



Pelatihan Pengembangan Aplikasi berbasis Thunkable pada Anak Remaja di GKI Kasih Perumnas Kota Sorong

Thunkable-based Application Development Training for Youth at GKI Kasih Perumnas Sorong City

Melda Agnes Manuhutu^{1*}, Sherly Gaspersz², Lulu Jola Uktolseja³,
Citra⁴, Reva⁵

¹⁻⁵ Universitas Victory Sorong, Sorong, Indonesia

Email : melda.a.manuhutu@gmail.com^{1*}, sherlygaspersz91@gmail.com², lulujola39@gmail.com³

Korespondensi penulis : melda.a.manuhutu@gmail.com^{1*}

Article History:

Received: Juli 01, 2025;

Revised: Juli 14, 2025;

Accepted: Juli 28, 2025

Published: Juli 30, 2025

Keywords: Digital Innovation, Interactive Technology, Learning Media, Teenagers, Thunkable Application.

Abstract: This training activity on application development using the Thunkable platform was designed to enhance digital literacy, logical thinking skills, and strengthen the character of adolescents through a Project-Based Learning (PjBL) approach. In today's digital age, digital literacy is an essential competency, and equipping young people with the ability to create meaningful technology empowers them to be not just users but also creators of impactful digital solutions. The training took place on May 17, 2025, at a member's house from the GKI Kasih congregation in Perumnas, Sorong. It was attended by 20 participants aged between 12 and 17 years. The choice of a familiar and friendly setting was intended to create a comfortable and collaborative learning environment. The training materials were structured step-by-step, starting with an introduction to the Thunkable platform, user interface (UI) design, navigation logic development using visual block programming, and culminating in group presentations and reflections on the final projects. The project theme chosen for the training was "Prophets as Role Models," aimed at integrating spiritual values and character development into an educational digital application. Through this project, participants not only gained technical skills but also reflected on the moral and inspirational values of prophetic figures in the Christian faith. Evaluation results showed that the training had a significant positive impact. Participants demonstrated increased understanding of app development concepts, were able to explain their project workflows and features, and showed high levels of enthusiasm and creativity throughout the process. Furthermore, character values such as teamwork, responsibility, and a strong learning spirit were fostered. This initiative serves as a concrete example of how technology-based education can be effectively combined with character formation. It also provides a replicable training model for other communities, particularly for church-based youth development programs that aim to nurture digitally literate and morally grounded future generations.

Abstrak

Kegiatan pelatihan pengembangan aplikasi berbasis *Thunkable* ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir logis, dan membentuk karakter positif pada remaja melalui pendekatan *Project Based Learning* (PjBL). Literasi digital menjadi kompetensi penting di era modern, dan penguasaan teknologi aplikasi memberikan peluang bagi generasi muda untuk tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga pencipta teknologi yang bermanfaat. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2025, bertempat di salah satu rumah jemaat GKI Kasih Perumnas, Kota Sorong. Kegiatan diikuti oleh 20 peserta remaja berusia antara 12 hingga 17 tahun. Pemilihan tempat yang akrab dan suasana yang bersahabat bertujuan menciptakan ruang belajar yang nyaman dan partisipatif. Materi pelatihan disusun secara sistematis, mulai dari pengenalan

platform *Thunkable*, pembuatan desain antarmuka (UI), penyusunan logika navigasi dengan *visual block programming*, hingga tahap akhir yaitu presentasi dan refleksi hasil karya masing-masing kelompok. Tema proyek yang diangkat dalam pelatihan adalah “Nabi-Nabi sebagai Teladan”, yang bertujuan mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dan pembentukan karakter ke dalam konten digital yang edukatif. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya belajar secara teknis, tetapi juga menyelami nilai-nilai keteladanan dalam kehidupan beriman. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep dasar pengembangan aplikasi, kemampuan menjelaskan kembali proses pembuatan aplikasi, serta memperlihatkan antusiasme dan kreativitas tinggi. Selain itu, terbentuk pula nilai-nilai karakter seperti kerja sama tim, tanggung jawab, dan semangat belajar. Kegiatan ini menjadi contoh konkret kontribusi pendidikan berbasis teknologi yang berpadu dengan nilai-nilai karakter, serta dapat menjadi model pelatihan yang efektif untuk diterapkan di komunitas lainnya, khususnya dalam pembinaan remaja gereja yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Kata Kunci: Anak Remaja, Aplikasi Thunkable, Inovasi Digital, Media Pembelajaran, Teknologi Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital kini semakin membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam strategi peningkatan literasi digital di kalangan generasi muda. Literasi digital tidak hanya meliputi kemampuan menggunakan perangkat teknologi tetapi juga mencakup kecakapan berpikir kritis, kreatif, dan produktif dalam memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan belajar dan berkarya (Kemdikbud RI, 2020). Oleh sebab itu, penting untuk mengarahkan para remaja tidak hanya sebagai konsumen digital, tetapi juga sebagai creator digital yang aktif dan produktif. Pengaruh positif dari teknologi internet dengan aplikasi juga tidak dapat dipungkiri sangat mendukung sektor Pendidikan. Pengaruh positifnya dapat membuat sektor pendidikan semakin maju dan berkembang (Manuhutu et al, 2021). Perkembangan teknologi saat ini, banyak hal yang sebelumnya dilakukan secara manual berubah menjadi terkomputerisasi. Tentunya, banyak sekali manfaat positif yang didapatkan oleh para pengguna teknologi tersebut (Rustam et al, 2021).

