



Penerapan Platform *Thunkable* untuk Pengembangan Aplikasi Edukasi Tokoh Politik dalam Pembelajaran PKN di SMA Ampera Kota Sorong

Application of Thunkable Platform for the Development of Political Figure Education Application in Civics Learning at Ampera High School, Sorong City

Melda Agnes Manuhutu^{1*}, Sherly Gaspersz², Lulu Jola Uktolseja³, Irwan Soulisha⁴,
Rindaldy⁵, Fransina⁶, Christine⁷, Akbar⁸

¹⁻⁸ Universitas Victory Sorong, Sorong, Indonesia

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

Korespondensi Penulis : melda.a.manuhutu@gmail.com*

Article History:

Received: Juli 01, 2025;

Revised: Juli 14, 2025;

Accepted: Juli 28, 2025

Published: Juli 30, 2025

Keywords:

Civic Education Learning, Digital Innovation, Educational Application, Interactive Media, Thunkable Platform.

Abstract: The advancement of digital technology has driven significant transformation in the field of education, particularly in the innovation of learning media that is interactive and easily accessible to students. The subject of Pancasila and Civic Education (PPKn), as a crucial component of character education, must adapt to these developments to ensure that the material remains relevant and engaging for today's digital generation. This community service activity aimed to enhance students' learning motivation by conducting a training program on creating educational applications using the no-code platform Thunkable. The focus of the training was on the topic of national political figures, which is part of the core competencies in the PPKn curriculum. The activity was held at SMA Ampera in Sorong City, involving 11th-grade students as active participants. A participatory and project-based learning (PjBL) approach was employed, in which students were guided to design, create, and test their own educational applications based on their ideas and creativity. The program was carried out in three stages: preparation (developing modules, training materials, and technical setup), training and practice (introduction to the Thunkable platform, interface design, and basic programming), and testing and evaluation (application trials by other students and effectiveness assessment). The results of the activity showed a significant increase in students' learning motivation, basic digital skills, and active engagement in the learning process. The participants successfully created educational application prototypes featuring visual content, brief narratives, and interactive quizzes about national political figures. Moreover, students demonstrated collaborative attitudes, innovation, and confidence when presenting their work. This activity demonstrates that a project-based learning approach supported by Thunkable technology can be an effective alternative for creating meaningful, contextual, and empowering learning experiences. It is especially beneficial for schools with limited access to digital technology. By integrating creativity and digital tools into civic education, students are encouraged to become not only technologically literate but also more engaged in understanding national identity and political history in a modern, accessible way.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital saat ini telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh peserta didik. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai salah satu instrumen penting dalam pendidikan karakter bangsa perlu mengikuti perkembangan ini agar materi yang diajarkan tetap relevan dan menarik bagi generasi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa melalui pelatihan pembuatan aplikasi edukatif dengan menggunakan platform no-code Thunkable. Fokus materi pelatihan adalah tokoh-tokoh politik nasional, yang merupakan bagian dari kompetensi dasar dalam kurikulum PPKn. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Ampera Kota Sorong dengan melibatkan siswa kelas XI sebagai peserta aktif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan berbasis proyek (project-based learning), di mana siswa diajak untuk secara langsung merancang, membuat, dan menguji aplikasi pembelajaran sesuai dengan ide dan kreativitas mereka sendiri. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan (penyusunan modul, materi pelatihan, dan kesiapan teknis), tahap pelatihan dan praktik (pengenalan platform Thunkable, desain antarmuka, dan pemrograman sederhana), serta tahap uji coba dan evaluasi (penggunaan aplikasi oleh siswa lain dan penilaian efektivitas). Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan, penguasaan keterampilan digital dasar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Para siswa mampu menghasilkan prototipe aplikasi edukatif sederhana yang menampilkan informasi visual, narasi singkat, dan kuis interaktif mengenai tokoh-tokoh politik nasional. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap kolaboratif, inovatif, dan percaya diri dalam mempresentasikan hasil karya mereka. Dengan demikian, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis proyek yang didukung oleh teknologi Thunkable dapat menjadi alternatif efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan memberdayakan, khususnya di sekolah-sekolah dengan keterbatasan akses terhadap teknologi digital.

