



**PENINGKATAN LITERASI DIGITAL GURU MELALUI PKM WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DI YAYASAN PONDOK PESANTREN NURUL HUDA OKU TIMUR**

*Improving Teachers' Digital Literacy Through PKM Workshops on The Development of Android-Based Interactive Media At The Nurul Huda OKU Timur Boarding School Foundation*

**Arini Rosa Sinensis<sup>1\*</sup>, Thoha Firdaus<sup>1</sup>, Uli Riski<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Nurul Huda, <sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Nurul Huda

*Jl. Kotabaru, Sukaraja Kec. Buay Madang Kab. OKU Timur, Sumatera Selatan*

\*Alamat korespondensi: arini@unuha.ac.id

*(Tanggal Submission: 4 September 2023, Tanggal Accepted : 28 Oktober 2023)*



**Kata Kunci :**

*Literasi Digital,  
Media  
Interaktif,  
Android*

**Abstrak :**

Perkembangan teknologi dalam pendidikan membawa guru untuk terus belajar dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, ini juga bersesuaian dengan implementasi kurikulum merdeka. Guru di Yayasan Pondok Pesantren Nurul Huda sebanyak 56,3% dari total 253 guru, guru belum mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan banyak dari guru yang menyatakan bahwa tidak bisa membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti membuat media android. Tujuan Workshop ini adalah memberikan informasi dan wawasan kepada guru-guru dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dan memberikan pelatihan dan praktik dalam pembuatan media interaktif berbasis android dengan menggunakan aplikasi kodular. Metode dalam pelaksanaan workshop ini adalah: 1) Pemberian materi tentang inovasi pembelajaran digital seperti Artificial Inteligent dan Kodular, 2) Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasia Android dengan Aplikasi Kodular, 3) Diskusi dan Problem Solving, 4) Penugasan dan Latihan, 5) Evaluasi Keterlaksanaan Program. Hasil dari kegiatan PKM workshop ini diperoleh bahwa guru-guru YPPNH telah: 1) Memahami dan menambah wawasan tentang tentang perkembangan teknologi dalam Inovasi pembelajaran, 2) mengetahui cara membuat media interaktif berbasis android dengan menggunakan aplikasi Kodular dan 3) telah menghasilkan media interaktif berbasis android dengan materi sesuai bidang kompetensi dan mata Pelajaran yang diampu dan, 4) hasil

evaluasi keterlaksanaan dilihat dari kepuasan mitra terhadap pelaksanaan PKM Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android didapatkan hasil analisis kuesioner bahwa mitra menyatakan puas dengan rata-rata persentase 85,09% terhadap keterlaksanaan Program atau kegiatan Workshop. Kesimpulannya telah terjadi peningkatan literasi digital guru dan keterampilannya dalam membuat media android yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.

**Key word :**

*Digital Literacy,  
Interactive  
Media, Android*

**Abstract :**

Technological developments in education lead teachers to continue learning with the aim of creating a more interactive and interesting learning experience for students. This is also in line with the implementation of the independent curriculum. Teachers at the Nurul Huda Islamic Boarding School Foundation are 56.3% of the total 253 teachers, teachers have not been able to utilize technology in learning and many of the teachers stated that they could not create technology-based interactive learning media such as making Android media. The aim of this Workshop is to provide information and insight to teachers in using technology as a learning medium and provide training and practice in creating Android-based interactive media using Kodular applications. The methods for implementing this workshop are: 1) Providing material on digital learning innovations such as Artificial Intelligence and Kodular, 2) Training in Creating Android-Based Interactive Media with Kodular Applications, 3) Discussion and Problem Solving, 4) Assignments and Exercises, 5) Evaluation of Implementation Program. The results of this PKM workshop activity showed that YPPNH teachers had: 1) understood and added insight into technological developments in learning innovation, 2) knew how to create Android-based interactive media using the Kodular application and 3) had produced Android-based interactive media. with material according to the field of competency and subjects taught and, 4) the results of the implementation evaluation are seen from partner satisfaction with the implementation of the PKM Workshop on Making Android-Based Interactive Learning Media. The results of the questionnaire analysis showed that partners expressed satisfaction with an average percentage of 85.09% with the implementation of the Program or workshop activities. In conclusion, there has been an increase in teachers' digital literacy and their skills in creating Android media that can be used for classroom learning.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Sinensis, A. R., Firdaus, T., & Riski, U. (2023). Peningkatan Literasi Digital Guru Melalui Pkm Workshop Pembuatan Media Interaktif Berbasis Android Di Yayasan Pondok Pesantren Nurul Huda Oku Timur. *Jurnal Abdi Insani*, 10(4), 2178-2187. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i4.1138>