Di Tengah arus transformasi tersebut, generasi muda menjadi kelompok sasaran yang paling berdampak sekaligus memiliki potensi besar dalam memanfaatkan perkembangan teknologi. Dalam hal ini kehadiran gereja sebagai komunitas pembinaan rohani bagi generasi mudanya dapat mengambil peran dalam penguatan literasi digital melalui kegiatan edukatif dan aplikatif bagi remaja dalam jemaat. Remaja gereja dapat beraktifitas digital sembari menjaga nilai spiritual sekaligus menjadi alat untuk membentuk karakter kritis dan aplikatif serta membangun budaya digital yang sehat Sesuai iman mereka (Pandie, 2022). Salah satu bentuk intervensi yang strategis adalah melalui pelatihan pengembangan aplikasi mobile yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, tidak hanya dalam bidang hiburan, tetapi juga bidang edukasi, pelayanan public hingga pengembangan karakter.

Upaya yang dilakukan dengan pendekatan efektif untuk menumbuhkembangkan kemampuan tersebut adalah melalui pelatihan pengembangan aplikasi mobile berbasis platform tanpa coding seperti Thunkable. Thunkable hadir sebagai salah satu platform pengembangan aplikasi berbasis *drag and drop* yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi mobile tanpa harus memiliki keahlian coding tingkat lanjut (Hiasa et al., 2023; Andriani & Suyanto, 2022). Aplikasi ini mendorong pembelajaran aktif karena para pembelajar bukan hanya sebagai penggunanya tetapi juga sebagai perancang aplikasi (Industri et al., 2022; Kurniawan & Putri, 2021). Para pengguna cukup menyusun blok logika untuk menciptakan aplikasi fungsional (Saragih, 2020).

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) yang dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan kritis dan kolaboratif peserta didik (Septio Harahap et al., 2023; Ramadhani et al., 2021). Pendekatan ini mengharuskan peserta, dalam hal ini remaja GKI Kasih Perumnas, tidak hanya menerima teori tetapi langsung dilibatkan dalam proyek nyata: mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi produk, sehingga pelaksanaan kegiatan lebih bermakna terlebih para peserta termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Fitriani & Nugroho, 2022). Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan teknologi peserta tetapi juga membawa pesan nilai-nilai rohani melalui konten aplikasi yang dikembangkan (Wulandari et al., 2023).

2. METODE

Pelatihan menggunakan aplikasi Thunkable ini dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2025 di salah satu rumah jemaat GKI Kasih Perumnas, Kota Sorong. Metode yang diterapkan dengan menggunakan Project Based Learning (PjBL). Metode ini dipilih karena mampu memadukan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas peserta dalam konteks yang autentik sehingga PjBL menjadi sarana peningkatan motivasi belajar dan rasa Tanggung jawab pembelajar terhadap proses dan hasil pembelajarannya (RISKAYANTI, 2021). Adapun tahapan kegiatan yang dirancang secara sistematis guna mendukung kelancaran kegiatan ini antara lain:

- Pengenalan Aplikasi Mobile berbasis Thunkable

Pada tahap pertama, peserta diperkenalkan dengan platform Thunkable, termasuk struktur antarmuka pengguna (user interface), fungsi-fungsi dasar dari komponen seperti button (tombol), image (gambar), label (teks), serta navigasi antar layar (*screens*). Selanjutnya, fasilitator (tim pengabdian) menjelaskan fungsi dan cara kerja tiap komponen melalui demonstrasi langsung menggunakan proyeksi layar dan laptop yang terhubung ke internet.

Penjelasan disampaikan dengan pendekatan visual agar mudah dipahami oleh peserta remaja yang baru pertama kali mengenal lingkungan pengembangan aplikasi.