Kata Kunci: Aplikasi Edukasi, Inovasi Digital, Media Interaktif, Pembelajaran PKN, Platform Thunkable.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini semakin menuntut inovasi yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan termasuk dalam pengembangan media ajar yang interaktif dan mudah diakses. Tujuan pengembangan ini akan menjamin keberlanjutan proses pendidikan melalui platform digital (Malahati & Prastowo, 2022) sehingga siswa termotivasi dan mampu berpartisipasi secara aktif (Hobbs & Tuzel, 2017). Transformasi ini tidak hanya berlangsung di kota besar tetapi juga perlu menyasar ke sekolah-sekolah di daerah dengan pendekatan yang adaptif, sederhana dan inklusif. Pengaruh positif dari teknologi dengan aplikasi juga tidak dapat dipungkiri sangat mendukung sektor Pendidikan. Pengaruh positifnya dapat membuat sektor pendidikan semakin maju dan berkembang (Manuhutu et al, 2021).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PKN masih kerap kali mengalami hambatan dari sisi keterlibatan siswa. Materi yang bersifat abstrak dan normatif, seperti tokoh politik nasional, seringkali dianggap monoton dan kurang begitu menarik oleh siswa sehingga motivasi belajar menjadi menurun (Rahmawati & Firmansyah, 2021). Padahal, pengenalan terhadap tokoh politik memiliki peran yang strategis dalam membangun pemahaman sejarah perjuangan bangsa serta menanamkan nilai-nilai demokrasi, kepemimpinan dan kebhinekaan (Kurniawan & Rahayu, 2020).

Keadaan tersebut menjadi dasar perlunya inovasi dalam media pembelajaran PKN yang lebih interaktif dan visual. Hal ini tentunya memberi dampak bagi atmosfer pembelajaran menjadi lebih relevan (Wanda et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran digital terbukti

dapat meningkatkan partisipasi dan atensi siswa dalam pembelajaran PKn (Sari & Wulandari, 2022). Salah satu pendekatan yang dinilai paling potensial adalah dengan mengintegrasikan teknologi mobile melalui aplikasi edukatif berbasis platform no-code seperti Thunkable. Thunkable merupakan platform berbasis blok pemrograman visual yang memungkinkan siapa saja—baik peserta didik maupun guru—dapat menciptakan aplikasi mobile nyata tanpa perlu menulis kode secara tradisional (Hiasa et al., 2023).

Penggunaan platform ini mendukung pengembangan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi serta preferensi belajar siswa secara lebih personal (Putri & Nugroho, 2023). Fitur yang tersedia seperti penyisipan teks, gambar, tombol navigasi, serta kuis interaktif memungkinkan pengguna untuk menyusun konten pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang menarik dan mudah digunakan (Anggraeni & Prabowo, 2022). Selain itu, integrasi aplikasi mobile dalam pembelajaran juga sejalan dengan karakteristik generasi digital yang lebih responsif terhadap teknologi (Widodo, 2023), serta mendorong kreativitas dan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam pendidikan modern (Maulana et al., 2024).

Pemanfaatan aplikasi ini dalam pengembangan kegiatan edukasi sangat Sesuai untuk diimplementasikan dalam pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi menjadi lebih aktif dalam merancang, membangun, dan menguji produk pembelajarannya sendiri. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Hiasa et al., 2023). Alhasil aplikasi ini dapat meningkatkan kompetensi, kinerja dan motivasi dalam belajar pada dorongan kepemilikan proses dan hasil pembelajaran (Maritasari et al., 2022).

Aplikasi Thunkable ini diimplementasikan dalam kegiatan pengabdian yang dirancang untuk mendukung guru dan siswa di SMA Ampera Kota Sorong sebagai sebuah sekolah yang secara geografis berada di wilayah Indonesia Timur dan memiliki potensi besar untuk tumbuh dalam era digital, namun masih menghadapi keterbatasan akses dalam teknologi dan pelatihan secara digital. Dengan melibatkan siswa dalam proses pengembangan aplikasi, mereka secara tidak langsung diajak untuk menggali informasi sejarah dan nilai-nilai kebangsaan, menyusun ulang materi pembelajaran dalam format visual, dan mengkomunikasikan pesan-pesan penting melalui produk digital. Proses ini bukan hanya memberikan pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk menjadi produsen konten pembelajaran, bukan sekadar konsumen. Bagi guru, keberadaan aplikasi yang dirancang oleh siswa juga memberikan nilai tambah dalam variasi media ajar dan memperkuat hubungan guru-siswa melalui kerja kolaboratif.

