



Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Thinkable sebagai Inovasi Pembelajaran Digital

Assistance in Making Interactive Teaching Materials Based on Thinkable as Digital Learning Innovation

Melda Agnes Manuhutu^{1*}, Sherly Gaspersz², Lulu Jola Uktolseja³,
Wa Ode⁴, Iluminata⁵, Antonius⁶

¹⁻⁶Universitas Victory Sorong, Sorong

Email Author: melda.a.manuhutu@gmail.com, sherlygaspersz91@gmail.com,
lulujola39@gmail.com

Article History:

Received: Juni 10, 2025;

Revised: Juni 30, 2025;

Accepted: Juli 30, 2025;

Published: Juli 31, 2025;

Keywords:

Interactive Teaching
Materials; Thinkable;
Digital Learning

Abstract: This service activity aims to improve the digital literacy of students and teachers through training in making interactive teaching materials based on the Thinkable application. The activity was carried out in Malibela Complex, Klawalu Village, Sorong City, Southwest Papua Province, with a participatory and hands-on approach. The training was carried out in three stages, namely introduction to the concept of mobile learning and Thinkable application, assistance in the practice of making digital teaching materials, as well as presentation of results and evaluation. The results showed that all participants, both students and teachers, were able to understand and implement the main features of Thinkable, and successfully create prototypes of interactive teaching materials, such as local history applications, junior high school quizzes, and Indonesian teaching materials. In addition to improving technology skills, this activity also encouraged creativity, collaboration and confidence in utilizing digital media for learning. Technical challenges such as limited devices and internet networks were successfully overcome through cooperation between participants. This program proves that no-code-based technology training such as Thinkable can be an effective strategy to encourage digital education transformation, especially in areas with limited access to technology. This program is recommended to be replicated in similar contexts to expand the impact and shape a more adaptive and inclusive learning ecosystem.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa dan guru melalui pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi Thinkable. Kegiatan dilaksanakan di Kompleks Malibela, Kelurahan Klawalu, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya, dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung. Pelatihan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pengenalan konsep mobile learning dan aplikasi Thinkable, pendampingan praktik pembuatan bahan ajar digital, serta presentasi hasil dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta, baik siswa maupun guru, mampu memahami dan mengimplementasikan fitur-fitur utama Thinkable, serta berhasil membuat prototipe bahan ajar interaktif, seperti aplikasi sejarah lokal, kuis SMP, dan bahan ajar Bahasa Indonesia. Selain meningkatkan keterampilan teknologi, kegiatan ini juga mendorong munculnya kreativitas, kolaborasi, dan rasa percaya diri peserta dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran. Tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet berhasil diatasi melalui kerja sama antar peserta. Program ini membuktikan bahwa pelatihan teknologi berbasis no-code seperti Thinkable dapat menjadi strategi efektif untuk mendorong transformasi pendidikan digital, khususnya di daerah dengan akses teknologi yang terbatas. Kegiatan ini direkomendasikan untuk direplikasi pada konteks serupa guna memperluas dampak dan membentuk ekosistem pembelajaran yang lebih adaptif dan inklusif.

Kata Kunci: Bahan Ajar Interaktif; Thinkable; Pembelajaran Digital

1. PENDAHULUAN

Bidang pendidikan dalam beberapa tahun terakhir mengalami pergeseran paradigma akibat pengaruh teknologi digital yang berkembang semakin pesat. Model pembelajaran

konvensional yang dijalankan di lembaga pendidikan formal maupun non formal tidak lagi mampu menjawab seluruh kebutuhan peserta didik, terutama dalam hal aksesibilitas, fleksibilitas dan relevansi pada materi pembelajaran. Fullan (2013) menyoroti bahwa kurikulum konvensional terlalu fokus pada konten dan kurang memperhatikan pengembangan karakter serta kemampuan adaptasi siswa dalam menghadapi perubahan zaman yang cepat. Tantangan ini semakin terasa di daerah-daerah dengan keterbatasan fasilitas, seperti wilayah timur Indonesia, dimana guru dan siswa seringkali menghadapi hambatan dalam mendapatkan sumber belajar yang modern dan menarik (Husada, 2020). Pengaruh positifnya dapat membuat sektor pendidikan semakin maju dan berkembang (Manuhutu et al, 2021).

