belajar
	14	Menambah kompetensi diri
	15	Tidak gaptek dan dapat dipraktekan dalam mengajar

Merujuk pada Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa harapan guru setelah mengikuti pelatihan adalah: dapat menambah wawasan, meningkatkan kompetensi, menambah motivasi dan dapat mengimplementasikannya. Berdasarkan data tersebut, maka kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan untuk merespon kebutuhan guru dan untuk mewujudkan harapan mereka yaitu dengan mengikuti pelatihan yang diselenggarakan dapat meningkatkan kemampuan inovasi guru, khususnya guru SD. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan pada materi lainnya selain PAI, terbukti bahwa melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran Aplikasi Android Berbasis *Smart APPS Creator* (SAC) telah terbukti meningkatkan kompetensi profesional calon pendidik IPA melalui aspek aplikasi, keterampilan, dan penguasaan IPTEK (Tasyakuri, Nuranisak, & Cahyani, 2022).

Berdasarkan analisis situasi terhadap khalayak sasaran sebagaimana diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan dalam pengabdian ini dapat diidentifikasi bahwa guru-guru PAI SD perlu meningkatkan kemampuan inovasi dalam membuat media pembelajaran dan memerlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru PAI SD untuk meningkatkan kemampuan inovasi agar dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat media pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart APPS Creator* (SAC).

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan yang dilaksanakan dalam 3 tahapan, yaitu tahap pra kegiatan, tahap proses kegiatan, dan tahap pasca kegiatan. Tahap pra kegiatan merupakan tahap perencanaan dan persiapan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah analisis situasi, penentuan mitra, penentuan lokasi kegiatan, penentuan khalayak sasaran, penyusunan proposal, penyusunan materi pelatihan, komunikasi dengan pihak-pihak terkait, perizinan, penyebaran undangan. Tahap proses kegiatan merupakan tahapan pelaksanaan pengabdian, yaitu sesi pelatihan. Pada sesi pelatihan ini para peserta mendapatkan materi pelatihan berupa: aplikasi sebagai media pembelajaran, mengenal lebih jauh tentang SAC, merancang aplikasi, mengenal komponen SAC, dasar-dasar menggunakan SAC, terampil dengan SAC, membuat aplikasi SAHIIH sebagai produk aplikasi SAC, praktik membuat aplikasi SAHIIH sebagai produk aplikasi SAC, praktik membuat aplikasi SAC dan Latihan secara mandiri membuat aplikasi sebagai media pembelajaran. Tahap pasca kegiatan merupakan tahap evaluasi dan penyusunan tagihan berupa luaran pengabdian. Tahap evaluasi dilakukan kepada 2 sasaran, yaitu peserta dan tim pelaksana. Evaluasi peserta merupakan evaluasi sesi pelatihan Evaluasi pada sesi ini dilakukan dengan menyebarkan angket kuis berupa google form kepada peserta, yang disebarkan setelah kegiatan pelatihan berakhir di hari ketiga, sedangkan evaluasi tim pelaksana dilakukan secara daring melalui google meet untuk menevaluasi keseluruhan rangkaian kegiatan pengabdian.

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan. Pelatihan banyak digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk guru SD seperti yang telah dilakukan oleh Darmawan & Wahyuningsih (2023) yaitu

pelatihan gamifikasi dan pelatihan yang telah dilakukan oleh Sabri (2022). Pelatihan ini berlangsung selama 32 JP, dilaksanakan pada tanggal 2-4 Agustus 2024, dengan mode kombinasi daring dan luring, yaitu:

1. Jum'at, 02 Agustus 2024 = Daring
2. Sabtu, 03 Agustus 2024 = Luring bertempat di SDN Cilengkrang Kel. Kota Kaler, Kec. Sumedang Utara Kab. Sumedang
3. Minggu, 04 Agustus 2024 = Daring

Mode pelatihan kombinasi daring dan luring pernah juga dilakukan oleh (Yusrizal & Fatmawati, 2021) yaitu pelatihan penggunaan media daring. Demikian pula pernah dilakukan oleh (Fatmawati, Yusrizal, & Pulungan, 2022) yaitu pelatihan penggunaan google classroom. Alokasi waktu dan materi pelatihan pada pengabdian ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rincian Materi dan Jumlah Jam

