

Pendampingan Kesiapan Siswa SD dalam Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar

Nur Elisyah¹, Amam Taufiq Hidayat², Reza Pahlevi Ginting³, Hidayatsyah⁴, Mutia Fonna⁵, Mardiaton⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Malikussaleh, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Nur Elisyah

E-mail: nur.elisyah@unimal.com

Abstrak

Perkembangan teknologi semakin pesat pada semua bidang termasuk bidang pendidikan. Penggunaan aplikasi pembelajaran digital merupakan salah satu inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu juga penggunaan aplikasi pembelajaran digital dapat membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Namun, terdapat tantangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran salah satunya kesiapan siswa dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital itu sendiri. Pendampingan kesiapan siswa dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan kesiapan siswa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pendampingan ini dilaksanakan di SD Swasta Srikandi Kota Lhokseumawe. Metode pada pendampingan ini terdapat tiga tahap yakni, persiapan dan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan umpan balik. Hasil dari pendampingan ini dapat meningkatkan minat belajar dan kesiapan siswa yang terlihat pada antusias dan keaktifan siswa selama mengikuti pendampingan.

Kata kunci - pendampingan, aplikasi, pembelajaran, digital, minat belajar

Abstract

The development of technology is increasingly rapid in all fields including education. The use of digital learning applications is one of the innovations to improve the quality of education. In addition, the use of digital learning applications can make the implementation of learning more efficient and effective. However, there are challenges in utilizing technology in learning, one of which is student readiness in utilizing digital learning applications. Assistance in the Utilization of Digital Learning Applications for Elementary School Students aims to increase students' interest in learning and their readiness to use technology in learning. This assistance was carried out at Srikandi Private Elementary School, Lhokseumawe City. The method in this assistance has three stages, namely, preparation and planning, implementation, and evaluation and feedback. The results of this assistance can increase students' interest in learning and readiness as seen in the enthusiasm and activeness of students during the assistance.

Keywords - mentoring, application, learning, digital, learning interest

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat diberbagai bidang termasuk pendidikan. Salah satu perubahan yang signifikan terjadi pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pelaksanaan pembelajaran. Aplikasi pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Sinaga et al., 2024).

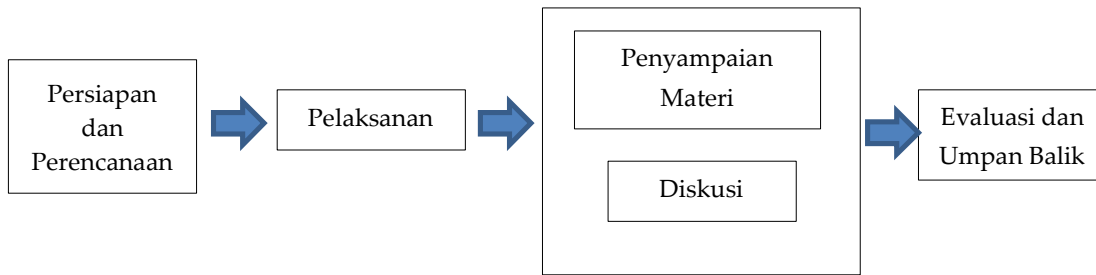
Penggunaan aplikasi digital pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) bukan hanya memberikan kesempatan untuk belajar secara lebih interaktif, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan digital yang akan berguna di masa yang akan datang (Barokah et al., 2024). Hal ini juga berkaitan dengan kecenderungan siswa yang lebih mudah tertarik dengan teknologi sehingga aplikasi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep pada materi pembelajaran secara lebih menyenangkan (Elisyah et al., 2024). Aplikasi pembelajaran digital juga dapat melibatkan siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Alawiyah et al., 2025). Misalnya, proses pembelajaran penyajian materi dengan cara lebih visual, seperti menggunakan gambar, animasi, atau permainan edukatif, yang dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi. Aplikasi digital juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri, memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel. Selain itu juga, aplikasi digital dalam proses pembelajaran memberikan fasilitas sebagai sumber belajar yang beragam, memperluas wawasan siswa, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang.

Aplikasi pembelajaran digital yang menawarkan berbagai keuntungan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran baik bagi guru dan siswa tetapi pada saat implimentasinya masih terdapat berbagai kendala dan tantangan. Salah satu kendala yang dihadapi ialah tidak semua siswa memiliki keterampilan digital sehingga masih perlu diadakan pendampingan untuk membantu siswa menggunakan aplikasi pembelajaran secara efektif. Ketidaksiapan siswa dalam penggunaan aplikasi digital pada proses pembelajaran dapat berdampak menurunkan fokus belajar siswa ataupun siswa akan kebingungan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Tantangan utama dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital ialah ketidaksiapan siswa dalam mengoperasikan perangkat teknologi tersebut (Sandika et al., 2022). Generasi sekarang dikenal sebagai generasi yang akrab dengan teknologi, namun kenyataannya tidak semua siswa memiliki keterampilan yang sama dalam menggunakan aplikasi digital secara produktif. Pendampingan yang diberikan kepada siswa dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