## PENDAHULUAN

Teknologi dan Informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat (Haryani & Triyono, 2017) yang sangat mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri (Qumillaila et al., 2017). Tiga tahun terakhir Pendidikan Indonesia memulai transformasi progresif. Kemendikbudristek telah menelurkan kebijakan yaitu merdeka belajar. Berbagai platform teknologi yang dikembangkan oleh kemendikbudristek digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan guru dan siswa di penjuru Indonesia. Hal ini juga



disampaikan oleh Menteri dalam Ministry of Finance Festival (MOFEST) 2022 yang mengangkat tema “Master Your Future” membahas transformasi digital di bidang pendidikan. Ia menuturkan, platform teknologi yang disediakan Kemendikbudristek berfokus pada kebutuhan guru dan tenaga kependidikan. Berdasarkan kebutuhan saat ini, di mana teknologi digunakan untuk mencapai dan menyebarkan kebijakan dengan lebih luas, serta meningkatkan pelaksanaan kurikulum Merdeka melalui pembelajaran yang disesuaikan. Guru dapat memilih menggunakan teknologi untuk mengimplementasikan pembelajaran yang berfokus diferensiasi di dalam kelas.

Beberapa kendala yang dihadapi guru di YPPNH dalam penerapan media berbasis ICT diantaranya; kurangnya sarana prasarana, jaringan internet kurang memadai, dan belum maksimal penerapan karena kurangnya wawasan. Sebagian besar guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada (hanya pakai) dari hasil download di internet. Seorang guru harus memiliki wawasan dan pengetahuan perkembangan digital media dalam pembelajaran era saat ini. Guru dapat memanfaatkan laptop atau handphonenya dengan menginstal aplikasi-aplikasi berbasis offline, membuat media interaktif berbasis android dan memanfaatkannya yang nantinya menjadi daya tarik siswa. Salah satu guru juga mengatakan bahwa pentingnya literasi digital/ICT “karena ini sangat berhubungan dengan program-program merdeka belajar baik di sekolah (Kurikulum Merdeka) dan di SMP (Merdeka Belajar, Berubah, Berbagi)” tuturnya. Guru adalah salah satu elemen kunci dalam sistem pendidikan yang berperan dalam menentukan kualitas hasil belajar. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Afrida et al., 2018).

Dalam konteks perkembangan pendidikan saat ini, perubahan terjadi seiring dengan kemajuan teknologi di era Industri 4.0. Salah satu aspek dari perubahan ini adalah pemanfaatan mobile learning sebagai alat pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam proses belajar (Rahmat et al., 2019). Teknologi ini membawa potensi besar bagi perkembangan masa depan. Terlihat bahwa hampir semua murid dan guru memiliki perangkat ponsel pintar, sehingga peluang pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin luas (Agustina et al., 2017). Namun, sayangnya, penggunaan teknologi ini belum dioptimalkan sepenuhnya, karena sebagian besar smartphone hanya digunakan untuk mengakses media sosial seperti Instagram, Twitter, TikTok, dan Facebook (Savitri et al., 2020). Mengingat potensi ini, diperlukan upaya untuk mengembangkan materi atau media pembelajaran dengan menggunakan ponsel cerdas berbasis sistem operasi Android. Alasannya karena operating system Android menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada smartphone (Agustina et al., 2017). Android memberikan kesempatan bagi pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan di berbagai perangkat mobile. Salah satu cara mengoptimalkan Android adalah dengan menciptakan aplikasi pembelajaran yang dapat menggantikan peran buku dalam proses belajar (Hidayat & Zakaria, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu penerapan gaya belajar di Abad ke 21. Penggunaan media berbasis ICT dapat menstimulasi sikap dan keterampilan dalam bidang teknologi serta mewujudkan situasi belajar mudah diingat siswa. Media berbasis ICT ini juga membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian, memotivasi siswa untuk serta memunculkan metode mengajar baru dan mengikuti perkembangan zaman (Haq & Sujatmiko, 2021).