Pendidikan Berbasis teknologi menjadi alasan untuk segera diadopsi. Namun demikian, adopsi teknologi dalam pendidikan tidak hanya cukup dengan menyediakan perangkat keras atau akses internet. Hal ini memerlukan upaya yang konkrit untuk mengembangkan bahan ajar yang kontekstual digital friendly, dan memberikan Pelatihan kepada guru dan siswa agar mampu memproduksi dan memanfaatkan media pembelajaran digital secara mandiri (Antara et al., 2022). Oleh karena itu, platform Thunkable menawarkan solusi praktis dan aplikatif melalui pendekatan no code yang memungkinkan siapa saja dapat merancang aplikasi pembelajaran tanpa harus memiliki latar belakang pemrograman. Thunkable hadir sebagai aplikasi yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran Berbasis aplikasi melalui drag and drop tanpa menulis kode secara manual (Nikmah et al., 2024). Penguasaan akses pembelajaran digital dengan menggunakan Thunkable memungkinkan siapa saja termasuk siswa SMP di Kompleks Malibela, Kelurahan Klawalu, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya. Melalui penggunaan ini program pengabdian kepada masyarakat digagas dengan tujuan untuk menjawab kebutuhan belajar siswa berbasis digital , tetapi juga memberdayakan para pelajar tersebut memiliki potensi besar menjadi pionir dalam implementasi pembelajaran digital. Dengan pendekatan partisipatif dan Berbasis praktik langsung, Pelatihan ini diharapkan mampu membentuk ekosistem belajar yang berkelanjutan Sesuai dengan tantangan zaman.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dengan berbasis praktik langsung sehingga para siswa belajar melalui pengalaman langsung dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *mobile*. Metode ini dipilih agar siswa tidak hanya memahami secara konseptual, tetapi juga mampu menguasai keterampilan secara aplikatif sehingga pembelajaran menjadi lebih maksimal (Yani et al., 2023). Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2025 di Kompleks Malibela,

Kelurahan Klawalu, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya. Peserta kegiatan yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak empat siswa tingkat SMP dan dua guru pendamping. Tahapan kegiatan Pelatihan dilakukan dalam tiga tahapan utama, yakni:

1. Tahap Pengenalan

Pada Tahap ini, peserta diperkenalkan dengan:

- a. Konsep mobile learning dan pentingnya literasi teknologi dalam pendidikan
- b. Aplikasi Thunkable sebagai platform pembuat aplikasi mobile Berbasis no-code
- c. Contoh hasil aplikatif edukatif yang telah dibuat sebelumnya menggunakan Thunkable

2. Tahap Inti

Tahap inti merupakan proses pelatihan dan pendampingan praktik. Dalam tahapan ini, ada beberapa kegiatan yang dilakukan:

- a. Peserta mempelajari fitur utama Thunkable (layer, komponen tombol, teks, gambar, navigasi halaman, dan lain-lain)
- b. Peserta dibimbing membuat prototipe bahan ajar digital sederhana
- c. Peserta mulai membangun aplikasi secara bertahap

3. Tahap Akhir

Pada Tahap ini, peserta mempresentasikan aplikasi yang telah dirancang. Selanjutnya, tim pengabdian memberikan umpan balik dan saran pengembangan serta aktifitas refleksi bersama.

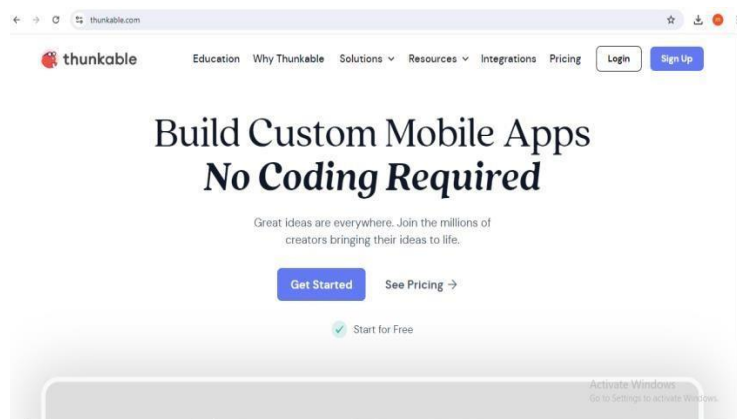
Selama kegiatan dilakukan ada proses evaluasi secara kualitatif melalui: a) Observasi selama kegiatan berlangsung; b) wawancara singkat dan diskusi kelompok untuk menggali persepsi peserta; c) hasil produk (aplikasi yang dikembangkan) sebagai indikator keberhasilan pelatihan.

3. HASIL

Kegiatan pelatihan dalam pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif Berbasis Thunkable yang dilaksanakan di Kompleks Malibela, menunjukkan hasil yang sangat positif. Seluruh peserta, baik siswa SMP maupun guru pendamping, mampu mengikuti seluruh tahapan pendampingan dengan baik, dan berhasil membuat bahan ajar interaktif tersebut. Alhasil.



Gambar 1. Penyampaian Informasi Essensial Inovasi Bahan Ajar



Gambar 2. Halaman Awal Thunkable

Kegiatan ini berdampak dalam beberapa aspek:

1. Peningkatan Literasi Digital

Sebelum pendampingan dimulai, Sebagian besar peserta belum berpengalaman dalam menggunakan platform pengembangan aplikasi. Bahkan beberapa guru menyatakan bahwa membuat aplikasi adalah hal yang rumit apalagi dengan penggunaan coding yang hanya digunakan oleh mereka yang memiliki latar belakang kemampuan bidang teknologi. hal ini sejalan dengan (Hapsari et al., 2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis mobile dapat meningkatkan Partisipasi aktif dan kemandirian peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan Thunkable sebagai platform no code dapat mempermudah proses integrasi teknologi, bahkan bagi mereka yang belum pernah mempelajari tentang pemograman.