- Perancangan Aplikasi

Tahap kedua ini, peserta kegiatan merancang tampilan awal aplikasi (*UI design*) secara individu. Tema utama yang diangkat dalam proyek aplikasi ini adalah “Nabi-Nabi Sebagai Teladan”, yang mencerminkan integrasi antara konten teknologi dengan nilai-nilai keagamaan. Peserta didorong untuk merancang aplikasi yang menyajikan informasi tentang tokoh-tokoh nabi Alkitab seperti Abraham, Ayub, dan Paulus. Perancangan melibatkan penempatan elemen visual, pemilihan warna dan layout yang menarik, serta penentuan alur navigasi aplikasi.

- Pemrograman Visual dengan Blok Logika

Tahap ketiga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengenal konsep pemrograman visual berbasis blok (*block based programming*) yang menjadi ciri khas dari Thunkable. Peserta belajar menyusun blok-blok logika untuk menghubungkan tombol dengan layar tertentu, menampilkan gambar, atau memberikan respon terhadap interaksi pengguna. Tahap ini bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir logis dan sistematis peserta, sekaligus memperkenalkan dasar-dasar pemrograman secara menyenangkan dan tidak menakutkan.

- Diskusi dan Bimbingan

Pada tahap ini, setiap peserta diberikan kebebasan untuk bertanya, mendiskusikan ide, atau meminta bantuan jika menemui kesulitan. Diskusi dilakukan baik dalam bentuk kelompok kecil maupun sesi pleno. Tahap ini penting dalam membangun suasana pembelajaran yang kolaboratif, suportif, dan bebas dari tekanan.

- Presentasi Hasil Karya

Peserta yang adalah remaja gereja diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil proyek aplikasi mereka di hadapan peserta lainnya dan fasilitator. Presentasi dilakukan secara sederhana, namun mendorong peserta untuk menjelaskan kembali proses yang telah dilalui, fitur aplikasi yang telah dibuat, dan pesan yang ingin disampaikan melalui aplikasinya. Presentasi ini tidak hanya menjadi ajang apresiasi, tetapi juga sarana evaluasi proses dan pemahaman peserta terhadap materi yang telah dipelajari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pengembangan aplikasi berbasis Thunkable yang dilaksanakan di salah satu rumah jemaat GKI Kasih Perumnas pada tanggal 17 Mei 2025 berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta. Pelatihan ini diikuti oleh 20 orang remaja berusia 12–17 tahun yang berasal dari komunitas remaja gereja. Hasil pelatihan tidak hanya mencerminkan penguasaan teknis peserta terhadap platform Thunkable, tetapi juga memperlihatkan aspek pembentukan karakter dan kolaborasi sosial, antara lain:

Antusiasme dan Partisipasi Peserta

Selama proses pelatihan, peserta menunjukkan semangat yang antusias terhadap materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam bertanya, mencoba sendiri, serta berinisiatif untuk mengeksplorasi fitur Thunkable di luar penjelasan yang diberikan. Sebagian besar peserta baru pertama kali mengenal dunia pemrograman, tetapi pendekatan visual yang digunakan dalam Thunkable membuat mereka lebih mudah memahami alur logika aplikasi. Hal ini terbukti dalam (Rahman et al., 2024) bahwa media pembelajaran berbasis platform digital menunjukkan efektivitas dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Produk Aplikasi

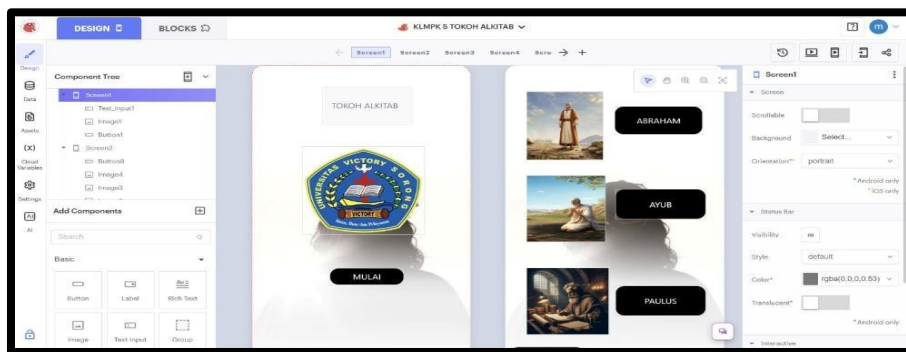
Dalam penerapan PjBL, peserta ditantang untuk membuat aplikasi sederhana bertema “Nabi-Nabi Sebagai Teladan”. Dalam proyek ini, peserta diminta merancang aplikasi yang memuat informasi tokoh-tokoh nabi dalam Alkitab, seperti Abraham, Ayub, Musa, Elia, Yesaya, dan Paulus. Aplikasi terdiri atas:

- a. Halaman utama berisi daftar nabi dalam bentuk tombol interaktif
- b. Halaman profil yang berisi kisah singkat nabi, nilai keteladanan, dan ayat Alkitab terkait
- c. Kuis sederhana yang menguji pemahaman pengguna terhadap tokoh nabi yang dipelajari
- d. Desain visual menarik yang mencerminkan estetika remaja

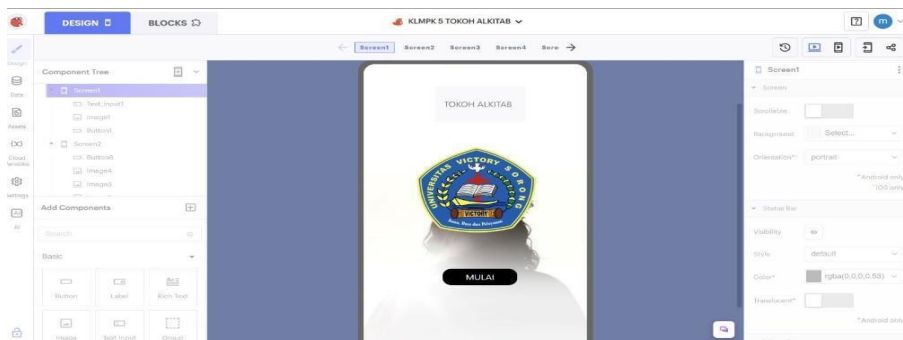
Proyek ini membuktikan bahwa meskipun aplikasi yang dihasilkan bersifat sederhana, namun mampu menjadi media edukatif yang menyenangkan dan bermuatan nilai spiritual. Integrasi antara konten keagamaan dan teknologi memberikan ruang pembelajaran yang utuh baik sisi kognitif maupun afektif.



Gambar 2. Latihan Pembuatan Aplikasi



Gambar 3. Proses Pembuatan Aplikasi yang di Rancang



Gambar 4. Tampilan Aplikasi yang dibuat

Penguatan Literasi digital dan Pembentukan karakter

Melalui proses perancangan antarmuka dan penyusunan logika navigasi menggunakan blok visual, peserta mengalami penguatan literasi digital, yang meliputi kemampuan memahami struktur aplikasi, berpikir secara algoritmik, dan menerapkan logika pemrograman secara intuitif. pelatihan ini juga menumbuhkan nilai-nilai karakter positif, seperti kerjasama, tanggung jawab, dan refleksi spiritual. Peserta bekerja dalam kelompok kecil, berbagi tugas, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan proyek mereka. Beberapa kelompok bahkan memilih untuk menampilkan pesan moral dari kisah nabi dalam bentuk narasi singkat atau kutipan inspiratif. Proses ini memberikan kontribusi terhadap pembentukan karakter Kristiani yang sesuai dengan nilai-nilai gereja, seperti iman, kesetiaan, kesabaran, dan semangat pelayanan. Dengan demikian, pelatihan ini membuktikan bahwa teknologi dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkuat iman dan moral remaja, bukan sebaliknya.

Evaluasi dan Refleksi

Sesi akhir kegiatan, peserta mempresentasikan hasil proyek mereka secara singkat di hadapan fasilitator dan teman sebaya. Mereka menjelaskan proses yang telah dilalui, fitur-fitur dalam aplikasi, serta kesan yang didapat dari pelatihan. Evaluasi dilakukan secara informal melalui tanya jawab dan refleksi bersama.

Setelah melakukan evaluasi lisan, diketahui bahwa sebagian besar peserta:

- a. Memahami dasar-dasar pengoperasian Thunkable
- b. Mampu menjelaskan logika dasar dalam alur aplikasi
- c. Merasa senang dan ingin mengikuti kegiatan pelatihan lanjutan
- d. Mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan ini sebagai pengalaman baru yang bermanfaat dan menyenangkan