Sebagai tawaran solusi atas masalah yang dialami oleh para guru, tim PKM memiliki konsep untuk meningkatkan pemanfaatan smartphone dengan mendesain media pembelajaran berbasis Android sebagai alternatif dalam pendekatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dilaksanakan kegiatan workshop “PKM Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android bagi Guru di Yayasan PPNH OKU Timur”. Mengacu kepada hasil kunjungan tim PKM wawancara dengan Kabid PTK dan Hasil Kuesioner kepada Guru di Unit PPNH maka berbagai permasalahan yang dihadapi mitra dapat kami ringkas sebagai berikut: 1) Rata-rata 43,7% Guru hanya bisa memanfaatkan dan mengoperasikan *Platform Digital Learning* untuk media pembelajaran, 2) Rata-rata 56,3% Guru tidak bisa membuat media pembelajaran berbasis ICT, 3) 80,6 % Guru

menginginkan diberikan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android, 4) Minat dan antusias belajar siswa rendah, 5) Jaringan internet sulit, 6) Sarana Prasarana Kurang. Dengan demikian kegiatan workshop ini perlu dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah tersebut. Tujuan dari kegiatan workshop ini adalah adalah memberikan informasi dan wawasan kepada guru-guru dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dan memberikan pelatihan dan praktik dalam pembuatan media interaktif berbasis android dengan menggunakan aplikasi kodular.

## METODE KEGIATAN

Kegiatan Workshop ini dilaksanakan pada tanggal 20-22 Juli 2023 di Aula Universitas Nurul Huda. Sasaran mitra pada kegiatan Workshosp ini adalah 53 guru dari perwakilan sekolah/unit RA, SD, SMP, MTS, SMK, SMA dan MA. Masing-masing guru harus membawa laptop dan smartphone berbasis Android. Kegiatan ini diawali dengan melakukan identifikasi masalah dan perancangan penerapan PKM tersebut kepada masyarakat/mitra. Sebelum melakukan justifikasi prioritas masalah, tim melakukan observasi kepada mitra. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi, selanjutnya akan diketahui apa yang dibutuhkan oleh mitra. Prioritas masalah yang didapat adalah: 1) Rendahnya Literasi Digital Guru tentang media pembelajaran digital, 2) Mitra belum mengoptimalkan *smartphone* untuk membuat dan mendesain Media/bahan ajar interaktif berbasis android, 3) Jaringan internet sangat lambat/ Akses Internet sulit, 4) Sarana dan prasaran di sekolah kurang, 5) Minat belajar siswa rendah. Setelah menentukan masalah utama, tim melakukan diskusi bersama mitra untuk mencari solusi. Bersama-sama dengan mitra, tim merancang rencana kegiatan yang harus dijalankan. Secara umum Langkah Langkah pelaksanaan pengabdian dalam bentuk Workshop dijelaskan pada langkah-langkah berikut:

### 1. Pembukaan

Kegiatan Workshop ini dibuka oleh ketua Yayasan pondok pesantren nurul huda (YPPNH) beserta tim Bidang Penelitian, Pelatihan dan Penjamin mutu YPPNH.

### 2. Pelaksanaan

- a. **Pemberian materi tentang inovasi pembelajaran digital:** yaitu pengenalan Artificial Intelegent (AI) sebagai media pembelajaran, Materi tentang Aplikasi Kodular <https://www.kodular.io/> untuk pembuatan Media Interaktif Berbasis Android.
- b. **Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasia Android:** TIM Workshop mendemonstrasikan cara membuat media interaktif dengan aplikasi Kodular. Guru juga belajar pemahaman tentang bahasa pemrograman, disamping itu pada saat pelatihan/praktik membuat media jaringan/internet harus dipastikan dalam kondisi stabil.
- c. **Praktek:** Mitra mempraktikan langsung dalam pembuatan media interaktif berbasis android. Guru- guru akan belajar dalam belajar cara menulis kode, merancang, dan menguji aplikasi. Praktek ini juga memberikan kesempatan kepada mitra untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang aplikasi yang interaktif dan menarik. Guru dapat mencari referensi gambar, video atau animasi sesuai kebutuhan dan menarik bagi siswa.
- d. **Diskusi dan Problem Solving:** TIM Workshop melakukan diskusi dan penyelesaian masalah terkait hal-hal atau kendala yang dialami mitra ketika proses pembuatan media interaktif berbasis android. Diskusi dan penyelesaian masalah ini juga dilakukan berkelanjutan baik di dalam atau diluar forum workshop.
- e. **Penugasan dan Latihan:** Mitra diberikan tugas untuk menyelesaikan produk media interaktif berbasis android. Penugasan ini memberikan pengalaman nyata dalam menghadapi tantangan dan hambatan yang mungkin muncul dalam pengembangan aplikasi Android, sehingga mitra dapat belajar cara mengatasinya.