2. Produk yang dihasilkan

Beberapa produk yang berhasil dirancang oleh peserta antara lain:

- a. Sejarah Walikota Sorong yang menggunakan profil setiap pemimpin daerah dari masa ke masa
- b. Kuis interaktif tingkat SMP
- c. Bahan ajar Bahasa Indonesia yang dilengkapi dengan menu pengenalan, latihan soal dan galeri multimedia

Para peserta berhasil memanfaatkan fitur-fitur dalam pembuatan aplikasi berupa:

- a. Navigasi antar layer dengan tombol interaktif
- b. Penambahan teks, gambar dan audio
- c. Visualisasi data dengan antarmuka yang ramah pengguna



Gambar 3. Tampilan Awal Bahan Ajar yang dibuat menggunakan Thunkable



Gambar 4. Tampilan Materi Bahan Ajar yang dibuat menggunakan Thunkable



Gambar 5. Kegiatan Praktik

4. DISKUSI

Keberhasilan dalam merancang media pembelajaran ini tidak hanya tergantung pada desain visual, tetapi juga pada kemampuan peserta dalam memahami logika berpikir sistematis dan struktur navigasi aplikasi (Industri et al., 2022). Setelah melalui kegiatan tersebut, siswa merasa senang karena bisa menciptakan aplikasi sendiri yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran. Guru juga merasa lebih percaya diri untuk menggunakan platform teknologi dalam mendukung pembelajaran di kelas. Salah satu guru peserta menyatakan bahwa setelah pelatihan ini, mereka berencana melibatkan siswa dalam tugas proyek berbasis teknologi. Hal ini membuktikan pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan abad 21 khususnya literasi digital, kolaborasi dan kreatifitas. Sekalipun dalam pelatihan ada keterbatasan perangkat dan koneksi jaringan internet, hal ini tidak menjadi penghalang karena dapat diatasi dengan kerjasama antar peserta dan penyesuaian waktu praktik. Hal ini memicu tumbuhnya nilai-nilai solidaritas dan kreatifitas dalam memanfaatkan sumber daya yang ada.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif berbasis Thunkable yang dilaksanakan di kompleks Malibela, Kelurahan Klawalu, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya, telah memberikan dampak yang signifikan dalam peningkatan literasi digital peserta. Siswa dan guru yang sebelumnya belum familiar dengan pengembangan aplikasi, kini mampu merancang bahan ajar berbasis mobile secara mandiri.

Dampak dari kegiatan ini menunjukkan ada pendekatan partisipatif dan praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan teknologis, serta kreatifitas peserta dalam menyusun media pembelajaran. Produk aplikasi yang dihasilkan telah

menunjukkan pemahaman peserta dalam menggunakan filter yang ada pada Thunkable secara optimal. Pelatihan ini tidak hanya memperkenalkan peserta kepada teknologi digital, tetapi juga memberdayakan mereka untuk menjadi pencipta (creator) dalam pembelajaran, bukan sekadar pengguna (user). Oleh karena itu, kegiatan ini layak direplikasi di wilayah lain sebagai upaya strategis untuk menjawab tantangan transformasi pendidikan di era digital, khususnya di daerah yang masih memiliki keterbatasan dalam akses teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih disampaikan kepada para siswa dan guru di Kompleks Malibela, Kelurahan Klawalu, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya yang telah menunjukkan antusiasme dan semangat belajar selama proses pelatihan berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

- Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating technology, pedagogy, and change knowledge*. Pearson Canada.
- Antara, I. G. W. S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). Scrapbook Digital: Konstruksi Media Pembelajaran Bermuatan Soal-Soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20.
- Hapsari, W., Wibawanto, H., & Sudana, I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.10979>.
- Husada, S. P. T. Z. A. (2020). admin,+22+Syahda+unp+419-425. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425.
- Industri, P., Energi, D. A. N., Xi, K., & Sman, I. I. S. (2022). 5499-20942-1-Pb. 2(1), 43–53.
- Manuhutu, M. A., Khahar, M., & Uktolseja, L. J. (2021). Perancangan sistem informasi kursus berbasis web pada Dalyses Course. *Jurnal Elektro Luceat*, 7(1), 1–14. <https://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jelekn/article/view/366/249>
- Nikmah, R., Firdaus, T., & Rosa Sinensis, A. (2024). Development of Android-Based Learning Media (Thunkable) on Work and Energy Materials for Class VIII Junior High School. *Procedia of Social Sciences and Humanities*, 6(c), 399–410. <https://pssh.umsida.ac.id>.
- Yani, M., Rahmawati, A., & Wijayanti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Partisipatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 219–226. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.875>