p-ISSN: 2598-1218
e-ISSN: 2598-1226
Volume 9 Nomor 10 Tahun 2026
DOI : 10.31604/jpm.v9i10.4223-4232

PELATIHAN APLIKASI ANDROID NO-CODE BERBASIS GLIDEAPPS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BAGI SISWA SMK NEGERI 1 LINGSAR DALAM MENDUKUNG PENCAPAIAN SDG 4 DAN SDG 8

Khusnul Khotimah, Ali Nur Fathoni, Fendi Achmad, Inaya Retno Putri, Alfredo Arianto Permana Putra, L. Endah Cahya Ningrum, Yulia Fransisca

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
khotimahkhusnul@unesa.ac.id.

Abstract

Mastery of no-code technology is essential for strengthening vocational learning and preparing young digital entrepreneurs. This community service activity aims to conduct GlideApps-based no-code Android application training as an entrepreneurship learning medium for SMKN 1 Lingsar students, supporting SDG 4 (Quality Education) and SDG 8 (Decent Work and Economic Growth). Effectiveness evaluation covers five dimensions: material comprehension, skills, activity benefits, implementation, and participant satisfaction. This descriptive quantitative study utilized total sampling on 30 students (N=30). Data were collected using a 27-indicator questionnaire (1–5 Likert scale) and analyzed via mean scores and Respondent Achievement Level (TCR). Results revealed a grand mean of 4.20 with a TCR of 84.02% (Very Good). Participant Satisfaction (4.27; 85.33%) and Material Comprehension (4.25; 84.93%) achieved the highest scores. This training proved effective in enhancing students' digital entrepreneurial competencies, contributing to quality vocational education (SDG 4) and self-employment readiness (SDG 8).

Keywords: Entrepreneurship, GlideApps, SDG 4, SDG 8, SMKN 1 Lingsar.

Abstrak

Penguasaan teknologi no-code penting untuk memperkuat pembelajaran kejuruan dan menyiapkan wirausahawan muda digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan menyelenggarakan pelatihan aplikasi Android no-code berbasis GlideApps sebagai media pembelajaran kewirausahaan bagi siswa SMKN 1 Lingsar dalam mendukung SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi). Evaluasi efektivitas mencakup lima dimensi: pemahaman materi, keterampilan, manfaat kegiatan, pelaksanaan, dan kepuasan peserta. Penelitian kuantitatif deskriptif ini menggunakan sampel jenuh pada 30 siswa (N=30). Data dikumpulkan melalui kuesioner 27 indikator (skala Likert 1–5) dan dianalisis menggunakan rata-rata skor serta Tingkat Capaian Responden (TCR). Hasilnya menunjukkan grand mean 4,20 dengan TCR 84,02% (Sangat Baik). Dimensi Kepuasan Peserta (4,27; 85,33%) dan Pemahaman Materi (4,25; 84,93%) meraih pencapaian tertinggi. Pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan kompetensi wirausaha digital siswa guna mendukung pendidikan kejuruan berkualitas (SDG 4) dan keterampilan kerja mandiri (SDG 8).

Keywords: GlideApps, Kewirausahaan, SDG 4, SDG 8, SMKN 1 Lingsar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era digital saat ini menuntut peserta didik, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk tidak hanya menguasai pengetahuan teoritis melainkan juga memiliki keterampilan praktis yang adaptif guna mendukung

pembangunan ekonomi (Slamet, 2011). Dalam konteks pembelajaran kejuruan modern, penguasaan platform teknologi *no-code* seperti GlideApps (Isnanto et al., 2026; Maulana & Fahrezi, 2023) serta pemahaman materi kewirausahaan menjadi fondasi penting untuk meningkatkan efisiensi belajar, menciptakan media pembelajaran interaktif, dan membekali siswa dengan keterampilan wirausaha digital (Ma'ruf, 2025). Langkah strategis ini selaras dengan pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin ke-4 (*Quality Education*), khususnya dalam meningkatkan proporsi remaja dan dewasa yang memiliki keterampilan teknis serta kejuruan yang relevan untuk pekerjaan layak dan kewirausahaan (Fransisca et al., 2027; Rieckmann, 2017).

Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, masih banyak siswa di SMKN 1 Lingsar yang menghadapi kendala dalam mengintegrasikan perangkat dan aplikasi teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari secara optimal. Sebagian besar proses pembelajaran kewirausahaan saat ini masih berfokus pada penyampaian teori konvensional tanpa diimbangi pendampingan praktik pembuatan media digital yang intensif dan aplikatif (Alfian et al., 2026; Suherman et al., 2024). Kondisi ini menyebabkan terjadinya kesenjangan antara potensi teknologi digital yang tersedia dengan kemampuan teknis nyata siswa dalam menciptakan inovasi wirausaha berbasis digital.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah intervensi nyata berupa program pelatihan aplikasi Android *no-code* berbasis GlideApps sebagai media pembelajaran kewirausahaan yang terstruktur dan responsif bagi siswa SMKN 1 Lingsar. Pembekalan keterampilan wirausaha digital ini tidak hanya bertujuan memperkuat kualitas pembelajaran di sekolah, tetapi juga mendukung pencapaian SDG 8 (*Decent Work and Economic Growth*) melalui penyiapan lulusan SMK yang mandiri, kreatif, dan berdaya saing dalam menciptakan peluang usaha baru di era *digital entrepreneurship* (Fienda et al., 2025; Nasution et al., 2018), yang selaras dengan arah kebijakan pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Kementerian PPN/Bappenas, 2020).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan utama untuk menyelenggarakan program pelatihan terstruktur bagi 30 orang siswa di SMKN 1 Lingsar guna meningkatkan pemahaman materi, keterampilan teknis dalam pembuatan aplikasi berbasis GlideApps, serta optimalisasi pemanfaatan teknologi digital pada pembelajaran kewirausahaan. Selain itu, kegiatan ini ditujukan untuk mengevaluasi efektivitas pelaksanaan program secara komprehensif berdasarkan lima dimensi utama, yaitu pemahaman materi, keterampilan, manfaat kegiatan, pelaksanaan, dan kepuasan para peserta, sebagai wujud kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mendukung ketercapaian target SDG 4 dan SDG 8 di lingkungan sekolah kejuruan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi efektivitas pelaksanaan pelatihan (Syahroni, 2022). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta pelatihan yang berjumlah 30 orang siswa ($N = 30$). Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik sampel jenuh (*total sampling*), di mana seluruh populasi peserta yang hadir dan

mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dijadikan sebagai responden evaluasi (Arikunto, 2006). Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga tahapan utama yaitu:

Tahap Pembukaan

Kegiatan diawali dengan proses registrasi kehadiran untuk memastikan seluruh peserta terdata secara akurat, sekaligus pembagian modul pelatihan dan bahan ajar pendukung sebagai panduan belajar peserta selama acara berlangsung. Setelah itu, acara dibuka secara resmi oleh pembawa acara, dilanjutkan dengan penyampaian sambutan dari pihak sekolah dan ketua pelaksana. Pada sesi ini, panitia memberikan orientasi awal yang komprehensif mengenai latar belakang, tujuan utama, alur pelaksanaan, serta tata tertib pelatihan. Hal ini bertujuan agar peserta terorientasi dengan baik, memiliki persepsi yang sama, dan siap mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir.

Tahap Pelaksanaan

Sesi inti berfokus pada pemaparan materi utama oleh narasumber yang disajikan secara terstruktur, mulai dari pengenalan konsep dasar hingga pengerjaan studi kasus berbasis praktik. Pembelajaran dirancang interaktif melalui diskusi dua arah dan sesi tanya jawab, sehingga peserta diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengonfirmasi pemahaman maupun mendiskusikan kendala teknis yang dihadapi. Selain penyampaian teori, narasumber dan panitia memberikan pendampingan praktik secara langsung (*hands-on guidance*) kepada setiap peserta guna memastikan mereka dapat menerapkan materi yang telah diajarkan secara mandiri dan terarah.

Tahap Evaluasi Kegiatan

Rangkaian kegiatan diakhiri dengan penarikan kesimpulan secara menyeluruh oleh narasumber atas materi dan praktik yang telah dilaksanakan. Selanjutnya, proses pengumpulan data evaluasi dilakukan melalui pengisian kuesioner secara mandiri oleh seluruh peserta. Pengisian ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, manfaat kegiatan, pelaksanaan, serta kepuasan peserta terhadap pelatihan. Sebagai penutup, acara diakhiri dengan doa bersama, penyerahan apresiasi, dan sesi dokumentasi foto bersama antara peserta, pemateri, serta panitia penyelenggara sebagai bukti otentik pelaksanaan kegiatan.

Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner terstruktur yang disebarkan kepada seluruh peserta setelah rangkaian kegiatan selesai (Subasman & Aliyyah, 2024). Kuesioner ini terdiri dari 27 butir pernyataan yang mengukur 5 dimensi utama, yaitu Pemahaman Materi (5 butir), Keterampilan (5 butir), Manfaat Kegiatan (6 butir), Pelaksanaan Kegiatan (7 butir), dan Kepuasan Peserta (4 butir). Setiap butir pernyataan diukur menggunakan skala Likert 5 tingkat, yaitu Sangat Tidak Setuju (skor 1), Tidak Setuju (skor 2), Cukup Setuju (skor 3), Setuju (skor 4), dan Sangat Setuju (skor 5). Kisi-kisi instrumen pengumpulan data secara rinci disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen kuesioner evaluasi pelatihan

No	Dimensi Evaluasi	Kode	Indikator Pernyataan / Fokus Pengukuran
1	Pemahaman Materi (P)	P1	Pemahaman terhadap materi yang disampaikan
		P2	Perolehan

No	Dimensi Evaluasi	Kode	Indikator Pernyataan / Fokus Pengukuran
			pengetahuan baru selama pelatihan
		P3	Pemahaman terhadap tujuan dan manfaat pelatihan
		P4	Kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan siswa
		P5	Pemahaman terhadap langkah-langkah praktis pembuatan aplikasi
2	Keterampilan (K)	K1	Peningkatan keterampilan teknis pembuatan aplikasi
		K2	Kemampuan menerapkan pengetahuan dalam praktik
		K3	Kepercayaan diri dalam menggunakan platform GlideApps
		K4	Efektivitas praktik langsung dalam memperjelas pemahaman
		K5	Kemampuan mengoperasikan keterampilan yang didapat secara mandiri
3	Manfaat Kegiatan (M)	M1	Kebermanfaatan umum dari penyelenggaraan pelatihan
		M2	Pemanfaatan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran
		M3	Kebermanfaatan hasil pelatihan dalam membantu tugas akademik/praktik
		M4	Peningkatan pemanfaatan teknologi digital siswa
		M5	Ketertarikan untuk menerapkan pengetahuan yang didapat
		M6	Komitmen berkelanjutan dalam menerapkan pengetahuan wirausaha digital
4	Pelaksanaan Kegiatan (L)	L1	Kejelasan penyampaian materi oleh pemateri/narasumber
		L2	Ketersediaan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi
		L3	Efektivitas pendampingan praktik oleh tim instruktur
		L4	Daya tarik dan interaktivitas metode pelatihan
		L5	Ketepatan dan kesesuaian alokasi waktu kegiatan
		L6	Ketersediaan fasilitas pendukung yang memadai
		L7	Kelancaran pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan
5	Kepuasan Peserta (S)	S1	Kepuasan secara umum terhadap penyelenggaraan kegiatan
		S2	Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan harapan peserta

No	Dimensi Evaluasi	Kode	Indikator Pernyataan / Fokus Pengukuran
		S3	Kesediaan peserta untuk mengikuti kegiatan sejenis di masa depan
		S4	Kesediaan peserta untuk merekomendasikan pelatihan kepada rekan lainnya

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dengan menghitung rata-rata skor (*mean*) dan Tingkat Capaian Responden (TCR). Perhitungan TCR dilakukan menggunakan persamaan:

$$TCR = \frac{\bar{X}}{k} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata indikator/dimensi

k = Skor maksimum skala penilaian (skor 5)

Selain analisis per dimensi dan indikator, analisis distribusi frekuensi persentase juga diterapkan untuk mengategorikan tingkat persepsi individu responden guna melihat konsistensi penilaian peserta terhadap keseluruhan program pelatihan. Kriteria interpretasi nilai TCR dikelompokkan ke dalam 4 kategori penilaian.

Tabel 2. Kriteria interpretasi nilai TCR

Interval	Keterangan
80,01% – 100,00%	Sangat Baik / Sangat Tinggi
60,01% – 80,00%	Baik / Tinggi
40,01% – 60,00%	Cukup / Sedang
20,00% – 40,00%:	Kurang / Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berlangsung secara terstruktur yang terbagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap pembukaan, tahap penyampaian materi dan praktik, serta tahap penutupan. Seluruh rangkaian acara diikuti oleh 30 orang peserta siswa. Pada tahap pembukaan, kegiatan diawali dengan registrasi peserta, pembagian modul pendukung, serta sambutan dari perwakilan sekolah dan ketua pelaksana guna memberikan orientasi mengenai tujuan serta tata tertib pelatihan. Selanjutnya, pada tahap penyampaian materi dan praktik, narasumber memaparkan konsep dasar hingga studi kasus yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab interaktif serta pendampingan praktik secara langsung.



