

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 2, Nomor 1, 2024

Licenced by CC BY-SA 4.0

E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10621072)DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10621072>

Analisis Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Interperaktif Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ibnu Aqil

Salman¹, Ibnu Haekal²^{1,2}Program studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah RiauEmail: salman@umri.ac.id¹, ibnuhaekal@gmail.com²

Abstrak

Di MI Ibnu Aqil, pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar bertujuan mengubah kebiasaan penggunaan aplikasi digital siswa menjadi lebih positif. Tujuan lainnya adalah menyediakan wadah untuk memahami dan belajar tentang penggunaan aplikasi digital, memperbaiki proses belajar-mengajar pasca Covid-19 yang cenderung kurang interaktif karena penggunaan media daring yang dianggap kurang efektif dan efisien. Observasi lapangan menunjukkan banyak siswa yang memiliki gadget namun hanya menggunakan untuk hiburan. Kegiatan ini menggunakan metode "learning by doing" dengan beberapa tahapan, termasuk persiapan, pelatihan, dan pendampingan dalam proses pembelajaran. Hasilnya, program guru di MI Ibnu Aqil berhasil memperluas wawasan orang tua siswa melalui pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : *Aplikasi Digital, Pembelajaran Interaktif, Madrasah Ibtidaiyah*

Abstract

The activity of using digital applications in interactive learning for elementary school students at MI Ibnu Aqil was carried out with the aim of changing students' habits towards a more positive direction in using digital applications, and this activity is expected to be a means of introducing and learning about the use of digital applications. So that it makes the teaching and learning process in the Covid-19 era even more interactive. Considering that in the Covid19 pandemic era, the learning process for students is carried out through online media which is considered less effective and efficient. Because not everyone understands the use of technology. Based on field observations, many students already have gadgets but do not use them in the world of education. Most of them use it only as a medium of entertainment. The method of implementing this activity is done by learning by doing. With several stages, namely (1) Preparation stage, (2) Training stage, (3) Assistance stage for the learning process. The results of the MI Ibnu Aqil teacher program through the use of digital applications in interactive learning for elementary school students at MI Ibnu Aqil are considered successful in broadening the students' parents' insight even more broadly.

Keywords: *Digital Applications, Interactive Learning, Madrasah Ibtidaiyah*

Article Info

Received date: 15 Desember 2023

Revised date: 10 Januari 2024

Accepted date: 30 Januari 2024

PENDAHULUAN

Media dalam proses pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga mendorong siswa terlibat dan mengikuti pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran digital ini dapat dikembangkan lebih dekat dengan kebiasaan siswa dan dapat mengantarkan siswa mengikuti perkembangan dunia yang lebih luas. Salah satu hal yang menjadi kebiasaan siswa adalah penggunaan game. Game dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan game sebagai media pembelajaran disebut dengan game edukasi. Game edukasi merupakan game yang dirancang secara digital untuk pengayaan dan mendukung proses pembelajaran (Puspa, 2022).

Penggunaan game edukasi akan menarik siswa untuk bermain sambil belajar sehingga meningkatkan memori mengenai materi yang diberikan. Penggunaan game dalam pembelajaran juga merupakan salah satu opsi pembelajaran digital yang dapat membantu guru mengaktifkan siswa di dalam proses pembelajaran untuk memecahkan masalahnya sendiri. Game akan menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran yang menyenangkan seperti game edukasi membantu siswa mengingat pembelajaran lebih lama,

sehingga membantu proses belajar yang penuh dengan hafalan. Penggunaan game edukasi dapat membantu melatih ketangkasan anak.

