

## PENGGUNAAN *LEARNINGAPPS* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR

Nurkholis<sup>1\*</sup>, Hendri Raharjo<sup>2</sup>, Toto Santi Aji<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas Muhammadiyah Cirebon,

<sup>2</sup>IAIN Syekh Nurjati Cirebon

<sup>1</sup>nurkholis@umc.ac.id

### Abstract

*Learningapps is one of the web-based learning media that can be used in the distance learning process (Online). In addition, learningapps can also be creative and shaped with all learning not only about languages. Especially during the pandemic, teaching and learning activities must continue as they should. Teachers must also use technology-based interactive learning media to support these activities. In the all-digital era 5.0, it is not surprising that a teacher is required to be technology literate so as not to miss new information. Therefore, this study aims to describe the importance of using learning apps as interactive learning media in elementary schools. This study also uses qualitative methods with pre-research and experimental stages. Data collection techniques used in this study were tests as the main instrument, interviews, observations, and documentation. The collected data is then analyzed in stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results obtained from this study are that the use of learning apps as interactive learning media has a good impact on the target object, namely elementary school students. It can be concluded that elementary school students need innovative, interactive and varied learning. This results in creative thinking in expressing ideas and opinions.*

**Keywords:** distance learning; interactive learning; learningapps

### Abstrak

Learningapps adalah salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh (Daring). Selain itu, learningapps juga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai sarana atau media interaktif dalam pembelajaran apapun. Terlebih pada masa pandemi, kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan sebagaimana mestinya. Guru juga harus menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi untuk menunjang kegiatan tersebut. Di zaman yang serba digital 5.0 tidak mengeherankan seorang Guru dituntut untuk melek teknologi agar tidak ketinggalan informasi kebaruan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsi pentingnya penggunaan learningapps sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif dengan tahapan pra-penelitian dan eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah test sebagai instrument utama, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data terkumpul kemudian dianalisis dengan tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini bahwa penggunaan learningapps sebagai media pembelajaran interaktif berdampak baik terhadap sasaran objeknya yaitu siswa sekolah dasar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan pembelajaran yang inovatif, interaktif dan bervariasi. Sehingga menghasilkan pemikiran yang kreatif dalam menuangkan ide dan pendapatnya.

**Kata Kunci:** pembelajaran jarak jauh; pembelajaran interaktif; learningapps

Received : 2022-08-10

Approved : 2022-10-27

Revised : 2022-10-24

Published : 2022-10-31



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## Pendahuluan

Saat ini dunia pendidikan mengalami perubahan, salah satunya adalah bagaimana pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Media menjadi salah satu alat yang diyakini mampu menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Pemanfaatan media sebagai alat pembelajaran bagi siswa generasi alpha menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran karena generasi alpha merupakan generasi yang erat dengan teknologi (Mitia Arizka Wardani et al., 2021).

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran paling dominan terlihat ketika kondisi pembelajaran memasuki masa pandemi sejak awal 2020 lalu. Pandemi covid-19 yang terjadi memberikan dampak yang cukup signifikan bagi proses pendidikan (Djalante et al., 2020). Untuk menjaga asa pendidikan agar tidak *learning loss* maka proses pendidikan tetap dijalankan menggunakan berbagai alat *platform* pembelajaran untuk menjaga kualitas pendidikan Indonesia agar tidak terpuruk (Hidayati & Prihatin, 2016). Aturan penggunaan media, salah satunya dituangkan dalam Permendikbud No. 109 Tahun 2013 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh pada pendidikan tinggi bahwa PJJ adalah proses belajar-mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi (Dikdasmen, 2016).

Dalam prosesnya penggunaan media tentu memerlukan pengembangan agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik terutama dalam penyampaian konten yang ada dalam media tersebut agar guru menjelaskan materi sebagaimana mestinya (Priyambodo, 2020). Guru harus memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran yang berlangsung (Riyanti, 2020). Terlebih pada siswa Sekolah Dasar yang memiliki sifat dan karakteristik yang mudah bosan akan suatu hal yang dilakukan secara terus menerus dan monoton.

