



TARSIOUS :
Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis.
Vol. 6 No 2 Tahun 2024
ISSN : 2964-0571
Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>.

Pelatihan Penggunaan *Smart Application Creator* untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif di TK Nasional KPS

Wuri Hartanti

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia
Jl. KH. Abul Hasan No.3, Ps. Pagi, Kec. Samarinda Kota, Kota Samarinda, Kalimantan Timur
E-mail: wurihartanti@gmail.com

Husni Idris

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia
Jl. KH. Abul Hasan No.3, Ps. Pagi, Kec. Samarinda Kota, Kota Samarinda, Kalimantan Timur
E-mail: husni_idris@uinsi.ac.id

Robingatin

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia
Jl. KH. Abul Hasan No.3, Ps. Pagi, Kec. Samarinda Kota, Kota Samarinda, Kalimantan Timur
E-mail: robingatin.ms01@gmail.com

Abstrak

Guru di TK Nasional KPS dapat menggunakan laptop untuk kegiatan menunjang pembelajaran, seperti: membuat perangkat pembelajaran, membuat administrasi, namun belum dapat membuat media berbasis digital. Kemampuan awal guru dan staf di TK Nasional KPS dalam membuat media pembelajaran digital kurang dari 20%. Tujuan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kompetensi guru Taman Kanak-kanak (TK) dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dan memberdayakan guru Taman Kanak-kanak dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan efektif melalui penggunaan SAC akan ada banyak referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Sasaran dalam pengabdian masyarakat ini guru TK Nasional KPS sebanyak 10 orang Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan kegiatan observasi dan wawancara kebutuhan guru-guru di TK Nasional KPS Balikpapan. Melalui analisis kebutuhan dapat ditentukan bahwa kebutuhan akan keterampilan membuat media pembelajaran sendiri sangat diperlukan. Pelatihan ini dilaksanakan dalam beberapa metode yaitu presentasi materi *Smart application creator* oleh Tim Pengabdian Masyarakat dari Universitas Islam Negeri Sultan Aji



TARSIOUS :
Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis.
Vol. 6 No 2 Tahun 2024
ISSN : 2964-0571
Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>.

Muhammad Idris Samarinda, tanya jawab, dan praktik. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan para guru di TK Nasional KPS sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pelatihan penggunaan *Smart application creator* untuk membuat media pembelajaran interaktif. Simpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini pelatihan penggunaan *Smart Application Creator* telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi guru TK Nasional KPS dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan *smart application creator* untuk membuat media pembelajaran.

Kata Kunci : Pelatihan, *Smart application creator*, media pembelajaran, Interaktif

Abstract

Teachers at the KPS National Kindergarten can use laptops for activities to support learning, such as: making learning tools, making administration, but cannot yet make digital-based media. The initial ability of teachers and staff at KPS National Kindergarten in creating digital learning media is less than 20%. The aim of community service is to increasing the competency of Kindergarten (TK) teachers in utilizing information and communication technology (ICT), especially S applications smart Apps Creator (SAC) to develop innovative and interesting learning media and empower kindergarten teachers in creating an interactive and effective learning environment through the use of SAC. There will be many learning media references that can be used to stimulate aspects of early childhood development.i. The target for this community service is 10 KPS National Kindergarten teachers. The stages of this community service activity begin with observation and interviewing the needs of teachers at the Balikpapan KPS National Kindergarten. Through needs analysis it can be determined that the need for skills to create your own learning media is very necessary. This training is carried out in several methods, namely material presentation Smart application creator by the Community Service Team from Sultan Aji Muhammad Idris State Islamic University Samarinda, questions and answers, and practice. The results of this training show an increase in the abilities of teachers at the KPS National Kindergarten before and after participating in use training activities Smart application creator to create interactive learning media. Conclusions from this community service activity usage training Smart Application Creator has achieved its goal of increasing the competence of KPS National Kindergarten teachers in creating interactive learning media. The evaluation results show a significant increase in teachers' knowledge and skills in using the smart application creator to create learning media.