Berdasarkan observasi lapangan banyak siswa yang sudah memiliki gadget tetapi tidak dimanfaatkan dalam dunia edukasi. Kebanyakan dari mereka menggunakannya hanya sebagai media hiburan. Seperti game dan media sosial lainnya. Oleh karena itu, salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembalikan fungsi gadget yang lebih berdampak positif sebagai media edukasi yang interaktif adalah dengan memberikan sosialisasi, pembelajaran serta pelatihan kepada siswa Sekolah Dasar tentang pemanfaatan Aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif sehingga siswa tahu bahwa Aplikasi Digital tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Salah satu kegiatan utama dalam kegiatan sosialisasi ini adalah dengan memperkenalkan fungsi gadget serta Aplikasi digital didalamnya sebagai media pembelajaran. Karena berdasarkan Observasi langsung kebanyakan proses belajar mengajar pada siswa Sekolah Dasar hanya dilakukan melalui WhatsApp dan siswa hanya di beri tugas seperti mengerjakan soal – soal dan membuat sebuah video berdasarkan materi yang diajarkan. Padahal banyak Aplikasi Digital yang dapat dimanfaatkan seperti Google meet, Zoom, Edmodo, e-learning dan aplikasi digital Lainnya. Padahal sebagian siswa banyak yang sudah paham akan penggunaan teknologi. Oleh karena itu apabila siswa tersebut diberi arahan dengan baik akan berdampak signifikan pada siswa sekolah dasar di MI Ibnu Aqil itu sendiri. Yaitu :

1. Sebagai awal pengenalan fungsi dan manfaat laptop agar mereka bisa mengetahui kegunaannya.
2. Sebagai upaya Pemanfaatan Aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar di MI Ibnu Aqil.

Sebagian besar siswa memiliki aplikasi digital sebagai pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran yang Interaktif. Sebagian siswa sudah paham akan teknologi maka lebih mudah dalam mengarahkan ke dalam dunia edukasi. Pemanfaatan Aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar ini dapat diajarkan sebagai media edukasi. Sehingga menjadikan proses belajar mengajar pada era Covid-19 ini lebih Interaktif lagi. Dengan begitu siswa tidak jenuh karena hanya diberikan tugas setelah itu dikumpulkan. Tidak ada interaksi antara guru dan murid. Sehingga diharapkan dengan adanya kegiatan ini, proses pembelajaran bisa lebih Interaktif dan mereka dapat lebih memanfaatkan aplikasi digital dalam dunia pendidikan.

Aplikasi berasal dari bahasa inggris yaitu *literasy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian pengertian aplikasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas social. Sedangkan kata digital bersala dari kata *digitus*, dalam bahasa yunani berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (system bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (*Binary Digit*) (Imas, 2022).

Dengan menanamkan, pembelajaran, penggunaan serta pemahaman fungsi dan manfaat barang dan aplikasi digital diharapkan wawasan mereka berkembang lebih luas lagi untuk kedepannya. Kegiatan ini juga bertujuan untuk merubah kebiasaan siswa kearah yang lebih positif lagi, dengan semula yang hanya memanfaatkan gadget sebagai media hiburan seperti bermain game online yang dinilai kurang bermanfaat bisa beralih menjadi media edukasi yang lebih bermanfaat.

Terdapat fungsi kerja dan bermain sekaligus dalam game sehingga memancing tingkat koordinasi, kejelian mata, dan rasa percaya diri siswa Media game tentunya harus diimbangi dengan uraian materi, oleh karena itu penggunaan game edukasi dapat dipadukan dengan website agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kompleks mulai dari materi, game, hingga evaluasi. Website adalah halaman-halaman dalam internet yang dapat mengandung informasi, teks, gambar, animasi, suara, maupun gabungan kolaborasi dari semua hal tersebut. Sehingga website sering digunakan menjadi media pembelajaran.

Bahasa Indonesia adalah Bahasa Melayu yang dijadikan sebagai bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia (UUD45, 1945). Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya sehari setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi. Bahasa Indonesia di Timor Leste sendiri berstatus sebagai bahasa kerja. Bahasa

Indonesia digunakan sangat luas di perguruan-perguruan tinggi, media massa, sastra, perangkat lunak, surat-menyurat resmi, dan berbagai forum publik lainnya sehingga dapatlah dikatakan bahwa Bahasa Indonesia digunakan oleh semua warga Indonesia (Himsyari, 2017).