No	Materi	Jumlah Jam
1.	Aplikasi sebagai media pembelajaran	2
2.	Mengenal lebih jauh tentang SAC	2
3.	Merancang Aplikasi	2
4.	Mengenal komponen SAC	3
5.	Dasar-dasar menggunakan SAC	3
6.	Terampil dengan SAC	4
7.	Membuat aplikasi SAHIIH sebagai produk aplikasi SAC	6
8.	Praktik pembuatan aplikasi SAC	4
9.	Latihan secara mandiri pembuatan aplikasi sebagai media pembelajaran	6
Jumlah		32

Merujuk pada Tabel 3 diatas terdapat materi latihan secara mandiri. Materi ini sengaja dialokasikan waktu untuk peserta dengan kegiatan peserta berlatih secara mandiri di tempat masing-masing untuk membuat aplikasi sebagai media pembelajaran. Melalui latihan ini peserta langsung mempraktikkan hasil pelatihan yang telah diikutinya pada saat sesi luring. Dengan latihan secara mandiri dapat meningkatkan kemampuan guru (Bukaryo, 2023). Fokus sasaran pelatihan ini adalah guru PAI SD. Guru PAI perlu mendapatkan banyak kesempatan untuk meningkatkan kompetensi mereka seperti yang telah dilakukan oleh Agustini (2023) dan oleh (Fadilah & Laili, 2024.). Khlayak sasaran sebagai peserta dalam pelatihan ini terdiri dari: Guru SD pada mitra kegiatan, Guru PAI SDN di Kec. Sumedang utara, dan Pengurus inti KKG PAI Kec. Sumedang Utara.

Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 44 peserta yang berasal dari 20 SDN, yaitu: SDN Cilengkrang, SDN Sukamaju, SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, SDN Panyingkiran 3, SDN Sindangraja, SDN Babakan Hurip, SDN Tegalkalong, SDN Rancapurut, SDN Rancamulya, SDN Talun, SDN Ketib, SDN Karapyak, SDN Sukawening, SDN Padamulya, SDN Sindang 5, SDN Lembur Situ, SDN Sukamulya, SDN Sindang 2, dan SDN Sindang 3. Pada saat pelatihan, untuk meningkatkan kemampuan inovasi guru agar dapat membuat media pembelajaran yang menarik dilakukan dengan cara melatih guru dengan materi yang diberikan adalah: (1) Aplikasi sebagai media pembelajaran, dan (2) Merancang Aplikasi .

Para saat kegiatan luring, para peserta mendapatkan penjelasan dari para instruktur mengenai kedua materi tersebut, dan saat kegiatan daring para peserta dibekali dengan modul pelatihan, yaitu modul 1 berjudul aplikasi sebagai media pembelajaran dengan pembahasan tentang media pembelajaran, pengertian aplikasi, aplikasi sebagai media pembelajaran,

kelebihan aplikasi sebagai media pembelajaran, jurnal penelitian mengenai aplikasi sebagai media pembelajaran.



Gambar 1. Cover dan Pembahasan Modul Pelatihan Jilid 1

Selain modul jilid 1, para peserta juga dibekali dengan modul pelatihan jilid 3, yaitu merancang aplikasi dengan pembahasan meliputi: desain dan pengembangan aplikasi berbasis SAC, aplikasi dan alat bantu pengembangan, Smart Apps Creator (SAC) sebagai pengembangan utama.



Gambar 2. Cover dan Pembahasan Modul Pelatihan Jilid 3

Materi-materi pelatihan telah dipersiapkan sebelumnya oleh para instruktur. Materi pelatihan selain kedua modul tersebut, juga terdapat modul lainnya. Jumlah modul yang telah dibuat untuk pelatihan sebanyak 7 modul, yaitu modul jilid 1 sampai jilid 7. Dalam sebuah pelatihan instruktur bertanggung jawab untuk menyediakan materi pelatihan, menyediakan fasilitas dan mengevaluasi kemampuan peserta (Elis, Santika, & Karawang, 2018).

Pada saat kegiatan luring terlihat para peserta memperhatikan dengan seksama penjelasan dari instruktur. Pada hari ke-1 Pelatihan, yaitu saat daring sudah diinformasikan bahwa saat kegiatan luring peserta diwajibkan membawa laptop, sebagai perangkat utama yang akan digunakan saat pelatihan.