Penggunaan media menjadi salah satu perantara yang dapat mengantarkan pemahaman siswa lebih baik lagi, terutama materi pelajaran yang abstrak dan perlu ilustrasi agar pemahaman siswa bisa kongkret apalagi jika materi tersebut disampaikan kepada siswa kelas rendah (Adawiyah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran seharusnya menjadi hal yang wajib bagi seorang Guru. Sebab dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa semakin antusias terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Bukan hanya itu saja media pembelajaran menjadi penunjang kegiatan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Dengan begitu adanya timbal balik antara Guru dan siswa berjalan secara selaras. Macam-macam media pembelajaran telah banyak dijumpai tergantung kreatifitas Guru tersebut dalam membuatnya. Jika dirasa memberatkan seorang Guru, Guru dapat membelinya atau membuat media pembelajaran dari barang-barang yang sederhana tidak berguna lagi. Salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif (Meidawati, 2019). Media pembelajaran interaktif adalah suatu layanan digital (multimedia) yang dapat dimanfaatkan penggunaannya oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran yang menarik berisi tentang teks, gambar bergerak, game, video, audio dan yang lainnya (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga siswa dapat berpikir dengan kreatif untuk memecahkan sebuah masalah pembelajaran (Qadar, 2015).

Salah satu hasil penelitian terkait penggunaan media sebagai sarana pembelajaran dilakukan oleh (Arif et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu menstimulus kemampuan berpikir dan kecerdasan siswa dengan

berbagai konten keilmuan di dalamnya. Media interaktif menjadi salah satu solusi yang mampu menstimulus kemampuan berpikir siswa.

Media interaktif yang saat ini ada salah satunya Learningapps. Learningapps adalah sebuah web yang dapat digunakan oleh guru, siswa, bahkan orang umum yang ingin menggunakan berbagai aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, learningapps juga bisa dikreatifkan dan dibentuk dengan semua pembelajaran tidak hanya tentang bahasa. Sistem dari learningapps ini mudah digunakan dan menu yang sederhana. Terdapat template yang tersedia sehingga guru maupun siswa dapat langsung untuk menggunakannya. Jika memang ingin mengkreaitifkan atau membuat materi yang berbeda bisa membuat sendiri dengan mudah (Firmansyah, 2020). Pada dasarnya learningapps berasal dari luar negeri maka akan sering dijumpai bahasa Jerman dan bahasa Inggris. Tetapi tak perlu khawatir bahasa Inggris yang digunakan cukup sederhana karena memang sasaran dari website ini adalah pelajar muda dari tingkat PAUD, TK, dan Sekolah Dasar (Liwis et al., 2017).

Dari penjelasan di atas bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah penting bagi peserta didik dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian diperlukan pengamatan dan penggalian data untuk mendeskripsikan sejauh mana penggunaan *learningapps* sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar dalam menstimulus kemampuan siswa memahami materi pembelajaran

## Metode Penelitian

Objek penelitian ini yaitu mendeskripsikan penggunaan learningapps sebagai media pembelajaran interaktif, sehingga penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif (Weinberger, 2018). Sumber data berupa partisipan dalam istilah Tacq (2011) penelitian ini adalah diambil dari kelas 3 SD Qur'an Al-Maunah Kabupaten Cirebon, Jawa Barat pada tanggal 02 April 2021 masih adanya kegiatan Kampus Mengajar. Prosedur ini sebagai pra-penelitian terkait penggunaan learningapps diharapkan dari kegiatan tersebut minat belajar siswa semakin meningkat. Partisipannya adalah 2 siswa perempuan yang mana 2 siswa merupakan juara kelas (Jansen, 2010).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Adapun instrumen penelitian ini yaitu test sebagai instrument utama yang didukung oleh instrument wawancara, observasi, dan dokumentasi (Jansen, 2010). Data dikumpulkan dari peserta menggunakan latihan learningapps, dari intruksi yang ada apakah mereka memahami atau tidak. Skalanya adalah dirancang oleh peneliti untuk mengukur penggunaan learningapps sebagai penggunaan media pembelajaran yang meningkatkan minat belajar siswa (Abawi, 2013). Dari hasil pengamatan eksperimen tersebut dapat disimpulkan pandangan mereka mengenai learningapps seperti apa dan bagaimana.