Berdasar hasil analisis metode ini sangat tepat jika digunakan untuk menciptakan game yang bersifat edukasi. Hasil pengujian *betha* yang dilakukan pada responden anak-anak, maka dapat diambil kesimpulan bahwa game edukasi ini dapat menjadi alat bantu dalam belajar memilah milih sampah dan mengedukasi anak-anak untuk membuang sampah pada tempatnya. Selain itu game ini juga dianggap menarik dengan menggabungkan permasalahan yang ada didunia nyata kedalam bentuk permainan yang menarik (Soehari, 2016).

Proses pembelajaran diupayakan harus diselenggarakan secara interaktif memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, memberikan suasana yang menyenangkan, dan membentuk ruang yang dapat mengembangkan potensi bakat, minat, kreativitas, keterampilan serta pengembangan psikologis peserta didik (Hayu, 2021). Berdasarkan observasi lapangan banyak siswa yang sudah memiliki *gadget* tetapi tidak dimanfaatkan dalam dunia edukasi. Kebanyakan dari mereka menggunakannya hanya sebagai media hiburan. Seperti game dan media sosial lainnya.

Oleh karena itu, salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembalikan fungsi *gadget* yang lebih berdampak positif sebagai media edukasi yang interaktif adalah dengan memberikan sosialisasi, pembelajaran serta pelatihan kepada siswa Sekolah Dasar tentang pemanfaatan Aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif sehingga siswa tahu bahwa Aplikasi Digital tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satu kegiatan utama dalam kegiatan sosialisasi ini adalah dengan memperkenalkan fungsi *gadget* serta Aplikasi digital didalamnya sebagai media pembelajaran. Karena berdasarkan Observasi langsung kebanyakan proses belajar mengajar pada siswa Sekolah Dasar hanya dilakukan melalui WhatsApp dan siswa hanya di beri tugas seperti mengerjakan soal – soal dan membuat sebuah video berdasarkan materi yang diajarkan. Padahal banyak Aplikasi Digital yang dapat dimanfaatkan seperti *Google meet*, *Zoom*, *Edmodo*, *e-learning* dan aplikasi digital Lainnya. Padahal sebagian siswa banyak yang sudah paham akan penggunaan teknologi (Mu'ah, 2020).

Kementrian kominfo menggelar Prog-ram Gerakan Nasional Aplikasi Digital yang berfokus pada empat prioritas, yaitu kemaanan digital, etika digital, masyarakat digital dan budaya digital. Dalam konteks saat ini artinya manusia tidak dapat dipisahkan dari lingkungan digital yang hadir melalui aplikasi dan perangkat yang semakin wearable. Transformasi digital dipercepat dengan melakukan perluasan akses dan peningkatan infrastruktur digital. Dan satu hal yang penting adalah menyiapkan kebutuhan SDM talenta digital. SDM di masa mendatang harus mampu beradaptasi bukan saja dengan kemutakhiran teknologi namun bahkan dengan implikasinya di ranah sosial. Pembelajaran dengan konten teknologi termasuk ilmu komputer atau informatika menjadi topik yang sangat krusial, namun sering terkendala dengan infrastruktur, walaupun sebenarnya dapat dilakukan secara unplugged (Dwi, 2021).

Pemilihan aplikasi cerita interaktif sebagai media dalam perancangan ini bertujuan untuk menawarkan pilihan kepada anak-anak agar dapat menerima edukasi tentang jajanan aman dengan cara yang berbeda yakni melalui cerita interaktif yang dapat meningkatkan imajinasi anak melalui ilustrasi bergerak yang ditampilkan dalam sebuah aplikasi. Buku digital interaktif berbentuk aplikasi mobile merupakan salah satu alternatif media belajar yang dapat memuat konten multimedia di dalamnya dengan penyajian informasi lebih interaktif dan menarik. Penelitian De Porter mengungkapkan bahwa manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Pada aplikasi ini, beberapa elemen multimedia seperti elementeks, visual, animasi dan audio terdapat di dalamnya (Annela, 2017).