Gambar 3. Peserta Menerima Arahan dari Instruktur

Para instruktur memandu kegiatan pelatihan dengan mengarahkan para peserta untuk mempelajari modul pelatihan dan mengikuti arahan dari

para instruktur. Pada saat pelatihan instruktur yang 3 orang berbagi peran, 1 orang sebagai intruktur utama yang memberikan arahan langsung kepada peserta secara klasikal, dan 2 orang intruktur lagi berinteraksi langsung dengan peserta yang menghampiri dan mendampingi langsung para peserta Ketika mereka menemukan kesulitan. Instruktur dalam sebuah pelatihan harus menguasai materi pelatihan dan mampu mendemosstrasikannya kepada peserta (Aswidiyanto, 2020).



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Dipandu Oleh Tiga Orang Instruktur

Yang dimaksud dengan kemampuan inovasi guru dalam pelatihan ini adalah kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik, dan media pembelajaran yang dibuat adalah media pembelajaran berupa aplikasi. Aplikasi adalah program atau perangkat lunak yang dikembangkan untuk melakukan fungsi-fungsi tertentu yang bermanfaat bagi pengguna, seperti pengelolaan data, permainan, komunikasi dan lain-lain. Aplikasi sebagai media pembelajaran merujuk pada perangkat lunak (aplikasi) yang dirancang untuk mendukung proses Pendidikan dan peningkatan pengalaman belajar. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa, guru atau pelatih untuk mengakses materi pembelajaran, mengerjakan latihan, berkomunikasi dan melacak kemajuan belajar. Telah banyak media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dibuat terutama untuk materi-materi PAI di SD (Amalia, Firdaus, Aeni, & Astuti, 2023).

Melalui pelatihan ini peserta memahami materi tentang aplikasi sebagai media pembelajaran. Mereka mengetahui bahwa handphone yang selama ini sangat dekat dengan siswa dapat dimanfaatkan untuk kepentingan edukasi, yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat diakses siswa dalam bentuk aplikasi android (Aeni, Erlina, Dewi, Diana, Hadi, Ramadhani, 2022). Selain mengetahui tentang aplikasi sebagai media pembelajaran, para peserta mengetahui cara membuat dan mengembangkannya. Adapun cara untuk mengembangkan aplikasi menjadi media pembelajaran dilakukan dengan Langkah sebagai berikut:

1. Pengembangan materi

Pada pengembangan materi ini hal-hal yang harus dipertimbangkan adalah:

a) Tujuan Pembelajaran

Materi harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tentukan apa yang ingin dicapai oleh siswa setelah menggunakan aplikasi ini.

b) Kebutuhan audiens

Materi harus disesuaikan dengan kebutuhan, Tingkat kemampuan, dan karakteristik audiens target/sasaran.

- c) Kualitas materi/Konten
Pastikan bahwa materi yang dipilih berkualitas tinggi, akurat dan update. Gunakan sumber rujukan terpercaya.
 - d) Keragaman materi
Gunakan berbagai jenis media untuk menyampaikan materi, seperti teks, gambar, video dan animasi.
 - e) Interaktif
Materi harus mencakup elemen interaktif yang melibatkan pengguna secara aktif dalam proses pembelajaran.
 - f) Evaluasi dan umpan balik
Sertakan mekanisme untuk mengevaluasi pemahaman penggunaan dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
 - g) Kesesuaian dengan kurikulum dan pembaharuan
Materi harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku jika aplikasi ditujukan untuk Pendidikan formal.
2. Mendesain dan Melengkapi Komponen Aplikasi
- a) Desain materi
Setelah materi dipilih dan telah ditentukan, maka susunlah materi dalam bentuk teks, gambar, video ataupun mempersiapkan audio mengenai materi yang akan dimasukkan.
 - b) Komponen tambahan
Aplikasi pada umumnya perlu dibuat bagian-bagian dengan tombol yang dapat mengakses isi dari aplikasi tersebut, misalnya tombol menu, tombol materi, tombol kembali (back), tombol selanjutnya, tombol play, dan yang lainnya.


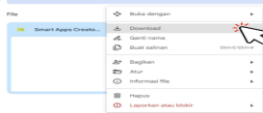
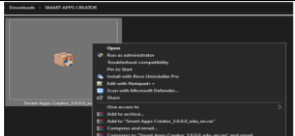



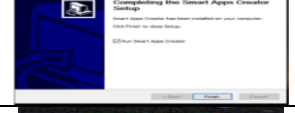

Dalam mencapai tujuan ini maka saat pelatihan para peserta dipandu oleh instruktur secara luring mengenai cara-cara menginstal dan menggunakan Smart Apps Creator (SAC), dan secara daring para peserta dibekali dengan modul pelatihan jilid 2,4,5,6 dan 7 serta dibekali juga dengan video tutorial yang merupakan visualisasi menjelaskan secara detail langkah-langkah yang terdapat pada modul jilid 5, 6 dan 7 (Gambar 7). Video tutorial sangat dibutuhkan oleh peserta, terutama untuk pembelajaran atau pelatihan yang dilaksanakan dalam jarak jauh atau daring (Adisasongko, 2019).



