



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)

Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



Pengenalan *Software* Appy Pie Berbasis Android untuk Bahan Pembelajaran di TKQ Al-Falah Depok

Siti Khotijah¹, Juliana², Dewi Driyani³, Dian Hartanti⁴

¹ Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI, Jl. Raya Tengah, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia, sitikhhotija4321@gmail.com, julianajuli220220@gmail.com, dewi.driyani2@gmail.com

² Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan, Bekasi, Jawa Barat, dian.hartanti@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

TKQ AL-Falah is located in Pancoran Mas Depok sub-district, a place of learning for kindergarten children, where currently the implementation of teaching and learning is still using traditional and manual methods which is less interesting teaching materials. It is not utilized on Android in the teaching and learning process. Therefore, a form of learning is needed that provides a new color, by utilizing Appy Pie software which has easy-to-use features. By utilizing Appy Pie software, teachers can easily provide learning media to be more fun and diverse according to student needs. In this community service, the aim is to provide an introduction to Appy Pie software which can later be applied using Android to help teachers at TKQ in creating interesting and interactive teaching materials.

Keywords— *Appy Pie Software, Based on Android, Learning*

Abstrak

TKQ AL- Falah berada di kecamatan pancoran mas depok, merupakan tempat belajar untuk anak anak tingkat taman kanak-kanak, dimana saat ini dalam pelaksanaan belajar mengajar masih bersifat tradisional dan saat ini masih menggunakan materi ajar secara manual dan kurang menarik dan belum memanfaatkan Android dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan bentuk belajar yang memberikan warna yang baru yaitu memanfaatkan software Appy Pie yang mempunyai fitur fitur yang mudah digunakan. Dengan memanfaatkan *software* Appy Pie, guru dengan mudah dapat menyediakan media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan beragam sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengenalan software Appy Pie yang nantinya bisa diaplikasikan dengan menggunakan Android guna membantu para guru-guru yang ada di Tkq dalam membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif.

Kata kunci— *Software Appy Pie, Berbasis Android, Pembelajaran*

Artikel info

Submitted: 25/02/2025

Revised: 07/03/2025

Accepted: 09/07/2025

Published: 20/07/2025

Korespondensi: sitikhhotija4321@gmail.com*

Copyright @authors. 2025. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

I. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran saat ini tidak terlepas dengan perkembangan teknologi. Dimana dengan memanfaatkan teknologi memudahkan dalam proses belajar dan mengajar. Salah satunya dari kemajuan teknologi yang saat ini sudah sangat berkembang pesat yaitu Ponsel pintar (*smartphone*) merupakan alat dari kemajuan teknologi. Ponsel pintar (*smartphone*) tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dan mencari informasi. *Smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing internet*, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, games dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas pekerjaan manusia. (Sobon, Mangundap, & Walewangko, 2019)