Gambar 1. Dokumentasi proses penyampaian materi dan pendampingan praktik peserta

Rangkaian kegiatan diakhiri dengan penarikan kesimpulan materi, pengisian kuesioner evaluasi secara mandiri oleh peserta, doa bersama, dan foto bersama seluruh peserta, narasumber, serta guru.



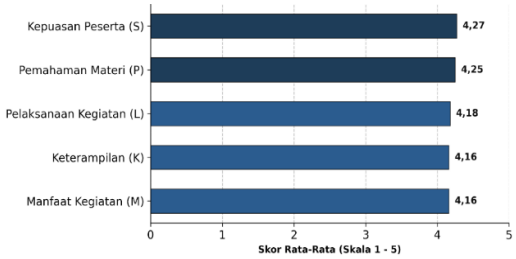
Gambar 2. Dokumentasi penyerahan apresiasi dan foto bersama peserta pelatihan

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan melalui pengisian kuesioner terstruktur oleh 30 orang responden (N = 30) menggunakan skala Likert 1 hingga 5 (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju). Kuesioner ini mengukur 27 butir indikator yang terbagi ke dalam 5 dimensi utama, yaitu Pemahaman Materi (P), Keterampilan (K), Manfaat Kegiatan (M), Pelaksanaan Kegiatan (L), dan Kepuasan Peserta (S). Rekapitulasi hasil pencapaian tiap dimensi disajikan pada Tabel 3.

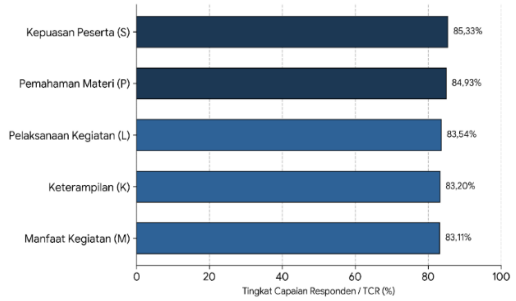
Tabel 3. Rekapitulasi hasil evaluasi kegiatan per dimensi

Dimensi Evaluasi	Jumlah Butir	Skor Rata-Rata	TCR (%)
Kepuasan Peserta (S)	4	4,27	85,33%
Pemahaman Materi (P)	5	4,25	84,93%
Pelaksanaan Kegiatan (L)	7	4,18	83,54%
Keterampilan (K)	5	4,16	83,20%
Manfaat Kegiatan (M)	6	4,16	83,11%
Rata-Rata Keseluruhan	27	4,20	84,02%

Berdasarkan Tabel 3, rerata keseluruhan (*grand mean*) capaian kegiatan mencapai 4,20 dengan Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 84,02%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Secara lebih rinci, dimensi Kepuasan Peserta meraih skor tertinggi yaitu 4,27 (85,33%), diikuti oleh Pemahaman Materi sebesar 4,25 (84,93%), Pelaksanaan Kegiatan sebesar 4,18 (83,54%), Keterampilan sebesar 4,16 (83,20%), dan Manfaat Kegiatan sebesar 4,16 (83,11%). Perbandingan skor rata-rata antar dimensi dan perbandingan skor tingkat capaian responden (TCR) diperjelas melalui grafik diagram batang pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Grafik perbandingan skor rata-rata per dimensi evaluasi



Gambar 4. Grafik perbandingan skor tingkat capaian responden (TCR)

Pemanfaatan platform *no-code* seperti GlideApps dalam lingkungan sekolah kejuruan terbukti mampu meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan pengembangan media pembelajaran digital tanpa kendala pemrograman yang rumit (Islamian, 2023; Minan & Ekohariadi, 2022; Mohamad & Nor, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi digital (Fitriyah et al., 2026; Putri & Purmadi, 2020; Rozaq et al., 2026) serta pelatihan teknologi terapan (Rohmayani et al., 2026) secara signifikan mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan daya tarik pembelajaran bagi siswa SMK. Selain capaian per dimensi, analisis distribusi persepsi responden dilakukan untuk melihat konsistensi penilaian secara individual, sebagaimana terangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi frekuensi persepsi responden