Gambar 5. Video Tutorial Dari Modul Pelatihan Jilid 5, 6 dan 7

Smart Apps Creator menjadi sebuah inovasi media pembelajaran (Pakpahan et al., 2020). Pada saat pelatihan peserta dipandu untuk dapat menggunakan perangkat Smart Apps Creator (SAC) dengan mengunduh terlebih dahulu perangkat SAC nya melalui link google drive dengan langkah-langkah seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Langkah Download dan Install SAC

No	Langkah	Visualisasi Gambar
1.	Klik link https://drive.google.com/file/d/1MF6CHn9WQdYx0w6jg8JHSwU5IqTCx05d/view?usp=drive_link	
2.	Klik titik 3 lalu klik download	
3.	Setelah terdownload klik kanan aplikasi hingga muncul pilihan seperti gambar disamping, lalu pilih open/run as administrator	
4.	Setelah muncul tampilan seperti disamping klik next	
5.	Klik bagian "I accept the terms of the licence agreement" lalu klik install	
6.	Tunggu hingga proses installing selesai	
7.	Setelah proses installing selesai klik bagian finish	
8.	Tampilan aplikasi setelah terinstall	

Setelah aplikasi SAC terinstall pada laptop masing-masing peserta, selanjutnya instruktur memandu peserta untuk dapat mengenal dan menggunakan menu-menu dasar pada SAC yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi android, yaitu:

- Memilih layout android phone
Ukurannya bisa disesuaikan dengan ukuran yang ditawarkan apakah akan memilih horizontal, vertical atau mixed. Setelah selesai memilih layout lalu klik submit.
- Menambahkan halaman dan section
Untuk menambahkan halaman dan section cukup klik kanan di bawah halaman lalu klik new page. Jika ingin mengcopy atau menghapus halaman, klik kanan pada bagian halaman yang ingin dihapus atau dicopy lalu pilih copy page untuk mengcopy atau pilih delete untuk menghapus.
- Menambahkan image background halaman
Masuk ke menu insert, pilih objek background, selanjutnya pilih file image background, jika ingin dijadikan untuk semua halaman maka klik "apply to all Page".
- Menambah audio background

- Masuk ke menu page kemudian pilih BMG untuk menambah music background semua halaman, pastikan audio yang dipilih dalam bentuk file mp.3, selanjutnya audio bisa dibuat on off dengan interaksi SAC.
5. Menambahkan text, image dan audio
Masuk ke menu insert dan pilih objek image, text dan audio untuk menambahkan objek halaman, kemudian perhatikan di layer untuk melihat semua objek yang ada pada halaman tersebut.
 6. Menambahkan multiple image
Klik objek multiple image, kemudian pilih beberapa image yang akan ditambahkan selanjutnya klik open maka image akan disisipkan ke halaman baru dan halaman lainnya sesuai jumlah image yang dipilih.
 7. Menambahkan video local youtube
Pilih objek video local atau youtube. Video local harus dalam bentuk mp.4 dan pertimbangkan ukuran filenya. Untuk youtube cukup link url nya saja.
 8. Menambahkan URL Website
Masuk ke menu insert lalu pilih objek website, selanjutnya masukan alamat website, sedangkan Alamat default adalah Alamat SAC, lalu klik apply, tunggu sehingga muncul.
 9. Menambahkan google form
Buka google form yang akan ditambahkan ke SAC, kemudian salin alamat google form, lalu masukan ke dalam SAC, pilih objek website, lalu masukan Alamat google form, klik apply.
 10. Menambahkan PDF
Masuk ke menu insert pilih objek PDF kemudian pilih file yang akan dimasukan ke dalam SAC, lalu klik open.

Untuk menginstall dan menggunakan aplikasi SAC, dapat juga mengikuti panduan yang dijelaskan oleh Massofia, Khoirunnisa, Dinanti, & Huda (2023).