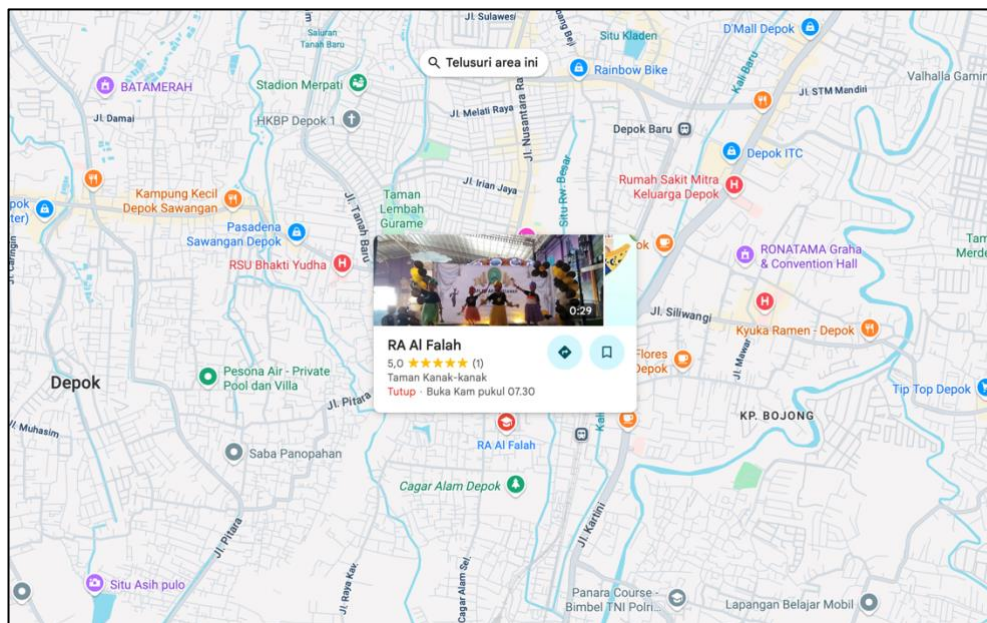
Android dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan salah satunya adalah untuk proses belajar mengajar. *Android* adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (Ditha, Faulina, & Wisnumurti, 2023). Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mudah digunakan. Dengan memanfaatkan *software* Appy Pie guru dengan mudah dapat menyediakan media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan beragam, dengan memanfaatkan aplikasi untuk membuat materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan yang mudah dan banyak fitur fitur yang dapat membantu guru membuat materi ajar menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan appypie, guru dengan sangat mudah membuat aplikasi/media pembelajaran sendiri yang berisi konten-konten sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tanpa harus memiliki pengetahuan coding atau pemrograman (Hidayati, 2021). Appy Pie aplikasi yang digunakan dalam aplikasi *ProReaderger*. Ada kegunaan yang dikembangkan dari bahasa Indonesia, *Android*, versi *Android*, platform dan... Aplikasi ini memungkinkan pengguna sekaligus menjadi pembuat musik populer memonetisasi aplikasi aplikasi (NOSUKE, 2020).

Mengajar adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam mengatur lingkungan belajar, Sedangkan belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam merespons lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Mumtazah, 2023). Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tersendiri bagi subjek pembelajaran (Chusni & dkk, 2018). Berdasarkan latar belakang dan melihat kebutuhan dalam proses belajar mengajar masih belum menggunakan teknologi. Mitra Kami TKQ Al Falah saat ini masih menggunakan materi ajar secara manual dan kurang menarik. Dan belum memanfaatkan *Android* dalam proses belajar mengajar oleh karena itu dibutuhkan Pelatihan *Android* dan pengenalan *Software* Appy Pie untuk guru di Taman Kanak Kanak. Dimana dengan menggunakan *software*

Appy Pie diharapkan memberikan tampilan menarik, inovatif sehingga meningkatkan minat belajar para peserta didik terutama di TKQ Al-Falah.

II. ANALISA SITUASI

TKQ Al-Falah yang berlokasi di Kecamatan Pancoran Mas, Depok, merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang masih menjalankan proses pembelajaran secara konvensional, lokasi mitra PkM diperlihatkan oleh Gambar 1. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi langsung dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa mayoritas proses belajar mengajar masih dilakukan menggunakan media cetak dan metode verbal tradisional tanpa dukungan perangkat digital. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak usia dini yang pada dasarnya memiliki karakteristik pembelajaran yang membutuhkan visualisasi menarik, interaksi aktif, serta media edukatif yang variatif.



Sumber: Google Maps (2025)

Gambar 1. Peta lokasi mitra PkM

Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam mengoperasikan teknologi digital, khususnya dalam membuat aplikasi pembelajaran berbasis Android, juga menjadi kendala utama dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran (Herlawati et al., 2021; Sari, 2021). Di sisi lain, hampir seluruh guru di TKQ Al-Falah memiliki perangkat smartphone berbasis Android, namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai alat bantu dalam penyampaian materi ajar. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pelatihan penggunaan teknologi yang bersifat praktis, mudah diakses, dan tidak memerlukan latar belakang pemrograman yang kemudian dijawab melalui pengenalan *software* Appy Pie.

III. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PkM di TKQ Al Falah dilakukan secara tatap muka yang d, dengan peserta yang mengikuti adalah guru-guru yang mengajar di TPQ Al-Falah yang berjumlah 6 orang. Materi yang diberikan adalah pengenalan *software* Appy Pie, dimana pemanfaatan dari *software* ini bisa digunakan untuk pembuatan materi ajar yang menarik dan interaktif yang nantinya akan berbasiskan Android (Salsabila et al., 2024).

Metode pelaksanaan dalam kegiatan PkM terdapat dalam beberapa tahap: (i) **Tahap perencanaan**, sebelum kegiatan PkM tim melakukan survei dan diskusi kepada pihak sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan apa yang diperlukan sekolah dalam mengembangkan proses belajar mengajar; (ii) **Tahap pelaksanaan**, kegiatan masyarakat di adakan di TKQ AL- Falah berada di kecamatan pancoran mas depok dimaksudkan untuk membantu para guru menyiapkan bahan ajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan *software* Appy Pie. Kegiatan implemtasi dalam membuat materi ajar menggunakan teknologi *software* Appy Pie membuat guru lebih percaya diri dalam membuat bahan ajar yang lebih menarik dan beragam dalam menyampaikan materi kepada peserta didik di TKQ Al-Falah; dan (iii) **Tahap evaluasi**, hasil pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan wawancara kepada guru sebagai penerima dampak kegiatan. Wawancara di lakukan oleh dua guru menjelaskan kegiatan pelatihan menggunakan *software* Appy Pie memiliki dampak positif kepada guru guru untuk lebih memahami teknologi terutama dalam membuat bahan ajar menjadi lebih kreatif dan inovatif (Dina Atika et al., 2021; Sabillah et al., 2024; Sari et al., 2022).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi Appy Pie, Tim pelaksana kegiatan PkM membuat materi Pelatihan penggunaan *software* Appy Pie. Kegiatan diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat modul pelatihan. Tahap selanjutnya, tim membuat modul pelatihan menggunakan *software* Appy Pie, untuk kemudian digunakan oleh para guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Pada tahap sosialisasi, tim PkM memberikan panduan kepada para guru bagaimana cara menggunakan aplikasi Appy Pie. Pelaksanaan kegiatan di lakukan di TKQ AL Falah, dan diikuti oleh para guru beserta para tim PkM. Pada tahap ini dijelaskan bagaimana cara menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Appy Pie untuk membuat media pembelajaran oleh para guru.

Pada gambar 2(a) diatas tim pelaksana sedang menjelaskan materi tentang pengenalan *software* Appy Pie yang diikuti oleh peserta guru-guru yang ada di TPQ Al-Falah, dan Gambar 2(b) adalah dokumentasi pada saat guru-guru TPQ Al-falah sedang menyimak materi yang dibawakan oleh tim pelaksana PkM.



(a)



(b)

Sumber: Hasil pelaksanaan (2025)

Gambar 2. (a) Dokumentasi penyampaian materi oleh tim pelaksana PkM, (b) Dokumentasi peserta guru-guru TPQ Al-Falah mengikuti rangkaian materi PkM

Pelaksanaan kegiatan PkM yang difokuskan pada pengenalan dan pelatihan penggunaan *software* Appy Pie memberikan hasil yang positif. Kegiatan dimulai dengan penyusunan modul pelatihan berbasis kebutuhan mitra, lalu dilanjutkan dengan sesi pelatihan secara langsung kepada 6 orang guru TKQ Al-Falah. Materi disampaikan secara interaktif, dimulai dari dasar penggunaan Appy Pie, pemilihan template, pengisian konten visual/audio, hingga simulasi hasil aplikasi.



Gambar 3. Dokumentasi pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dan Peserta

Gambar 3 diatas adalah dokumentasi bersama antara tim pelaksana PkM dan para peserta PkM yaitu para guru-guru yang ikut dalam kegiatan ini. Selanjutnya Gambar 3 adalah hasil tangkapan layar dari *software* Appy Pie yang digunakan pada program PkM ini.