Seperti yang kita ketahui, siswa SD memiliki tingkat aplikasi digital yang masih tergolong rendah terlebih lagi pada kelas rendah. Disini peranan guru dan orang tua yang sangat perlu diperhatikan dalam mengaplikasikan kompetensi aplikasi digital mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari yang menjelaskan bahwa bagi anak- anak sekolah dasar (SD), guru dianggap sebagai satu-satunya pemberi informasi atau materi pelajaran yang baik dan terpercaya. Jika seorang guru tidak terlalu pandai dalam menyaring informasi yang diperoleh dari media digital

manapun maka bisa jadi informasi yang diberikan kepada siswa-siswanya pada saat pembelajaran merupakan informasi yang salah dan tidak dapat dipercaya (Ida, 2021).

Dalam publikasi Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter, telah mengidentifikasi

18 nilai pembentuk karakter yang merupakan hasil kajian empirik Pusat Kurikulum yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional. nilai-nilai tersebut yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Sofyana, 2020).

Media interaktif yang dapat mengembangkan pembelajaran IPA, selain video dari youtube, yaitu media power point. Penelitian yang dilakukan Hayuningtyas & Batubara (2021) menunjukkan pemanfaatan media interaktif berbasis powerpoint dan ispring di Android layak untuk digunakan. Pengembangan tersebut bertujuan agar kegiatan mengajar dapat lebih efektif dan maksimal meskipun pembelajaran di lakukan tanpa tatap muka. Pengembangan media pembelajaran tersebut melewati beberapa proses, yaitu pembuatan slide power point yang diisi dengan konten materi yaitu pernapasan pada hewan, lalu memberikan tombol sebagai opsi untuk mengklik slide yang diinginkan (Dewi, 2022).

Media edukasi adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar-mengajar. Media edukasi adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2013:7). Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Selanjutnya, menurut Waluyanto: 2005 media edukasi juga dapat digunakan sebagai media komunikasi visual dan dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien, Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran dan mengerjakan pekerjaan rumah. Jika pembelajaran disajikan dalam bentuk komik maka siswa diharapkan dapat tertarik untuk membaca pelajaran tersebut. Komik mulai marak di lingkungan masyarakat dan tingginya kesukaan terhadap komik membuat komik dijadikan sebagai media pembelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal, secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun (Dine, 2019). Gerakan aplikasi sekolah diluncurkan oleh Kemdikbud pada tahun 2015. Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang diharapkan dari Gerakan Aplikasi Sekolah. Gerakan ini diharapkan dapat mendorong meningkatkan semangat membaca bagi semua warga sekolah (Ida, 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan aplikasi digital dengan menggunakan media gesek pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada kelas 1V. Subjek penelitian ini memfokuskan pada siswa dan siswi kelas 1V sejumlah 30 siswa sekolah dasar Cipocok . Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2021 di Sekolah Dasar. menjelaskan peneliti adalah sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif. Dengan demikian dalam menentukan focus penelitian, memilih subjek, melakukan pengumpulan data dan menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan dapat dilakukan dengan benar, pedoman wawancara dibuat berdasarkan aplikasi digital. Analisis data penelitian dilakukan dengan reduksi data, pemaparan data dan kesimpulan, selain itu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini melakukan observasi yang dilakukan oleh peneliti mengacu kepada (Arikunto 2006) bahwa observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar atau rekaman suara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media daring dan menggunakan Handphone Untuk merekam aktivitas dan wawancara subjek, hal ini dilakukan agar setiap data hasil wawancara dan aktivitas subjek tidak terlewat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Digital

Aplikasi, awalnya berasal dari istilah bahasa Inggris "literacy" yang mengacu pada kemampuan membaca dan menulis. Namun, makna aplikasi telah berkembang untuk mencakup

berbagai proses, seperti membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Proses membaca, misalnya, melibatkan aspek kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial. Sementara kata "digital" berasal dari kata Yunani "digitus," yang berarti jari-jemari. Ketika jari-jemari dihitung, jumlahnya sepuluh, yang terdiri dari dua radix, yaitu 1 dan 0. Konsep digital merepresentasikan bilangan dengan kombinasi angka 0 dan 1, yang dikenal sebagai sistem bilangan biner atau bit.