Pada saat pelatihan daring (satu hari sebelum luring), peserta sudah diarahkan untuk menginstall aplikasi SAC pada laptop masing-masing dengan dipandu pada modul pelatihan jilid 4 dan 5. Pada saat sesi pelatihan luring teridentifikasi 90% peserta telah dapat menginstall aplikasi SAC dibantu dengan panduan modul pelatihan tersebut, dan sisanya (10%) belum menginstall aplikasi SAC pada laptopnya dengan alasan: belum sempat menginstallnya, kurang paham cara-caranya, belum selesai menginstallnya dan laptopnya tidak support, karena yang digunakan adalah cromebook. Bagi yang aplikasi SAC nya belum terinstall, pada saat pelatihan luring dibantu oleh para instruktur, dan alhamdulillah semuanya sudah dapat melakukannya, dan pada laptopnya sudah terinstall aplikasi SAC. Sangat mudah untuk menginstall aplikasi SAC (Ardiansyah & Wicaksono, 2022).

Setelah dipastikan semua laptop peserta terpasang aplikasi SAC, selanjutnya para peserta dipandu oleh para instruktur untuk menggunakan aplikasi tersebut untuk membuat media pembelajaran aplikasi android. Pada bagian ini beberapa peserta ada yang dengan mudah dapat mengenal dan menggunakan menu-menu yang ada pada SAC dan ada pula yang mengalami kendala, dikarenakan belum begitu familiar dengan menu-menu yang ada pada SAC, untuk itulah dibantu oleh para instruktur. Tetapi pada dasarnya penggunaan SAC ini sangat mudah terutama jika akan dijadikan sebagai media untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi karena tanpa memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer (Jamil, Widyanto, Nurbayani, Uin, & Banda, n.d.), terutama jika sebelumnya guru

telah menguasai canva, karena canva ini sebagai media dalam mendesain materi atau bahan ajar yang selanjutnya akan diimport ke dalam SAC Untuk dapat membuat media pembelajaran berbasis SAC ini desain materinya dapat dibuat dalam Canva, sehingga sebelum menguasai aplikasi SAC, peserta juga seharusnya telah menguasai Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain materi publikasi atau presentasi dengan kreatif dan dioperasikan secara online (Haisam Arrasyid, Rimanda, Puadah, & Aeni, 2022). Para peserta mengikuti pelatihan dari awal sampai akhir, arahan dari para instruktur dapat diikuti dengan baik. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 44 orang, berikut dokumentasi photo bersama tim pelaksana, instruktur dan para peserta saat usai kegiatan.



Gambar 6. *Photo Bersama: Peserta, Instruktur dan Tim Pelaksana*

Simpulan dan Tindak Lanjut

Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan kepada guru-guru PAI SD, dapat terlihat bahwa guru-guru mampu membuat sebuah inovasi dalam pembelajaran, yaitu membuat media pembelajaran berupa aplikasi android. Pada saat pelatihan berlangsung para peserta sangat antusias mengikuti arahan dari instruktur sehingga mereka dapat menggunakan Smart Apps Creator (SAC) untuk membuat media pembelajaran, keberhasilannya dibuktikan dengan sudah mampu menginstall aplikasi SAC, menggunakan fitur-fitur yang ada pada SAC, mengimport desain media pembelajaran yang telah dibuat (misalnya dalam bentuk canva) menjadi aplikasi android menggunakan SAC.

Dikarenakan keterbatasan waktu pelatihan yang hanya 32 JP, maka sangat disarankan kepada para peserta untuk kembali mengulang materi pelatihan dan terus mempraktikkan membuat media pembelajaran berbasis SAC ini untuk materi PAI yang lainnya di jenjang SD sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang, yaitu kurikulum Merdeka. Tindak lanjut dari pelatihan ini, para guru PAI SD dapat mengimbaskan hasil pelatihan ini kepada rekan guru yang lainnya, baik yang berada dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) PAI ataupun kepada guru-guru lainnya di satuan pendidikannya masing-masing, sehingga dapat terbentuk komunitas guru inovatif.