Selama kegiatan berlangsung, peserta tampak antusias dan aktif bertanya, terutama pada saat praktik membuat konten pembelajaran seperti pengenalan huruf, angka, dan warna. Tampilan

antar muka yang intuitif dari Appy Pie membuat peserta mampu dengan cepat memahami cara penggunaan. Hasil dari pelatihan ini adalah setiap guru berhasil membuat satu prototipe aplikasi pembelajaran sederhana berbasis Android sesuai tema ajar masing-masing. Beberapa *output* konkrit yang dihasilkan antara lain:

- a. Aplikasi dengan fitur pengenalan warna dan angka 1–10.
- b. Halaman interaktif berbasis tombol untuk pengenalan huruf A–J.
- c. Integrasi elemen suara dan warna sebagai stimulus kognitif bagi anak-anak.

Guru-guru menyatakan bahwa aplikasi yang dibuat membantu mereka dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Appy Pie dapat secara langsung meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital para guru dalam menyusun media ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman.



Gambar 4. Tampilan halaman menu Login

Gambar 4 merupakan tampilan dari halaman login terdapat judul aplikasi, nama tempat PkM dan tombol Mulai jika di tekan maka akan masuk ke dalam aplikasi media pembelajaran.



Gambar 5. (a) Tampilan halaman utama, dan (b) tampilan halaman warna berisi

Gambar 5(a) merupakan tampilan dari halaman utama yang berisi 3 menu pilihan yaitu menu angka, warna dan huruf. Tombol angka jika di tekan maka akan masuk ke dalam halaman angka. Tombol warna jika ditekan, maka akan masuk ke dalam halaman angka. Dan tombol huruf jika di tekan, maka akan masuk ke dalam menu huruf. Kemudian gambar 5(b) merupakan tampilan halaman warna berisi aneka warna-warna yaitu warna ungu, kuning dan hijau. Untuk melihat warna yang lainnya, bisa menekan tombol selanjutnya



Gambar 6. (a) Tampilan halaman menu angka 1–5, dan (b) halaman menu angka 6-10

Pada gambar 6(a) menu halaman diatas terdiri dari halaman angka yaitu 1, 2, 3, 4 dan 5. Jika ingin melihat angka selanjutnya maka bisa menekan tombol selanjutnya untu masuk ke halaman angka selanjutnya. Pada gambar 6(b) terdapat halaman angka 6, 7, 8, 9 dan 10. Jika ingin melihat angka selanjutnya maka bisa menekan tombol selanjutnya dan masuk ke halaman berikutnya.



Gambar 7. (a) Tampilan halaman menu huruf A–E, dan (b) Tampilan halaman menu huruf F-J

Gambar 7(a) merupakan tampilan halaman diatas berisi pengenalan huruf a, b, c, d dan e. jika ingin melihat huruf selanjutnya maka bisa menekan tombol selanjutnya di layar kiri bagian bawah layar. Dan gambar 7(b) merupakan tampilan halaman diatas berisi huruf f, g, h, i dan j. untuk melihat huruf- huruf yang lain maka bisa menekan menu tombol selanjutnya.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu observasi langsung selama pelatihan dan wawancara setelah pelaksanaan. Dari observasi, tampak bahwa para peserta mengalami peningkatan pemahaman secara bertahap—terlihat dari semakin lancarnya mereka dalam mengoperasikan Appy Pie dan menyusun materi ajar digital.

Sedangkan dari hasil wawancara, mayoritas guru menyampaikan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan membuka wawasan mereka terhadap pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan anak usia dini. Mereka merasa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi aplikasi digital, dan menyampaikan harapan agar pelatihan lanjutan dapat diberikan untuk materi yang lebih kompleks (misalnya integrasi kuis interaktif atau video edukatif).