Teknik yang digunakan dalam pemeriksaan validitas data sebagai berikut: untuk menguji validitas data dengan uji kepercayaan menggunakan triangulasi teknik karena dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi (Anufia & Alhamid, 2017). Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Flick, 2013).

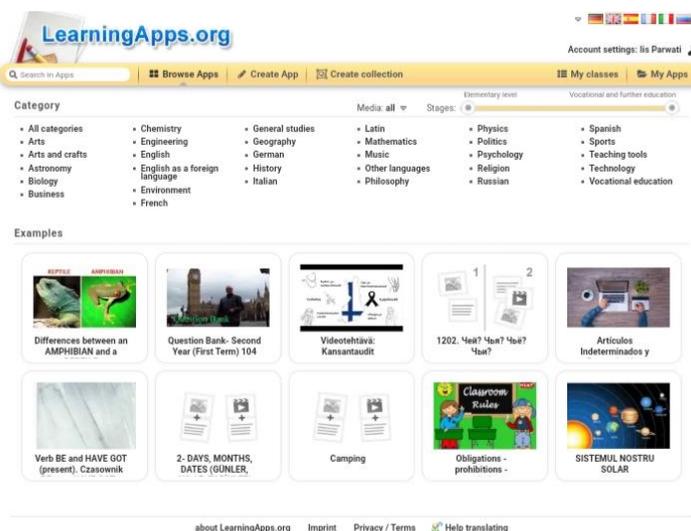
## Hasil dan Pembahasan

### *Proses pengenalan learningapps*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penggunaan media *learningapps* mengungkapkan bahwa siswa antusias menggunakan aplikasi tersebut dan memberikan pemahaman yang lebih kongkret karena dari segi konten dan media yang ada dapat mempermudah pemahaman siswa terutama dalam materi IPA.



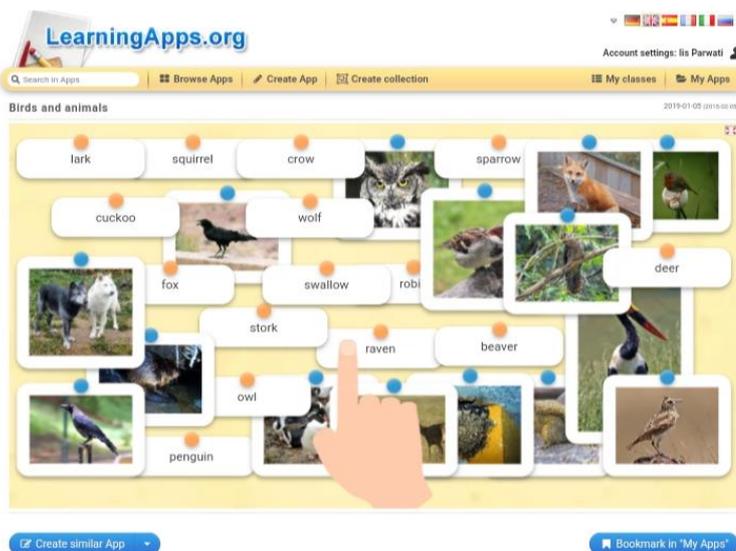
Gambar 1. Pengenalan *website learningapps*