Daftar Pustaka

Adisasongko, N. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES* (pp. 829–834). Nur Adisasongko. Retrieved from <http://m.andrafarm.com>,

- Aeni, A. N., Maulana, M., Akbar, K. A., & Hafidz, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi CERAH DENTAL (Cerdas Beribadah dengan Digital) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 222–236. Retrieved from <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/122613>
- Aeni, Ani Nur; Djuanda, Dadan; Maulana, M. (2022). Persepsi Guru PAI Tentang Media Pembelajaran di SD. In I. Sukamto (Ed.), *Prosiding Seminar Nasional Jurusan Ilmu Pendidikan* (pp. 113–121). Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Retrieved from file:///C:/Users/g/OneDrive/Documents/PROSIDING UNILA.pdf
- Aeni, Ani Nur. Erlina, Tiara, Dewi, Diana Puspita, Hadi, Luqman Fakhri, Ramadhani, Safitri. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Aeni, Nur, A., Hanifah, Nurdinah, Djuanda, & Dadan. (2023). Diseminasi Media Pembelajaran PAI SD Berbasis Aplikasi, 5, 388–403.
- Agustini, aas. (2023). Pelatihan Guru PAI Dalam Pengembangan Bahan Ajar Pada egeri Rengasdeklok Selatan 2. *Sabajaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 37–45.
- Amalia, N. N., Firdaus, M. L., Aeni, A. N., & Astuti, S. Y. (2023). Pengembangan Aplikasi KADAM Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Untuk Mengenalkan Dakwah Islam. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 797. Sekolah Tinggi Ilmu Qur an Amuntai.
- Andriani, Rika; Suratman, A. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65.
- Ardiansyah, Y., & Wicaksono, A. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN SMART APP CREATOR (SAC) PADA MATERI PERSAMAAN NILAI MUTLAK. *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains* (Vol. 3). Retrieved from https://drive.google.com/file/d/1couiZzrbd_UxrZ4GMlRNFUO9ijnaLZem/view?usp=sharing.
- Aswidiyanto, Y. S. (2020). Peran Instruktur Dalam Pelatihan Keterampilan Sulam di Balai Pelayanan Dan Rehabilitasi Sosial PKMS Sidoarjo. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 4(1), 16–31.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Bukaryo, S. R. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Mandiri Menggunakan Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo. *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora*, 4(3), 325–333. Universitas Nurul Jadid.
- Darmawan, P., & Wahyuningsih, S. Q. A. U. A. D. (2023). Pelatihan Guru Sekolah Dasar Dalam Pengintegrasian Gamifikasi Ke Tahap-Tahap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pemantik*, 2(1), 24–39.
- Dewi, Nindian Puspa dan Listiowarni, Indah. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Resti (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130.

- Dinanti Massofia, F., Ayu Khoirunnisa, D., Dwi Dinanti, S., & Huda, M. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. *lugowiyat*, 5(2), 123-133.
- Elis, R., Santika, T., & Karawang, S. (2018). Peran Instruktur dalam Meningkatkan Keterampilan Warga Belajar Program Pelatihan Instalasi Listrik. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 2(1), 48-56. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc>
- Fadilah, L., & Laili, N. (2024). Pelatihan Modul Ajar Bidang Studi PAI Kurikulum Merdeka Terhadap Guru PAI SD/MI Se-Kota Metro Lampung. *Jurnal Difusi Ipteks Legowo*, 1(1). Perkumpulan Legowo Cerdas Sejahtera.
- Fatmawati, Yusrizal, & Pulungan, S. A. (2022). Pelatihan Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di SD Swasta PAB 15. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(5), 705-711. Pusat Riset Manajemen dan Publikasi Ilmiah Serta Pengembangan Sumber Daya Manusia Sinergi Cendikia.
- Hakim, M. Luqman. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156-162. Retrieved from <http://journal.imla.or.id/index.php/arabi>
- Ismail, I. (2019). Utilizing Technologies in Teaching Soft skills: Issues and Challenges.
- Jamil, M., Widyanto, A., & Nurbayani. (2023). Pengembangan Media digital interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Pendidikan Agama Islam Kelas XI Sekolah Menengah Atas. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 12(2), 2023.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., et al. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sabri, S. (2022). Pelatihan Model Pembelajaran PKn Untuk Guru SD N 101230 Sababangunan. *Adam IPTS*, 1(1), 13-17.
- Tasyakuri, A. N., Nuranisak, P. F., & Cahyani, V. P. (2022). Optimalisasi Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik IPA. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 2(2022), 59-67.
- Tim Penyusun Kamus. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Ketiga.). Jakarta: Balai Pustaka.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 297-301. Infinite Corporation.

Ucapan Terima Kasih

Pengabdian Kepada Masyarakat ini Dana Rencana Kerja Anggaran Tahunan Penugasan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Anggaran 2024 dengan Surat Keputusan Rektor 392/UN40/PT.01.02/2024.