Gambar 5. Tahap Akhir Kegiatan

Kegiatan ini menunjukkan adanya keberhasilan dalam belajar yang tidak hanya berhasil mencapai tujuan jangka pendek, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan program lanjutan yang lebih mendalam.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pengembangan aplikasi berbasis Thunkable bagi remaja di Gereja GKI Kasih Perumnas telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang direncanakan. Pelatihan ini membuktikan bahwa pendekatan Project-Based Learning (PjBL) efektif dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir komputasional peserta, meskipun sebagian besar dari mereka tidak memiliki latar belakang pemrograman sebelumnya. Melalui tahapan pembelajaran yang sistematis mulai dari pengenalan platform, perancangan antarmuka, pemrograman visual, hingga presentasi produk para peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teknis dasar tentang pengembangan aplikasi, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam aspek kolaboratif, komunikasi, dan penguatan karakter

Proyek pembuatan aplikasi bertema “Nabi-Nabi sebagai Teladan” menjadi sarana edukatif yang tidak hanya menanamkan nilai-nilai iman Kristiani, tetapi juga menjadikan teknologi sebagai medium pembelajaran yang bermakna dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Antusiasme dan partisipasi aktif dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki daya tarik tinggi dan relevansi terhadap kebutuhan generasi muda gereja di era digital. Kegiatan ini juga mengindikasikan potensi besar komunitas gereja sebagai ruang pembelajaran alternatif yang mampu menjembatani antara nilai spiritual dan literasi teknologi. Oleh karena itu, pelatihan serupa sangat disarankan untuk dilanjutkan secara berkala dan diperluas jangkauannya, baik dalam konteks gereja maupun komunitas lainnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pengurus dan jemaat Gereja GKI Kasih Perumnas yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini, baik berupa fasilitas tempat, waktu, maupun semangat pelayanan yang luar biasa. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada para remaja peserta pelatihan yang telah menunjukkan antusiasme, semangat belajar, serta keterbukaan dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir. Partisipasi aktif dan kreativitas kalian merupakan kunci utama keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Andriani, R., & Suyanto, H. (2022). Penerapan platform Thunkable dalam pembuatan aplikasi sederhana oleh siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 5(2), 88–97.
- Fitriani, L., & Nugroho, S. (2022). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(3), 112–121.
- Hiasa, A., Nurhidayati, N., & Saputra, D. (2023). Pengembangan aplikasi edukasi berbasis Thunkable untuk pembelajaran mandiri. *Jurnal Edukasi Digital*, 4(1), 55–64.
- Hiasa, F., Supadi, S., Agustina, E., Afrodita, M., Lazfihma, L., & Yanti, N. (2023). Development of android-based learning media assisted by Thunkable Applications in literary history courses. *Bahastra*, 43(2), 221–233. <https://doi.org/10.26555/bs.v43i2.514>
- Industri, D., Santoso, R., & Ramli, A. (2022). Teknologi Thunkable sebagai solusi pengembangan aplikasi mobile tanpa coding. *Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, 10(1), 73–80.
- Industri, P., Energi, D. A. N., Xi, K., & Sman, I. I. S. (2022). 5499-20942-1-Pb. 2(1), 43–53.
- Kurniawan, H., & Putri, A. R. (2021). Penggunaan Thunkable dalam mendukung literasi digital siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(2), 130–138.
- Manuhutu, M. A., Khahar, M., & Uktolseja, L. J. (2021). Perancangan sistem informasi kursus berbasis web pada Dalys Course. *Jurnal Elektro Luceat*, 7(1), 1–14. <https://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jelekn/article/view/366/249>
- Pandie, R. D. Y. (2022). Literasi digital berbasis pendidikan Kristiani sebagai sarana pembentukan karakter era disrupsi teknologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5995–6002. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2964>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- Ramadhani, R., Umami, N., & Dewi, A. (2021). Efektivitas model Project Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 3(1), 22–30.
- Riskayanti, Y. (2021). Peningkatan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas melalui model pembelajaran project based learning di SMA Negeri 1 Seteluk. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i2.117>
- Rustam, M. Y., Manuhutu, M. A., & Lina, T. N. (2021). Implementasi website pada Computer Fans Club Fakultas Ilmu Komputer Universitas Victory Sorong. *Jurnal Elektro Luceat*, 7(2), 1–12. <https://jurnal.poltekstpaul.ac.id/>
- Saragih, T. H. (2020). Pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis block coding. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 6(1), 19–28.
- Septio Harahap, A., Panggabean, F., Afni Pulungan, N., Studi Pendidikan Agama Islam, P., & Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F. (2023). Implementasi strategi pembelajaran berbasis

proyek pada kelas V di MIS Al-Abbas Batang Kuis. *Community Development Journal*, 4(6), 12989–12994.

Wulandari, D., Wahyuni, E. S., & Utami, M. (2023). Integrasi nilai karakter dalam aplikasi edukasi digital untuk generasi muda. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 109–118.