METODE

Pendampingan ini menggunakan metode bimbingan langsung dan pendekatan berbasis teknologi. Pendampingan ini difokuskan pada pendalaman siswa dalam memahami penggunaan aplikasi pembelajaran digital secara efektif. Pendampingan ini pelaksanaannya secara interaktif dan partisipatif sehingga dapat mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan aplikasi serta didampingi secara langsung oleh tim pengabdian kepada masyarakat dan guru. Tahapan pelaksanaan pendampingan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1.
Tahapan Kegiatan Pendampingan

1. Persiapan dan perencanaan

Pada tahap persiapan dan perencanaan dilakukan identifikasi tujuan dari kegiatan, aplikasi pembelajaran digital yang akan digunakan, merencanakan jadwal kegiatan, dan peralatan yang akan digunakan selama pelaksanaan kegiatan. Aplikasi yang digunakan pada kegiatan ini dipilih berdasarkan konten yang relevan, tingkat usia siswa, serta dapat menarik perhatian siswa selama mengikuti kegiatan. Selain itu juga aplikasi yang digunakan dapat menstimulasi minat belajar siswa dan mudah diakses oleh siswa.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pendampingan dilakukan secara intensif selama siswa mendapatkan informasi terkait aplikasi untuk membantu siswa belajar. Pendampingan ini akan mengarahkan siswa untuk mengenal fitur dasar dan cara penggunaan aplikasi seperti video pembelajaran, kuis, atau permainan edukasi. Penggunaan aplikasi pembelajaran digital ini untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Tim pengabdian kepada masyarakat juga berperan dalam memotivasi siswa agar tetap fokus dan semangat dalam mengikuti kegiatan.

3. Evaluasi dan Umpan balik

Evaluasi dan umpan balik dilakukan setelah kegiatan pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran digital selesai yang bertujuan untuk mengevaluasi minat belajar siswa. Evaluasi ini berupa angket yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan. Tim pengabdian kepada masyarakat memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa mengenai pencapaian dan hal-hal yang harus lebih ditingkatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Swasta Srikandi Kota Lhoksumawe selama satu hari. Ibu Zihan Nabillah, S.Pd mewakili untuk membuka kegiatan ini dan menyampaikan beberapa harapan dalam pelaksanaan kegiatan ini terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa serta kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Selain itu juga beliau menyampaikan supaya kegiatan ini diikuti dengan sungguh-sungguh oleh siswa.

Selanjutnya kegiatan ini masuk kedalam tahapan penyampaian materi yang disajikan oleh ibu Nur Elisyah, S.Pd., M.Pd dan didampingi oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Materi yang disampaikan adalah aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran serta cara penggunaannya. Aplikasi yang digunakan adalah YouTube edukasi, quizizz dan wordwall. Selain itu juga memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti kegiatan ini dengan baik dan fokus. Pertama siswa diberikan beberapa pertanyaan terkait pengetahuan tentang beberapa aplikasi tersebut. Siswa sering menggunakan YouTube untuk menonton tetapi belum banyak penggunaannya dalam pembelajaran seperti menonton video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran dalam berbagai topik dan tingkat pendidikan. Siswa diperkenalkan beberapa channel edukasi sehingga mempermudah dalam

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

mencari materi pelajaran dalam bentuk video pembelajaran. Selanjutnya siswa dikenalkan aplikasi wordwall yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis dan permainan edukasi. Selain itu juga siswa diperkenalkan aplikasi quizizz yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis secara mandiri dengan fitur gamifikasi. Pengenalan aplikasi ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami dan terbiasa dalam penggunaannya.



Gambar 2.
Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Digital

Selanjutnya siswa diberikan langkah-langkah penggunaan aplikasi sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut dimana saja dan kapan saja. Pertama cara mengakses YouTube edukasi dengan merekomendasikan beberapa YouTube Channel yang dapat digunakan dalam mencari dan memahami materi secara mandiri dan kelompok. Aplikasi YouTube dapat mendorong ketertarikan siswa dalam meningkatkan literasi digital (Ode et al., 2024). Setelah memberikan cara mengakses YouTube edukasi hingga mendapatkan video pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa kemudian siswa diberikan penjelasan terkait aplikasi wordwall. Aplikasi wordwall merupakan aplikasi pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Siswa diperkenalkan fitur-fitur utama wordwall sehingga ketika digunakan siswa memahami dan tidak mengalami kendala. Selain itu juga siswa diperkenalkan cara penggunaan permainan yang terdapat pada aplikasi wordwall. Sebelum melanjutkan materi dilakukan *ice breaking* yang bertujuan agar siswa tetap fokus dan lebih bersemangat mengikuti pelatihan. *Ice breaking* yang diberikan berupa menebak warna yang terdapat pada kata.