Keywords : Training, *Smart application creator*, learning media, Interactive

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu membawa dampak pada bidang Pendidikan. Dunia Pendidikan turut bertransformasi menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk transformasi yang tampak terlihat dalam kegiatan belajar mengajar yaitu perkembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika memfasilitasi anak dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memberikan informasi kepada anak didik (Alti, 2022). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Melalui media pembelajaran yang digunakan guru dapat



menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Media pembelajaran yang berkembang saat ini perlu menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Dewantara, 2020). Seiring berkembangnya media pembelajaran pada era modern guru-guru perlu menguasai teknologi untuk membuat media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital dapat dikembangkan sendiri oleh guru dengan menggunakan platform aplikasi yang tersedia.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Smart application creator*. *Smart application creator* adalah sebuah platform atau alat bantu yang memungkinkan pengguna tanpa kemampuan pemrograman dapat membuat aplikasi (apps) secara mandiri (Muhaimin & Zumrotun, 2023). Menggunakan aplikasi *Smart application creator* guru dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang kaya dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Tersedianya konten-konten yang dibuat oleh guru akan lebih sesuai dengan anak didik. Hal ini dikarenakan guru yang sehari-hari berinteraksi dengan anak tentu lebih memahami karakteristik, gaya belajar, dan kesulitan yang dialami anak. Pemahaman terhadap anak dapat digunakan untuk menciptakan konten yang relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak.

Pelatihan penggunaan *smart apps creator* untuk guru dan staf TK Nasional KPS bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Taman Kanak-kanak (TK) dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* akan membuat pembelajaran untuk anak usia dini menjadi lebih menyenangkan dan efektif, karena guru dapat menyesuaikan media pembelajaran dengan minat dan kebutuhan belajar anak. Selain itu dengan memberdayakan guru Taman Kanak-kanak dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan efektif melalui penggunaan SAC akan ada banyak referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini.

Anak-anak usia dini merupakan anak-anak pada tahap transisi dari pra operasional konkrit ke operasional konkrit (Nainggolan, 2021). Anak-anak ini mempunyai usia 2-7 tahun. Pada tahap pra operasional konkrit anak masih belum sepenuhnya konsisten, anak mulai menyadari bahwa jumlah suatu benda tetap sama meskipun bentuknya berubah. Anak mulai mampu melakukan klasifikasi sederhana dan memahami hubungan sebab-akibat dan anak masih kesulitan dalam berpikir abstrak dan generalisasi. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar anak usia dini.

Anak usia dini adalah pembelajar aktif yang senang mengeksplorasi lingkungan sekitar (Munawarah, 2021). Media interaktif membantu anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui sentuhan, suara, dan visualisasi, sehingga merangsang



perkembangan sensorimotor. Media interaktif yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Elemen-elemen seperti warna-warni, suara yang menyenangkan, dan animasi dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Media interaktif yang dirancang dengan baik dapat mendorong anak-anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.

Berdasarkan temuan di lapangan guru dan staf di TK Nasional KPS belum dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Smart application creator*. Guru di TK Nasional KPS dapat menggunakan laptop untuk kegiatan menunjang pembelajaran, seperti: membuat perangkat pembelajaran, membuat administrasi, namun belum dapat membuat media berbasis digital. Kemampuan awal guru dan staf di TK Nasional KPS dalam membuat media pembelajaran digital kurang dari 20%. Adanya pelatihan penggunaan *smart application creator* untuk guru di TK Nasional KPS akan sangat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi anak dan sesuai kebutuhan anak. Hadirnya media pembelajaran dari karya guru akan membantu untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, seni dan sosial emosional anak. Beberapa contoh media pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti permainan memasang gambar, puzzle, tebak suara, tebak gambar, mencari pasangan gambar dan lainnya.