Pada akhirnya kegiatan ini diharapkan menjadi model penerapan teknologi no code dalam mata pelajaran PPKn yang tidak hanya aplikatif tetapi juga memberdayakan siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan mandiri. Selain itu, penguatan literasi digital dan budaya partisipatif dalam belajar di sekolah menjadi landasan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang inklusif Sesuai dengan tuntutan zaman.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis proyek. Metode ini diharapkan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sekaligus pengembangan produk digital secara langsung. Metode ini dianggap efektif dalam upaya peningkatan kreativitas, motivasi belajar serta rasa memiliki dari karya yang dihasilkan (Yanti & Novaliyosi, 2023). Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2025 di SMA Ampera Kota Sorong. Sasaran peserta terdiri dari siswa siswi kelas XI dan guru mata pelajaran PPKn. Terdapat beberapa tahapan kegiatan pengabdian sebagai berikut:

a) Tahap Persiapan

Tim Pelaksana melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara singkat dengan guru PKN terkait tantangan dalam menyampaikan materi tokoh politik nasional. Berdasarkan hasil observasi, maka rencana pelatihan dan materi disusun dengan baik untuk diberikan kepada peserta. Platform yang digunakan dalam pengembangan media ajar adalah Thunkable, karena bersifat visual, praktis dan tidak memerlukan kemampuan *coding*.

b) Tahap Pelatihan dan Praktik

Tahap ini menunjukkan kegiatan pelatihan yang dimulai dengan pemaparan materi pengantar. Setelah itu, peserta dibimbing dalam proses pengembangan aplikasi edukasi. Selanjutnya siswa bekerja secara mandiri dan berkelompok sementara fasilitator memberikan pendampingan secara aktif selama proses berlangsung.

c) Tahap Uji Coba dan Evaluasi

Setelah aplikasi selesai dirancang, peserta melakukan uji coba aplikasi di perangkat mereka dan mempresentasikan hasilnya di depan peserta lain. Selanjutnya evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui: observasi partisipasi siswa, kemampuan menyelesaikan proyek Sesuai target, wawancara singkat mengenai pengalaman belajar dan kesan terhadap penggunaan *platform* Thunkable.

3. HASIL

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMA Ampera Kota Sorong menunjukkan hasil yang positif dalam peningkatan motivasi belajar, keterampilan digital, dan Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Rangkaian kegiatan telah diikuti oleh siswa kelas XI yang memiliki latar belakang penggunaan teknologi yang beragam.



Gambar 1. Kegiatan Awal bersama Siswa di Kelas



Gambar 2. Kegiatan Inti Pembelajaran

4. DISKUSI

Bedasarkan hasil yang telah dipaparkan dapat disebutkan beberapa hal yang dapat dibahas dalam bagian diskusi ini adalah sebagai berikut:

a) Partisipasi dan Respon Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh bahwa 90% peserta belum pernah menggunakan platform pengembangan aplikasi sebelumnya. Namun demikian, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak sesi pengenalan Thunkable. Sehingga diperoleh respon awal siswa menunjukkan bahwa mereka merasa tertarik karena desain platform yang visual mudah di pahami. Para siswa yang hadir sebagai peserta menyampaikan bahwa pembelajaran PKN sebelumnya sering dianggap monoton, khususnya pada materi tokoh politik. Pendekatan pembelajaran ini, memberi kesempatan kepada peserta merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

b) Hasil Produk setelah Pembelajaran

Selama kegiatan berlangsung, para siswa berhasil menyelesaikan satu prototipe aplikasi edukasi yang berisi: informasi ringkas tentang tokoh politik nasional, tampilan visual berupa gambar tokoh, serta kuis interaktif berbasis pilihan ganda untuk menguji pemahaman.

c) Dampak terhadap Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan rasa memiliki terhadap hasil karya. Para siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, mendiskusikan ide aplikasi, serta berbagi hasil kepada teman-teman lain. Hal ini sejalan dengan (Septio Harahap et al., 2023) yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis proyek dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi Thunkable telah menunjukkan manfaat yang signifikan dalam mempercepat proses pembelajaran digital dan memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas bagi pemula sehingga peserta lebih fokus pada konten dan desain aplikasi sehingga keterlibatan masyarakat pemula dalam teknologi lebih partisipatif dan dirasakan kehadirannya untuk memberdayakan.