### 3. Evaluasi Keterlaksanaan Program

Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan Workshop dilakukan oleh tim untuk melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kegiatan tersebut. Tim melakukan evaluasi dengan cara



memberikan kuesioner kepuasan mitra terhadap pelaksanaan PKM Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Tujuan evaluasi ini adalah Mengukur Kepuasan Peserta, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, menilai relevansi materi dan aktivitas, menentukan keberhasilan workshop, memberikan umpan balik konstruktif, perbaikan berkelanjutan, peningkatan kepuasan peserta dan memastikan keberlanjutan pelatihan/workshop

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pembukaan

Pembukaan sebuah workshop memiliki point tersendiri dalam konteks pelaksanaan acara workshop ini diantaranya adalah dapat mengkomunikasikan tujuan yang dari TIM penyelenggara Workshop untuk menyampaikan secara jelas tujuan dari acara tersebut kepada peserta. Hal ini membantu peserta untuk memahami apa yang diharapkan dari mereka selama workshop. Pembukaan Acara ini dibuka langsung oleh Ketua Yayasan PPNH yang di wakili oleh wakil ketua Yayasan yaitu Bapak Dedy Mardiansyah, M.Pd, sambutan selanjutnya dari Bapak Nurkholis, M.Pd sebagai ketua badan pelatihan, penelitian dan penjamin mutu YPPNH. Dalam sambutannya ketua Yayasan mengucapkan terima kasih atas terselenggaranya acara ini karena melalui kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android dapat menambah wawasan guru dalam meningkatkan potensi dan keterampilannya dalam inovasi pembelajaran berbasis digital/ teknologi. Gambar 1 merupakan foto saat acara pembukaan kegiatan workshop yang di hadiri oleh jajaran Yayasan PPNH.