Istilah "aplikasi digital" pertama kali diperkenalkan oleh Paul Gilster (1997) sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Gilster menekankan bahwa aplikasi digital melibatkan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam konteks akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Pengertian ini memperluas konsep aplikasi digital yang berakar pada aplikasi komputer dan aplikasi informasi, yang berkembang pada era di mana penggunaan komputer mikro meluas bukan hanya dalam lingkup bisnis, tetapi juga di masyarakat.

Berdasarkan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, aplikasi digital merujuk pada kemampuan yang tidak hanya terkait dengan penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga melibatkan aspek sosialisasi, pembelajaran, serta kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inspiratif sebagai bagian dari kompetensi digital. Selain itu, aplikasi informasi semakin meluas pada tahun 1990-an saat akses dan penyebaran informasi semakin mudah melalui teknologi berbasis jaringan.

Kemampuan dalam aplikasi digital bukan hanya terkait dengan operasi dan penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi saja, tetapi juga dalam "membaca" dan "memahami" konten dari perangkat tersebut, serta dalam "menciptakan" dan "menulis" informasi baru. Aplikasi digital juga dikenal sebagai literasi atau keberaksaraan dalam konteks digital. Arti dari aplikasi terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan dalam berbagai bidang ilmu. Ada beragam jenis aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan dalam berbagai bidang ilmu seperti aplikasi digital, komputer, informasi, media, statistika, dan lainnya.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan telah mengubah struktur sistem pendidikan, memungkinkan teknologi menjadi bagian dari proses pembelajaran. Budaya aplikasi menjadi fokus penting bagi pemerintah karena berperan dalam menciptakan sumber daya berkualitas yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Penerapan budaya aplikasi di Indonesia diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya memajukan bangsa melalui pemanfaatan aplikasi digital sebagai media pembelajaran.

Untuk meningkatkan keberhasilan aplikasi digital dalam dunia pendidikan, terutama pada saat ini, teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi alat yang mendukung. Misalnya, penggunaan game edukasi kreatif dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan aplikasi digital siswa sebagai kompetensi penting dalam menghadapi tantangan zaman. Aplikasi digital hadir sebagai jawaban terhadap perkembangan zaman era 4.0, terutama dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam menggunakan, mencari, dan mengolah informasi melalui gadget yang sudah terpasang aplikasi edukasi kreatif.

Sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa aplikasi digital melibatkan minat, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain, serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Konsep dan dimensi aplikasi digital yang dikemukakan bermuatan teknologis, psikologis dan sosial. Sehingga dapat dipahami bahwa aplikasi digital adalah bentuk keterampilan yang kompleks yang menyangkut keterampilan baru yang harus dimiliki manusia berhadapan dengan lingkungan digital saat ini. Ada tujuh prinsip dasar aplikasi yang berkembang dewasa ini, adapun ketujuh prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi adalah kecakapan hidup (life skills) yang memungkinkan manusia berfungsi maksimal sebagai anggota masyarakat,
- b. Aplikasi mencakup kemampuan reseptif dan produktif dalam upaya berwacana secara tertulis maupun secara lisan,
- c. Aplikasi adalah kemampuan memecahkan masalah,
- d. Aplikasi adalah refleksi penguasaan dan apresiasi budaya,
- e. Aplikasi adalah kegiatan refleksi (diri),
- f. Aplikasi adalah hasil kolaborasi,

g. Aplikasi adalah kegiatan melakukan interpretasi.