Gambar 3. Kegiatan Praktik Pembelajaran



Gambar 4. Kegiatan Penutup

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di SMA Ampera Kota Sorong, khususnya dalam materi tokoh-tokoh politik nasional. Melalui pelatihan

penggunaan platform Thunkable, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar sekaligus mengembangkan aplikasi edukasi sederhana yang relevan, menarik, dan interaktif.

Penerapan pendekatan berbasis proyek (*project based learning*) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kreatif, serta rasa memiliki (*ownership*) terhadap produk pembelajaran yang mereka hasilkan. Platform no-code Thunkable juga memberikan kemudahan bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang teknis untuk dapat menciptakan produk digital secara mandiri.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran PKN, tetapi juga mendorong terbentuknya ekosistem pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Kegiatan serupa sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan, baik pada mata pelajaran lain maupun di komunitas pendidikan yang lebih luas sebagai bagian dari penguatan literasi digital dan inovasi pendidikan di era transformasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMA Ampera Kota Sorong, khususnya kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran PPKn, serta seluruh siswa kelas XI yang telah memberikan dukungan, partisipasi, dan semangat selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan tim pelaksana yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraeni, D., & Prabowo, R. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile application menggunakan Thunkable. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jtp.v14i2.6789>
- 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>
- Hiasa, R., Susanto, H., & Farhan, M. (2023). Inovasi pembelajaran mobile menggunakan platform Thunkable. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 33–41. <https://doi.org/10.3123/jitp.11.1.33>
- Hobbs, R., & Tuzel, S. (2017). Teacher motivations for digital and media literacy: An examination of Turkish educators. *British Journal of Educational Technology*, 48(1), 7–22. <https://doi.org/10.1111/bjet.12326>

- Kurniawan, A., & Rahayu, T. (2020). Pendidikan karakter dalam pembelajaran PKn melalui keteladanan tokoh nasional. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(1), 25–34.
- Malahati, F., & Prastowo, A. (2022). Kesiapan proses pembelajaran guru dan peserta didik sekolah dasar masa pandemi Covid-19: Dampak penggunaan Whatsapp sebagai media pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6917–6931. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3271>
- 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>
- Maritasari, D. B., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2022). The effect of project based learning assisted by mobile learning applications and learning motivation on the competence and performance of teachers. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3303–3316. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1116>
- Maulana, A., Yuliana, D., & Hidayat, T. (2024). Keterampilan abad 21 dalam Kurikulum Merdeka: Tantangan dan strategi implementasi. *Jurnal Pendidikan Masa Depan*, 3(1), 50–61.
- Putri, S. F., & Nugroho, A. (2023). Efektivitas aplikasi Thunkable dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Edukasi Digital*, 9(3), 77–85.
- Rahmawati, R., & Firmansyah, Y. (2021). Permasalahan pembelajaran PKn dan upaya peningkatan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 100–108.
- Sari, D. P., & Wulandari, L. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar PKn. *Civic Education Journal*, 5(1), 15–22.
- 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. *Communnity Development Journal*, 4(6), 12989–12994.
- Wanda, A., Khairiyah, R., & Efendi, S. (2025). Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kreativitas pada peserta didik di SD Negeri 095550 Jl. Asahan Km 4. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5326–5330.
- Wanda, T., Prasetyo, B., & Yunita, N. (2025). Media digital interaktif untuk penguatan wawasan kebangsaan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Pancasila*, 4(2), 92–100.
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic literature review: Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap skill yang dikembangkan dalam tingkatan satuan pendidikan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>