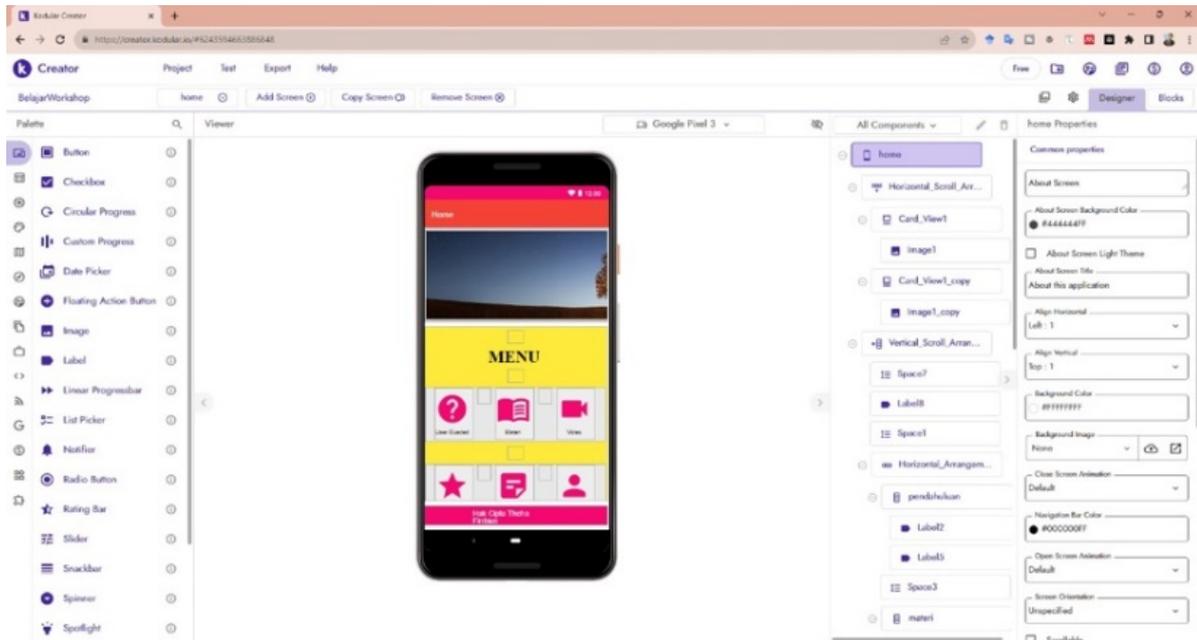


Gambar 1. Pembukaan Workshop dengan Ketua YPPNH

### Pelaksanaan

Pemberian materi dalam sebuah workshop sangat penting karena memiliki peran sentral dalam mencapai tujuan dari kegiatan workshop. Pemberian materi adalah cara utama untuk mentransfer pengetahuan dari pembicara atau fasilitator kepada peserta. Materi membantu peserta untuk memahami konsep, prinsip, atau informasi yang relevan dengan topik workshop. Ini membantu peserta untuk memiliki dasar pengetahuan yang cukup sebelum melangkah ke praktik atau aplikasi. Dengan memberikan materi yang jelas dan informatif, peserta cenderung lebih terlibat karena mereka merasa memiliki pemahaman yang kuat tentang apa yang sedang dipelajari. Topik Materi dalam kegiatan workshop ini adalah Inovasi pembelajaran berbantu teknologi oleh Tim Ketua PKM yaitu Dr. Arini Rosa Sinensis, M.Pd, Artificial Intelligence (AI) dan Materi tentang aplikasi Kodular untuk pembuatan media interaktif berbasis android oleh Dr. Thoha Firdaus, M.Pd.Si dan Augmented Reality oleh Uli Riski M,Kom. Kodular adalah situs web yang menyediakan tools yang menyerupai MIT App Inventor untuk membuat aplikasi Android dengan menggunakan block programming. Pemrograman blok adalah fitur inti dari kodular, dengan fitur ini kita tidak perlu lagi memasukkan kode program secara manual untuk membuat aplikasi Android (Muyasir & Musfika, 2022). Dengan kata lain, kita

tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi Android. Gambar 2 berikut merupakan tampilan dari proyek pembuatan media melalui kodular.



Gambar 2. Tampilan Proyek Media menggunakan Kodular

Materi yang disampaikan juga berfungsi sebagai referensi yang dapat digunakan oleh peserta setelah workshop selesai. Ini membantu mereka dalam mengingat dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari. Secara keseluruhan, pemberian materi dalam workshop adalah langkah kunci untuk membangun pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan peserta. Ini adalah fondasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan workshop dan memberikan nilai tambah kepada peserta. Gambar 3 merupakan foto pemateri sedang melatih peserta dalam pembuatan aplikasi android menggunakan kodular.



Gambar 3. Pemateri sedang melatih peserta dalam membuat aplikasi android menggunakan kodular