Media Game Edukasi Kreatif Belajar

Media game edukatif menjadi serangkaian kegiatan yang memengaruhi perubahan perilaku siswa dalam belajar, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Faktor yang memengaruhi pencapaian tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran melibatkan peran guru serta motivasi siswa. Motivasi untuk belajar memainkan peran penting dalam aktivitas belajar yang aktif dan pencapaian prestasi akademik yang lebih tinggi. Minat siswa dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Pada awal pembelajaran Bahasa Indonesia, beberapa siswa cenderung melakukan percakapan antar teman atau bermain sendiri, yang mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi ini menciptakan gangguan di kelas dan berdampak pada motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam siklus I, tingkat pencapaian mencapai 74%, yang meningkat pada siklus II menjadi 78%. Perbaikan dalam proses pembelajaran menghasilkan perubahan yang signifikan; siswa menjadi lebih fokus, suasana kelas lebih kondusif, dan lebih santai. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. Perbaikan proses pembelajaran ini juga mempengaruhi aspek seperti penerapan aplikasi digital oleh siswa, aktivitas siswa, dan juga aktivitas guru. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media game edukatif kreatif secara tepat dapat meningkatkan aplikasi digital siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media game edukatif menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Media game edukatif juga dianggap cocok untuk diterapkan di berbagai sekolah, terutama yang menggunakan kurikulum merdeka belajar. Pemahaman dalam penggunaan Aplikasi digital diberikan melalui proses pengenalan barang – barang digital, pengenalan perlengkapan dan bahan serta pengetahuan manfaat barang digital itu sendiri. Ketika pemahaman ini dapat diperoleh oleh anak sekolah, diharapkan mereka akan memanfaatkan dampak positif dari teknologi itu sendiri. Dan lebih mampu menggunakan aplikasi digital dengan bijak. Ketersediaan perlengkapan serta fasilitas sangat penting demi kelancaran pelaksanaan kegiatan. Adapun perlengkapan serta fasilitas yang diperlukan diantaranya adalah :

- a. Peralatan berupa :Laptop, Gadget / HP, Aplikasi Pembelajaran.
- b. Perlengkapan : Tripod dan Tikar.
- c. Fasilitas : Ruang (Aula MI Ibnu Aqil Pekanbaru), Buku dan Alat Tulis.

Pembelajaran ini diterapkan melalui prinsip *Learning by Doing*, dimulai dengan pemahaman dasar tentang manfaat dan dampak penggunaan aplikasi digital. Selanjutnya, dilakukan praktik langsung penggunaan perangkat seperti ponsel dan laptop, dengan alat tulis sebagai alat pencatatan materi. Semua peserta dari jenjang Sekolah Dasar (SD) diidentifikasi oleh tim pelaksana. Mereka kemudian berkumpul di sebuah ruangan untuk menjalani program pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa SD. Peserta diperkenalkan dengan beragam jenis media digital, terutama aplikasi yang mendukung pembelajaran jarak jauh (*Daring*) di era *new normal* akibat pandemi Covid-19. Fokus pada kesadaran dan perubahan pola penggunaan teknologi dari sekadar hiburan menjadi alat edukatif yang penting. Para peserta dibimbing dan diberikan pemahaman langsung tentang dampak positif dan negatif penggunaan teknologi serta cara bijak menggunakannya. Pembelajaran dimulai dengan pengenalan dasar yang mencakup:

- a. Pengenalan berbagai aplikasi pendukung seperti Google Classroom, Edmodo, E-learning, dan ZOOM sebagai media tatap muka virtual (online)
- b. Pengajaran tata cara penggunaan dan pemanfaatan aplikasi tersebut
- c. Penjelasan tentang penggunaan laptop secara lebih luas
- d. Praktik langsung penggunaan teknologi, termasuk penggunaan gadget dan laptop sebagai media edukatif.