Skor	Kategori Kualitatif	Jumlah Respond en (N)	Persent ase (%)
4,21-5,00	Sangat Tinggi / Sangat Baik	14	46,67%
3,41-4,20	Tinggi / Baik	16	53,33%
2,61-3,40	Sedang / Cukup	0	0,00%
1,00-2,60	Rendah / Kurang	0	0,00%
Total		30	100%

Hasil pengelompokan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) memberikan penilaian positif, dengan 53,33% (16 siswa) berada pada kategori Tinggi/Baik dan 46,67% (14 siswa) pada kategori Sangat Tinggi/Sangat Baik. Tidak ada responden yang menilai kegiatan dalam kategori sedang maupun kurang. Analisis lebih mendalam pada tingkat indikator memperlihatkan beberapa poin penting. Indikator dengan capaian tertinggi dicapai oleh P4 (Kesesuaian Materi dengan Kebutuhan) dengan skor 4,57 (91,33%) dan M3 (Kemampuan Membantu Tugas Akademik) sebesar 4,43 (88,67%). Hal ini membuktikan bahwa materi pelatihan dirancang tepat sasaran serta memberikan dampak langsung terhadap aktivitas akademik siswa. Di sisi lain, indikator M4 (Peningkatan Pemanfaatan Teknologi) meraih skor 3,80 (76,00%) dan L4 (Daya Tarik Metode Pelatihan) sebesar 3,90 (78,00%). Meskipun tetap berada pada kategori Baik, kedua indikator ini menjadi catatan evaluasi untuk meningkatkan variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif serta pendampingan praktik integrasi teknologi pada kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya.

Keberhasilan program pelatihan ini memberikan implikasi strategis terhadap pencapaian indikator pembangunan berkelanjutan. Dari perspektif SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), pencapaian TCR sebesar 84,93% pada dimensi Pemahaman Materi dan 83,20% pada Keterampilan membuktikan bahwa pemanfaatan platform *no-code* GlideApps mampu mentransformasi metode pembelajaran kewirausahaan menjadi lebih praktis, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan digital siswa SMK. Sementara itu, keterkaitan dengan SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) ditunjukkan oleh tingginya skor pada indikator M3 (Kemampuan Membantu Tugas Akademik/Praktik) sebesar 4,43 (88,67%). Kemampuan siswa dalam merancang aplikasi Android wirausaha secara mandiri menjadi bekal modal sosial dan keterampilan teknis (*hard skill*) yang krusial untuk mendorong lahirnya wirausahawan muda digital (*young digital entrepreneurs*) dari lulusan SMKN 1 Lingsar.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan aplikasi Android *no-code* berbasis GlideApps sebagai media pembelajaran kewirausahaan bagi siswa di SMKN 1 Lingsar dapat dikategorikan berjalan sangat sukses dan terstruktur. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap 30 orang peserta ($N = 30$), program ini memperoleh nilai rata-rata keseluruhan (*grand mean*) sebesar 4,20 dengan Tingkat Capaian Responden (TCR) mencapai 84,02% (kategori Sangat Baik). Dimensi Kepuasan Peserta (4,27) dan Pemahaman Materi (4,25) menjadi pilar capaian tertinggi, disokong oleh Pelaksanaan Kegiatan (4,18), Keterampilan (4,16), serta Manfaat Kegiatan (4,16).

Hasil kegiatan ini secara nyata mendukung pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui

peningkatan literasi digital dan kualitas pembelajaran kejuruan berbasis teknologi modern, sekaligus mendukung SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) dengan membekali siswa SMK keterampilan wirausaha digital yang berpotensi mendorong kemandirian ekonomi pascasekolah.