TK Nasional KPS pada saat ini sedang dalam proses menjadi sekolah penggerak. Berbagai macam dukungan dari pemerintah kota Balikpapan diberikan kepada calon sekolah penggerak dan memiliki akreditasi A difasilitasi dengan memberikan *smart table* dan laptop yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada anak. Pemerintah kota Balikpapan mendorong sekolah-sekolah untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital. Adanya pelatihan penggunaan *smart application creator* sejalan dengan dukungan dari pemerintah kota Balikpapan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran berbasis digital. Kemampuan yang dimiliki guru setelah mengikuti pelatihan penggunaan *smart application creator* dapat dikembangkan untuk membuat media pembelajaran menarik yang dapat dimainkan dalam berbagai perangkat smart table maupun laptop.

Upaya yang perlu dilakukan agar guru-guru di TK Nasional KPS mempunyai kemampuan menggunakan *Smart application creator* untuk membuat media pembelajaran dilakukan dengan melakukan kegiatan pelatihan, Kegiatan pelatihan ini dapat terselenggara melalui kerjasama dengan Tim PKM dari Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda yang merupakan bentuk program pengabdian dalam masyarakat. Di kegiatan pelatihan ini guru-guru akan membuat media pembelajaran interaktif dengan *Smart application creator* dilakukan di dalam komunitas belajar "Jarimu" yang merupakan komunitas belajar internal sekolah. Komunitas ini terdiri dari kepala sekolah, guru dan staf yang ada di sekolah. Jumlah anggota



TARSIOUS :
Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis.
Vol. 6 No 2 Tahun 2024
ISSN : 2964-0571
Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>.

komunitas ini sebanyak 10 orang. Kegiatan pelatihan ini dilakukan oleh mahasiswa dan dosen dari Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda yang merupakan bentuk pengembangan dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di TK Nasional KPS Balikpapan.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* untuk melibatkan masyarakat secara aktif dalam seluruh tahapan penelitian, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan program, pelaksanaan, hingga evaluasi. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan kegiatan observasi dan wawancara kebutuhan guru-guru di TK Nasional KPS Balikpapan. Pada tahap ini tim PKM Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris melakukan pertemuan dengan warga sekolah TK Nasional KPS untuk mendiskusikan kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan. Warga sekolah TK Nasional KPS dan Tim PKM melakukan diskusi terkait masalah yang dianggap paling penting untuk diselesaikan. Setelah melakukan diskusi didapatkan informasi kebutuhan yang mendesak pada saat ini yaitu kebutuhan akan keterampilan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis digital.

Melihat kebutuhan tersebut Tim PKM dari Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda merancang kegiatan pelatihan bersama dengan sasaran penelitian agar guru-guru di TK Nasional KPS. Tahap persiapan kegiatan pelatihan dimulai dengan menyusun materi pelatihan, pembagian materi yang akan disampaikan dan penanggung jawab setiap materi. Pada pelatihan ini akan mengajak guru-guru TK Nasional KPS untuk membuat media pembelajaran digital menggunakan *smart application creator*. Aplikasi ini dipilih karena mudah digunakan tidak perlu menggunakan pemrograman dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Smart application creator* dengan harapan guru-guru TK Nasional KPS dapat membuat media pembelajaran sendiri untuk memenuhi kebutuhan main peserta didiknya.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilaksanakan di TK Nasional KPS pada tanggal 16-18 November 2024. Pelatihan ini diikuti oleh semua guru dan staf dari TK Nasional KPS sebanyak 10 orang. Pelatihan ini dilaksanakan dalam beberapa metode yaitu presentasi materi *Smart application creator* oleh Tim Pengabdian Masyarakat dari Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda. Setelah berbagi materi dilanjutkan dengan tanya jawab, dan materi membuat *flowchart*. *Flowchart* adalah representasi visual dari langkah-langkah program dan urutan procedural (Zalukhu et al., 2023). *Flowchart* dalam media pembelajaran berfungsi untuk mengetahui urutan dalam membuat media pembelajaran. Dalam kegiatan pelatihan ini guru-guru berlatih membuat *flowchart* sebelum divisualisasikan dalam bentuk media pembelajaran.