Kegiatan ini juga dinilai efektif dari segi pelaksanaan dan pencapaian tujuan, ditandai dengan kehadiran penuh peserta, keterlibatan aktif dalam diskusi, serta kemampuan menghasilkan prototipe aplikasi secara mandiri. Selain itu, pihak mitra menyatakan kesediaannya untuk terus menggunakan hasil pelatihan ini dalam kegiatan belajar mengajar di TKQ Al-Falah dan mempertimbangkan untuk menyusun kurikulum berbasis media digital sebagai tindak lanjut.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan PkM yang telah dilaksanakan berjalan dengan lancar. Setelah dilakukan PkM yang mengenalkan aplikasi Appy Pie, para guru TKQ AL Falah dapat memanfaatkan aplikasi Appy Pie untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan ini dilihat dari beberapa hal, yaitu: (i) Peserta pelatihan memberikan respon positif pada kegiatan ini dengan mengikuti pelatihan secara serius dan aktif bertanya apabila menemui kesulitan dalam saat mengikuti arahan instruktur; (ii) Keterampilan peserta setelah mendapatkan pelatihan mengalami peningkatan yang dapat dilihat pada saat peserta mengerjakan latihan secara mandiri; dan (c) Peserta pelatihan yang ditunjuk oleh pihak manajemen dapat hadir semua pada saat pelaksanaan kegiatan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada kepada Lembaga Penelitian dan PkM Universitas Indraprasta PGRI yang telah mendukung dan memfasilitasi sehingga kegiatan ini dapat tercapai. Terimakasih juga kepada mitra dalam kegiatan ini yaitu TKQ Al-Falah yang meluangkan waktu dan pikirannya sehingga kerjasama ini berlangsung baik dan lancar.

Referensi

- Chusni, M. M., & dkk. (2018). *APPY PIE untuk Edukasi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ditha, R. L., Faulina, S. T., & Wisnumurti. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN PENGADUAN PADA DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN OKU BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)* , 25-35.
- Hidayati, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Appy Pie Pada Materi Persamaan Trigonometri. *Knowledge : Jurnal Inovasi Hasil penelitian dan Pengembangan* , 107-116.
- Mumtazah, N. W. (2023, September 14). <https://www.hops.id/trending/29410157932/pengertian-tujuan-komponen-dan-orientasi-pengajaran-guru-harus-punya-strategi-ini>. Retrieved Februari 19, 2025
- Nosuke. (2020, OKTOBER 26). <https://appkey.id/pembuatan-aplikasi/cross-platform/appy-pie-adalah/>. Retrieved FEBRUARI 19, 2025
- Sobon, K. S., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN MAPANGET KOTA MANADO. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan* , 102-190.
- Dina Atika, P., Nidaul Khasanah, F., Herlawati, Sari, R., Retnoningsih, E., Trias Handayanto, R., & Sri Lestari, T. (2021). Pengoptimalan Penggunaan Smartphone Sebagai Digital Marketing Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions*, 1(2), 143–152.
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Sabillah, I., Asyifa, F. N., Fatimah, H. R., Firdaus, T., & Sari, R. (2024). Aksi Kolaborasi Peningkatan Literasi, Numerasi dengan Variasi Metode Pembelajaran dan Adaptasi Teknologi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 4(2), 119–128.
- Salsabila, D. I., Azzahra, M., Fatimah, A. Z., & Sari, R. (2024). Program Pengembangan Karakter Siswa dan Variasi Metode Pembelajaran Digital sebagai Upaya Peningkatan Literasi Siswa. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 4(2), 129–9.

- Sari, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 12(3), 407–412. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>
- Sari, R., Yusuf, A. Y. P., Ramdhania, K. F., Martyana, M. G., Nur'aini, I., Filiandini, R., & Putri, R. S. (2022). Adaptasi Teknologi Untuk Mendukung Penguatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Melalui Aplikasi AKM Kelas Berbasis Desktop dan Android. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 1283–1291.
- TKQ Al-Falah, Kecamatan Pancoran Mas, Depok - Google Maps. (n.d.). Retrieved July 30, 2025, from https://www.google.com/maps/search/TKQ+Al-Falah,+Kecamatan+Pancoran+Mas,+Depok/@-6.4010592,106.8126564,15.12z?entry=tту&g_ep=EgoyMDI1MDcyNy4wIKXMDSOASAFQAw%3D%3D