Sebagai rekomendasi keberlanjutan program, disarankan agar pihak sekolah mengintegrasikan modul pembuatan aplikasi GlideApps ke dalam kurikulum praktikum kewirausahaan secara berkala, serta memberikan pendampingan inkubasi bisnis digital bagi produk aplikasi wirausaha yang dirancang oleh siswa..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya atas seluruh dukungan dan fasilitasi yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, R. D., Mustikawati, D. L., Abdillah, F., Rahman, F., & Rochmawan, M. R. (2026). Penerapan inovasi rekayasa media pembelajaran berbasis Android untuk optimalisasi kemampuan branding produk pada siswa SMK. *TEMATIK*, 6(2), 42–49.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Fienda, T. E., Pangestu, F. A., Endraswari, P. M., Novaldi, R. A., & Prasetyo, Z. B. (2025). Pelatihan pengembangan keterampilan wirausaha digital bagi siswa SMA: Studi kasus SMA N 1 Muntok, Kabupaten Bangka Barat. *Jurnal Abdi Insani*, 12(10), 5069–5079. https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i10.2935

Fitriyah, N., Fathoni, A. N., Sumbawati, M. S., & Baskoro, F. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran gambar teknik. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 4(4), 17–22.

Fransisca, Y., Haryudo, S. I., Khotimah, K., Fathoni, A. N., Suryaman, H., & Irfa'i, M. A. (2027). Comparative SERVQUAL analysis of academic service satisfaction among building and mechanical engineering education students for quality assurance and SDG 4. *Journal of Current Studies in SDGs*, 3(4), 320.

Islamian, L. R. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA konsep asam-basa menggunakan Glide untuk kelas VII. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 7(1), 1–5. https://doi.org/10.26740/jppms.v7n1.p1-5

Isnanto, B., Amri, A., Erwin, E., & Yulianti, Y. (2026). Membangun inovasi digital tanpa coding: Pelatihan pembuatan aplikasi mobile menggunakan Glideapps bagi siswa SMA SMK. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 181–189. https://doi.org/10.62335/besiru.v3i1.2327

Kementerian PPN/Bappenas. (2020). *Rencana aksi nasional tujuan pembangunan berkelanjutan*

(SDGs). Kementerian PPN/Bappenas.

Ma'ruf, J. J. (2025). *Pendidikan vokasi untuk ekonomi kreatif: Strategi, inovasi, dan transformasi*. USK Press.

Maulana, D. Y., & Fahrezi, A. (2023). Pembelajaran bisnis online: Pengembangan media mobile learning menggunakan Glide Apps berbasis no-code aplikasi. *Jurnal Manajemen dan Penelitian Akuntansi*, 16(1), 26–39.

Minan, D. A., & Ekohariadi, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis Mobile Glideapps pada mata pelajaran kejuruan Kelas X DKV SMK Negeri 1 Cerme Gresik. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 7(1), 36–45. https://doi.org/10.26740/it-edu.v7i1.49048

Mohamad, A., & Nor, M. (2021). Pembangunan aplikasi penilaian projek akhir menggunakan 'Google Sheet' dan 'Glide Apps'. *International Journal of Modern Education*, 3(8).

Nasution, N., Hasan, M. A., & Setiawan, D. (2018). Pelatihan pembuatan aplikasi android sebagai bekal technopreneurship untuk peningkatan daya ekonomi mandiri alumni SMK di Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(3), 219–234. https://doi.org/10.36341/jpm.v1i3.436

Putri, M. A., & Purmadi, A. (2020). Pengaruh media pembelajaran e-modul berbasis Sigil terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 174–180. https://doi.org/10.33394/jtp.v5i2.3073

Rieckmann, M. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO Publishing.

Rohmayani, D., Aditya, A., Sugianto, C. A., Rahayu, A. H., & Rismayana, A. H. (2026). Pelatihan pemanfaatan smartphone untuk digital marketing di SMK Negeri 3 Cimahi. *JPPkM: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan kepada Masyarakat*, 2(1), 17–22.

Rozaq, M. F., Fathoni, A. N., Zuhrie, M. S., & Ningrum, L. E. C. (2026). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sistem robotika di SMKN 1 Kediri. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 4(3), 507–516. https://doi.org/10.69693/ijim.v4i3.1263

Slamet, P. H. (2011). Peran pendidikan vokasi dalam pembangunan ekonomi. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 88006. https://doi.org/10.21831/cp.v0i2.4227

Subasman, I., & Aliyyah, R. R. (2024). *Desain kuesioner penelitian*. Penerbit Widina.

Suherman, M., Soro, S. H., Ahmad, I., Ningsih, R. F., & Pawaka, W. (2024). Peran pendidikan vokasi dalam melahirkan wirausahawan (Studi kasus peserta didik SMK Negeri 1 Cikalongkulon Kabupaten Cianjur). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2401–

2410. https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1307

Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56