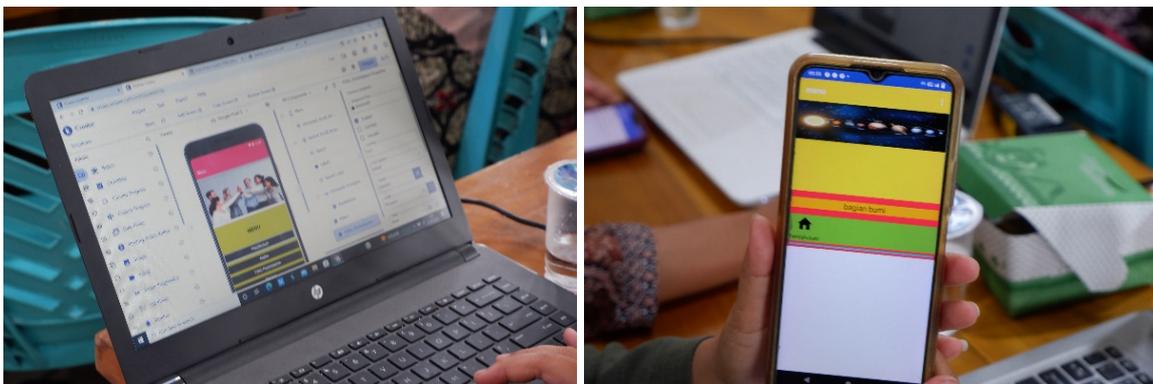


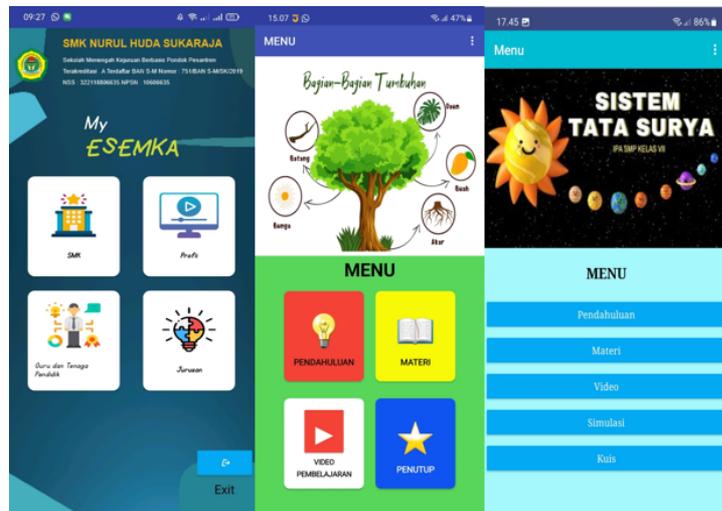
Gambar 4. Guru sedang praktik membuat media berbasis android



Gambar 5. Guru sedang memonitor hasil pembuatan aplikasi android melalui handpone masing-masing

Pelatihan membuat media interaktif berbasis android di laksanakan secara mandiri, masing-masing guru telah membawa komputer kemudian guru langsung mempraktikkan dalam membuat media berbasis android dengan cara membuat akun terlebih dahulu, selanjutnya guru diminta untuk membuat proyek sesuai bidang studi keilmuannya. Dalam pelaksanaan praktik guru-guru langsung menanyakan kepada narasumber apabila terdapat kendala atau masalah dalam pembuatan media, dalam kegiatan ini juga berlangsung kegiatan tanya jawab. Gambar 6 berikut ini adalah hasil produk media android yang telah di desain guru-guru (mitra) dalam kegiatan workshop.





Gambar 6. Hasil produk guru-guru media pembelajaran berbasis android yang dibuat menggunakan Kodular

Produk hasil media android yang telah dibuat oleh guru-guru belum dipublikasikan secara umum seperti di google play store, karena produk atau media perlu tahapan validasi ahli lebih lanjut, sehingga dapat menjadi bahan ajar yang dapat digunakan oleh semua peserta didik. Sementara, media android yang di desain guru guru hanya untuk unit/ sekolah di bawah lingkungan Yayasan pondok pesantren nurul hudu. Bagian publikasi produk ini menjadi tantangan bagi tim PKM kami untuk melakukan tahapan workshop selanjutnya yaitu bagaimana dalam mempublikasi media/bahan ajar di website atau di google play store.

Hasil dari Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan adalah suatu kebutuhan, mengingat bahwa teknologi digital saat ini telah menjadi elemen krusial dalam mendukung proses belajar-mengajar (Fauzi et al., 2022). Dengan demikian, keterampilan guru dalam penggunaan teknologi sangat dibutuhkan. Semua individu seharusnya memiliki ketrampilan untuk memahami dan mengoperasikan teknologi digital, sehingga mereka dapat memanfaatkan digitalisasi (Kusumawati et al., 2021). Dengan mengikuti kegiatan workshop pembuatan media interaktif berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran interaktif di dalam kelas dan akan mengajak siswa untuk berpikir konstruktivistik (Trinura Novitasari et al., 2020). Pelatihan dalam bentuk workshop ini memberikan pengalaman baru bagi guru di YPPNH dengan menghasilkan media interaktif berbasis android bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran menarik. Selain itu ternyata terdapat hubungan positif antara kinerja dan keterampilan teknologi guru terhadap literasi digital siswa (Trisnawati et al., 2022). Berdasarkan penelitian (Syamsidar & Hasan, 2023) Media berbasis android sangat interaktif jika dibandingkan power point dan memudahkan kembali untuk mengulang materi. Menurut (Sinensis et al., 2022) melalui kegiatan pelatihan, diinginkan agar para guru tetap mengikuti perkembangan teknologi dan berupaya secara terus-menerus meningkatkan profesionalisme mereka, salah satunya dengan memahami Literasi Digital dan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.