Dalam pelatihan ini guru-guru juga diajarkan menginstal aplikasi *Smart application creator* di dalam laptopnya masing-masing. Aplikasi *Smart application creator* yang diinstall pada laptop peserta menggunakan aplikasi versi trial yang aktif selama 30 hari. Setelah melakukan proses install peserta dapat mencoba mengenal fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *Smart application creator*. Setelah mengenali fitur-fitur pada aplikasi akan dapat dilanjutkan dengan membuat media pembelajaran sesuai dengan *flowchart* yang dibuat oleh masing-masing peserta. Hasil dari media pembelajaran yang dihasilkan akan digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Pelatihan selama 3 hari hanya merupakan awal untuk belajar mengembangkan media pembelajaran interaktif. Permulaan yang baik ini perlu diiringi oleh kemauan semangat para guru untuk belajar mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Materi pelatihan penggunaan *Smart application creator* dapat dilihat pada tabel berikut:

Pertemuan Ke-	Materi
1	a. Pentingnya media pembelajaran b. Jenis-jenis media pembelajaran
2	a. Pengenalan aplikasi <i>Smart application creator</i> b. Menginstall <i>Smart application creator</i>
3	a. Membuat <i>flowchart</i> media pembelajaran b. Membuat media pembelajaran

Tabel.1 Materi pelatihan penggunaan *Smart application creator*

Hari ke-1, pelatihan penggunaan media pembelajaran dengan *Smart application creator*, guru-guru diberikan pemahaman tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran pada



anak usia dini. Pelatihan ini menekankan pada peran media pembelajaran dalam merangsang perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak usia dini. Para guru diajak untuk memahami bahwa media pembelajaran yang tepat dapat membantu anak-anak belajar dengan lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga anak-anak lebih antusias dalam belajar. Pelatihan ini juga menekankan pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak (Manulang et al., 2023). Pelatihan ini memberikan bekal kepada guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang berpusat pada minat dan kebutuhan individu anak.

Kegiatan pelatihan ini para guru diajak untuk mengenali jenis-jenis media pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa digunakan guru di sekolah lebih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran konvensional merupakan segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi digital atau komputerisasi (Yuniarti et al., 2023). Media ini umumnya lebih sederhana dan seringkali memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar. Sedangkan media pembelajaran digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran (Yuniarti et al., 2023). Beberapa jenis media pembelajaran digital presentasi digital, *google slide*, aplikasi pembelajaran, *website*, *LMS (Learning Management System)* dan lainnya.

Hari ke-2 dilanjutkan dengan materi mengenal jenis-jenis media pembelajaran, guru-guru diajak untuk mengenal aplikasi *Smart application creator*. Aplikasi yang dapat digunakan membuat media pembelajaran digital tanpa melalui proses *coding*. Di dalam pelatihan ini para guru diajak untuk melihat fitur-fitur dan fungsi dari *Smart application creator*. Melalui pengenalan fitur-fitur yang dilakukan melalui tutorial pembuatan media pembelajaran dengan *Smart application creator* para guru memperoleh gambaran cara membuat media pembelajaran. Dalam pelatihan ini juga diberikan cara mengunduh media pembelajaran yang sudah jadi menjadi *file apk* untuk *android* dan *exe* untuk *Windows*. Setelah melihat dan mengenali fitur dari *Smart application creator*, guru-guru diajak untuk menginstall aplikasi *Smart application creator* pada laptop masing-masing.