Dalam prakteknya, siswa diajarkan cara menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom dan Edmodo. Selanjutnya, diperkenalkan pada aplikasi game yang mendukung proses pembelajaran, seperti Kuis Cerdas Indonesia yang berisi berbagai soal seperti dalam sebuah kuis, yang dapat dijawab dengan memilih jawaban yang benar. Pada tahap lainnya, siswa diberi pelatihan tentang cara menyalakan dan mematikan laptop serta penggunaan Microsoft Word dengan mempertimbangkan usia mereka yang masih anak-anak. Pembelajaran tentang penggunaan Microsoft Word difokuskan pada hal-hal dasar seperti mengetik menggunakan huruf besar, kecil, dan memberikan warna pada kata atau kalimat. Sesudah praktik berlangsung, kegiatan ditutup dengan kesimpulan, umpan balik, dan

evaluasi. Berdasarkan observasi selama kegiatan, peserta berhasil menyerap informasi sederhana yang disampaikan, terutama melalui bantuan aplikasi digital dan praktik langsung. Antusiasme dan ketertarikan yang tinggi dari peserta membuat proses pembelajaran berjalan lebih fokus dan sesuai target. Hasil dari program pengabdian masyarakat ini menunjukkan kesuksesan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang aplikasi digital dan penggunaannya, mulai dari awal hingga akhir kegiatan.

SIMPULAN

Program Literasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal yang diselenggarakan di Aula MI Ibnu Aqil Pekanbaru pada 26 Agustus 2021 diikuti oleh 30 siswa SD beserta pendamping wali murid mereka. Tujuannya adalah untuk memperluas pengetahuan mereka melalui pemanfaatan aplikasi digital sebagai alat pembelajaran yang interaktif, dengan harapan dapat mengubah pola penggunaan teknologi siswa menjadi lebih positif. Dalam kegiatan ini, berbagai peralatan seperti gadget dan aplikasi digital telah tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Peserta berhasil menyerap informasi dan mengikuti pelatihan dengan baik yang disampaikan oleh pelaksana selama kegiatan Literasi Digital ini di MI Ibnu Aqil Pekanbaru.

REFERENSI

- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, 'Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.11 (2021), 1885–96 <<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>>
- Dosen Jurusan, Soeheri, 'DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi', *Eksplora Informatika*, 2016, 71–80
- Dwi Puspa, Kadek Candra, 'Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD', *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2.1(2022) 32–40 <<https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>>
- Emka, Himsyari Almuafiry, 'Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model', *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2.1 (2017),10–20 <<https://doi.org/10.31284/j.integer.2017.v2i1.93>>
- Febrylian, Annela Dhona, and Denny Indrayana Setyadi, 'Perancangan Buku Digital Interaktif Sebagai Upaya Edukasi Jajanan Aman Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7- 9 Tahun', *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6.2 (2017) <<https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i2.27848>>
- Jannah, Dewi Rahmawati Noer, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo, 'Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.1 (2022), 1064–74 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>>
- Jayanti, Dwi, Jelita Intan Septiani, Ika Candra Sayekti, Ipin Prasajo, and Irma Yuliana, 'Pengenalan Game Edukasi Sebagai Digital Learning Culture Pada Pembelajaran Sekolah Dasar [Introduction of Educational Games as Digital Learning Culture in Elementary School Learning]', *Buletin KKN Pendidikan*, 3.2 (2021), 184–93 <<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15735>>
- Mastoah, Imas, Zulela MS, and Mohamad Syarif Sumantri, 'Meningkatkan Aplikasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif', *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9.1 (2022), 69–80 <<https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>>
- Mu'ah, Mu'ah, Umar Yeni Suyanto, Desi Romadhona, Nur Hidayati, and Bayu Malikul Askhar, 'Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Era New Normal', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1.2 (2020), 122–28 <<https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>>
- Ningsih, Ida Wahyu, Arif Widodo, and Asrin Asrin, 'Urgensi Kompetensi Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8.2(2021), <<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.35912>>
- Ratnasari, Dine Trio, and Ajeng Ginanjar, 'Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi', *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*, 4.1 (2019), 481–88
- Safitri, Ida, Sufyarma Marsidin, and Ahmad Subandi, 'Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Aplikasi Digital Di Sekolah Dasar', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.2 (2020), 176–80

<<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>>
Wulandari, Sofyana Kharisma, and Rabendra Yudistira Alamin, 'Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun', *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8.2 (2020), 321–26
<<https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.46988>>