Gambar 3.
Ice Breaking

Aplikasi selanjutnya yang diperkenalkan adalah aplikasi quizizz yang merupakan aplikasi pembelajaran digital yang dapat digunakan siswa pada saat kuis online dan dapat diulangi ketika dibutuhkan. Kuis yang disajikan pada aplikasi quizizz bisa dikerjakan secara online baik mandiri

ataupun kelompok (Mursalin et al., 2024). Siswa diperkenalkan setiap fitur yang terdapat pada aplikasi quizizz sehingga mempermudah siswa ketika guru memberikan asesmen dengan menggunakan quizizz. Pelaksanaan pendampingan ini diikuti oleh siswa dengan sangat antusias terlihat beberapa siswa memperhatikan ketika pemateri menyampaikan materi. Siswa juga tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran digital.

Setelah menyampaikan materi siswa diberikan kesempatan untuk bertanya. Siswa memiliki pertanyaan yang menarik diantaranya, “apakah aplikasi ini hanya bisa digunakan di sekolah?”. Aplikasi YouTube edukasi, quizizz, dan wordwall bisa digunakan kapan saja dan dimana saja asalkan terdapat jaringan internet. Aplikasi ini bisa juga digunakan di rumah untuk belajar, mengerjakan tugas, ataupun memainkan kuis seru yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini penggunaannya tetap harus izin dari orang tua dan untuk hal-hal yang bermanfaat dalam hal ini untuk belajar.

Siswa yang lain juga mengajukan pertanyaan, “ apakah aplikasi ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran?”. Tentu saja bisa digunakan untuk semua mata pelajaran yang bertujuan mempermudah siswa untuk memahami materi dan meningkatkan minat belajar di era digitalisasi. Masih terdapat beberapa pertanyaan siswa yang lainnya sehingga menunjukkan bahwa siswa sangat berminat untuk memahami materi melalui aplikasi pembelajaran digital. Melihat antusias siswa untuk mengaplikasikan pembelajaran digital. Kegiatan ini dilanjutkan dengan mengimplementasikan aplikasi tersebut kedalam permainan edukatif pada kegiatan selanjutnya.

KESIMPULAN

Pendampingan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital yang telah dilaksanakan mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan kesiapan dan minat belajar siswa SD Swasta Srikandi kota Lhokseumawe. Kegiatan yang dilaksanakan dengan tiga tahapan yakni, 1) persiapan dan perencanaan; 2) pelaksanaan; dan 3) evaluasi dan umpan balik. Setelah dilaksanakan kegiatan ini terlihat bahwa minat belajar siswa meningkat yang dibuktikan dengan antusias dan interaksi siswa selama mengikuti pendampingan. Pendampingan ini mempermudah siswa untuk memahami penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran sekaligus dapat mengembangkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di masa depan. Diharapkan kegiatan ini dapat berlanjut dengan memperkenalkan teknologi yang lainnya dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada tim pengabdian kepada masyarakat, kepala sekolah, guru, siswa SD swasta Srikandi kota Lhokseumawe dan semua pihak terkait yang telah antusias dan mendukung pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pendampingan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital untuk siswa SD : meningkatkan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, M., Fajriana, F., & Elisyah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Software Wingeom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 5(1), 24–32. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v5i1.19604>
- Barokah, N., Untung, S., Jl, A., Bangsa, K., Baru, P., Utara, K. P., & Pekalongan, K. (2024). *Penggunaan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar*. 4.
- Elisyah, N., Widya, W., Nova Herliana Hasibuan, & Dinda Adha Hutabarat. (2024). Analysis of Prospective Teachers' Abilities to Designing Artificial Intelligence-Based Learning Media. *Proceedings of Malikussaleh International Conference on Multidisciplinary Studies (MICoMS)*, 4, 00012. <https://doi.org/10.29103/micoms.v4i.882>

- Mursalin, M., Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 30–37. <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/jpmm/article/view/19604>
- Ode, W., Aidah, N., Guru, P., Dasar, S., & Buton, U. M. (2024). Peran Platform Youtube Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4, 3081–3090.
- Sandika, I. kadek B., Bisena, I. kadek A., & Money, M. O. E. (2022). Implementasi Pembelajaran Tik Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa Sdn 6 Desa Pecatu. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i2.222>
- Sinaga, N. A., Mahmuzah, R., Elisyah, N., & Fatwa, I. (2024). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis IT sebagai Media Belajar pada Guru SMA Negeri 1 Dewantara. *Pengabdian Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 46–53. <https://doi.org/10.22437/est.v3i1.32673>