Pada hari ke-3 kegiatan pelatihan, guru-guru diajak untuk membuat *flowchart*. *Flowchart* berfungsi sebagai alur materi media pembelajaran. Dalam kegiatan pelatihan ini guru-guru diberi kesempatan untuk membuat *flowchart* sesuai dengan sentra utamanya masing-masing, sehingga para guru dapat memvisualisasikan alur kegiatan pembelajaran di sentra dengan lebih jelas dan sistematis. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai bagi anak diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mengelola sentra, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Setelah *flowchart* berhasil dibuat dilanjutkan dengan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart application creator*. Guru-guru mencoba membuat media pembelajaran dengan *Smart application creator* didampingi oleh tim pengabdian kepada masyarakat universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda. Kegiatan praktik pembuatan media pembelajaran cukup menarik dan memacu semangat para guru. Semua guru mencoba membuat media pembelajaran yang sudah dirancang. Di dalam pelatihan ini terjadi interaksi antara guru dan tim PKM untuk bertanya jika mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran. Pada akhir sesi, ada beberapa peserta yang sudah dapat menyelesaikan media pembelajarannya. Media pembelajaran yang sudah selesai akan digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Setelah melakukan pelatihan penggunaan *Smart application creator* selama 3 hari, guru dan staf di TK Nasional KPS dapat menggunakan aplikasi *Smart application creator* untuk membuat media pembelajaran interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan keberhasilan beberapa guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan topik tertentu. Ada guru yang berhasil membuat media pembelajaran untuk tebak gambar. Media pembelajaran tebak dibuat dengan memasukkan gambar kemudian menutup dengan bentuk persegi setelah itu dibuat animasinya. Adanya animasi pada media pembelajaran menjadi daya tarik bagi anak-anak. Keberhasilan dalam pelatihan penggunaan media pembelajaran dengan *Smart application creator* dapat dilihat dari pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Smart application creator* untuk membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* terhadap pengetahuan dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Perbandingan Sebelum dan Sesudah Mengikuti Pelatihan

Berdasarkan grafik di atas dapat digambarkan peningkatan kemampuan para guru di TK Nasional KPS sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pelatihan penggunaan *Smart application*



TARSIOUS :
Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis.
Vol. 6 No 2 Tahun 2024
ISSN : 2964-0571
Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>.

creator untuk membuat media pembelajaran interaktif berdasarkan kebutuhan anak di Taman Kanak-kanak. Pada pelatihan ini ditemukan kendala yang dihadapi oleh guru yaitu kesulitan mencari gambar yang sesuai dengan topik media pembelajaran, membuat gambar tanpa *background*. Mengatasi permasalahan para peserta tersebut tim PKM Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris membagikan tips mencari gambar melalui canva dan mentransparankan gambar secara online berbasis web menggunakan www.eraser.bg.com. Guru dan staf TK Nasional KPS diajak untuk mencoba melakukan mentransparankan gambar secara sederhana. Pada kegiatan pelatihan selanjutnya bisa ditambahkan materi mengedit gambar menggunakan aplikasi seperti canva atau photoshop.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan *Smart Application Creator* telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi guru TK Nasional KPS dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan smart application creator untuk membuat media pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran di TK dapat meningkat, dan anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Untuk mendukung keberlanjutan program ini, disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan lanjutan secara berkala dan menyediakan akses yang lebih luas terhadap sumber daya digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kepala sekolah, Guru dan staf yang ada di TK Nasional KPS, yang telah memberikan ruang berbagi pengetahuan, sehingga kegiatan pelatihan penggunaan *Smart application creator* untuk membuat media pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.

REFERENCES

- Alti, R. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed.). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Dewantara, A. H. (2020). *KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA BERBASIS IT DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA*. 1.
- Manulang, L. S. J., Syahbana, A., Nasriah, N., & Ariadi, A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Berpusat pada Siswa dan Media Inovatif dalam Pembelajaran Matematika. *Indiktika :*



TARSIOUS :
Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis.
Vol. 6 No 2 Tahun 2024
ISSN : 2964-0571
Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>.

Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 6(1), 25–37.
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i1.13474>

Muhaimin, M. R., & Zumrotun, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart application creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1935–1950. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5753>

Munawarah, S. (2021). Strategi Discovery Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 106–116.
<https://doi.org/10.56633/kaisa.v1i2.268>

Nainggolan, A. (2021). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran*.

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). MEDIA KONVENSIIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>

Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). *PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART*. 4(1).