Evaluasi Keterlaksanaan dan Keberlanjutan Program dilihat dari Kepuasan mitra terhadap pelaksanaan PKM Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android didapatkan hasil analisis kuesioner bahwa mitra rata rata persentase 85,09% menyatakan puas terhadap keterlaksanaan Program atau kegiatan Workshop. Persentase tiap indicator kepuasan mitra dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Persentase Kepuasan Mitra Terhadap Keterlaksanaan Workshop

Salah satu guru memberikan testimoni terhadap pelaksanaan program workshop yaitu *“Workshop ini memberikan manfaat besar bagi saya dalam meningkatkan profesionalisme dalam proses mengajar. Saya berharap bahwa di masa depan akan ada lebih banyak pelatihan yang tersedia untuk membantu guru dalam melaksanakan tugas mengajar mereka dengan lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat memberikan dampak yang lebih positif kepada siswa”*. tutur salah satu guru SMK Nurul Huda.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan program kemitraan Masyarakat untuk guru di Yayasan pondok pesantren nurul huda melalui workshop pembuatan media interaktif berbasis android merupakan aktifitas pemberian pengetahuan, peningkatan keterampilan guru dalam mendesain dan membuat media pembelajaran berbasis teknologi sehingga wawasan/literasi digital guru meningkat. Media interaktif berbasis android dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Kodular. Hasil dari kegiatan workshop ini adalah guru menghasilkan produk media berbasis android sesuai bidang studi yang diampu dan dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Guru sangat antusias dan semangat dalam mengikuti workshop dan merasa terbantu karena dapat membuat media interaktif. Saran kedepan perlu mengembangkan buku pedoman pembuatan media interaktif berbasis android untuk memudahkan guru dalam mendesain dan merancang media (Afrida et al., 2018) (Trisnawati et al., 2022).

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada kemendikbud-ristek yang telah memberikan bantuan dana hibah PKM melalui BIMA dengan No kontrak induk 066/E5/PG.02.00.PM/2023, No kontrak turunan 80/LL2/DT.06.01/2023, 084/UNUHA/LPPM/VII/2023, sehingga kegiatan PKM Workhsop ini berjalan dengan lancar dan menghasilkan luaran publikasi di jurnal nasional dan ucapan terima kasih kepada Yayasan Pondok Pesantren Nurul Huda OKU Timur sebagai Mitra dalam kegiatan workshop.

### DAFTAR PUSTAKA

Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Dan Kreativitas Guru-Guru Sma Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22.

- Agustina, I., Asep Sumarni, R., & Luhur, S. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/1>
- Fauzi, L. M., Gazali, M., Hayati, N., Satriawan, R., Fitri Rahmawati, B., & Dewi, G. (2022). Workshop Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Menghadapi Implementasi Kurikulum Merdeka. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 104–112.
- Haq, F., & Sujatmiko, B. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal IT-EDU*, 06(2), 78–84.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, 8(2), 807–812.
- Hidayat, M. T., & Zakaria, Y. (2023). Pembuatan Aplikasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Kodular Sebagai Alat Bantu Pembelajaran. *ICT Learning*, 7(1), 1–9.
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Triana, D. C. (2021). Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENDIKSA-3)*, 3, 155–164.
- Muyasir, M., & Musfekar, R. (2022). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Web Kodular. *JINTECH: Journal of Information Technology*, 3(1), 22–28. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/jintech>
- Qumillaila, Q., Susanti, B. H., & Zulfiani, Z. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 57–69. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.9786>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *63Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2>
- Sinensis, A. R., Firdaus, T., Mustofa, M. I., Puspita, I., & Chandra, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Augmented Reality (Ar) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru Di Smp Negeri 3 Bp Peliung. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 584–590.
- Syamsidar, H., & Hasan, H. (2023). Pendampingan Guru MI Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 491–498. <https://doi.org/10.31960/caradde.v5i3.1856>
- Trinura Novitasari, A., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRi*, 4(1), 66–73.
- Trisnawati, T., Manalu, M., & Amini, M. (2022). Hubungan Kinerja dan Keterampilan TIK Guru terhadap Hasil Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9440–9449. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4089>