Gambar 2. Menu dan *tools learningapps*

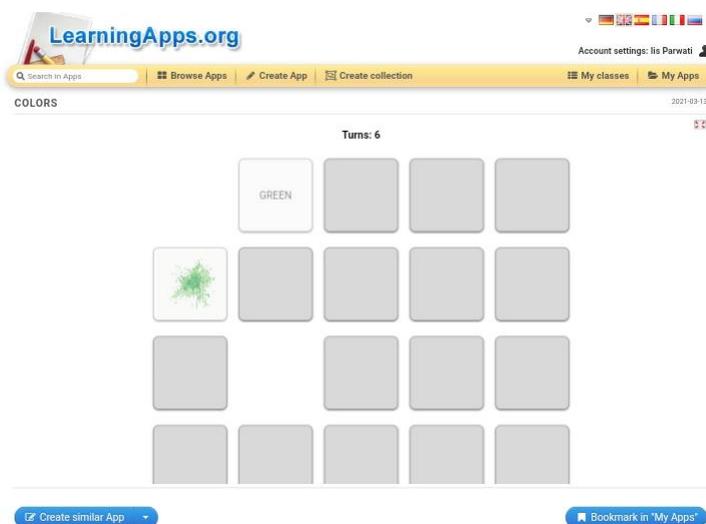
### *Proses pengenalan learningapps*

Percobaan pertama, 1 partisipan dengan mudah menjalankan. Mengambil kosa kata bahasa Inggris yaitu berkaitan dengan binatang dan burung. Untuk menjalankannya, cukup mencocokkan nama bahasa Inggris dengan gambar yang tersedia. Hal ini dapat mengukur pengetahuan sejauh mana terkait kosa kata yang dimiliki tersebut. Untuk mempermudah mereka dapat memilih template yang telah disediakan tanpa harus membuat terlebih dahulu.



**Gambar 3.** Mencocokkan gambar kosa kata binatang

Percobaan kedua, partisipan sedikit kesulitan saat harus menjalankan. Partisipan mengambil template kosa kata warna. Berbeda dari partisipan yang pertama, template ke-dua ini harus membutuhkan penghafalan yang cukup kuat. Sebab template ini bertujuan untuk meningkatkan penghafalan yang kuat baik dari nama, gambar, dan letak yang harus dipasangkan. Tetapi partisipan dapat menyelesaikan dengan cukup baik.



**Gambar 4.** Memasangkan kosa kata warna

Berdasarkan eksperimen latihan, partisipan memiliki minat belajar yang cukup tinggi untuk menyelesaikan latihan tersebut. Selain itu, meski untuk pertama kali partisipan menikmati dan merasa senang dengan penggunaan learningapps. Tidak mengherankan learningapps ini dapat diaplikasikan atau diimplementasikan di sekolah dasar. Sebagai salah satu media pembelajaran interaktif dan juga penunjang untuk meningkatkan siswa dalam belajar. Guru perlu menyediakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berlangsung terdapat interaksi guru dan siswa. Kemudian, dengan adanya media pembelajaran mewujudkan suasana kelas yang aktif dan beraura positif.

Proses pembelajaran menggunakan media interaktif memiliki karakteristik. Menurut (Sutirman, 2013;Septiyani et al., 2021) bahwa penggunaan media interaktif *learningapps* mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, proses pembelajaran dengan memanfaatkan media memberikan transformasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi zaman saat ini.

Inovasi yang diterapkan oleh para guru memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa. Adapun kelebihan media pembelajaran menurut (Rusman, 2012: Septiyani et al., 2021) adalah memungkinkan penggunaannya untuk mempelajari materi dimanapun dan kapanpun secara mandiri. Hal tersebut tentunya untuk meningkatkan kualitas lulusan, menuju sumber daya manusia yang berkualitas di era Revolusi Industri saat ini sebagaimana diungkapkan oleh (Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2018; Faiz et al., 2022) bahwa pembelajaran harus memanfaatkan konsep *the best possible educational technology* untuk mengimbangi karakteristik generasi saat ini yang mengedepankan teknologi sebagai alat untuk menunjang pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai alat penyampai materi pembelajaran memberikan solusi praktis yang sesuai dengan kondisi pembelajaran abad-21 yang mengedepankan teknologi sebagai alatnya.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *learningapps* sangat relevan digunakan untuk siswa sekolah dasar dimasa pandemic seperti sekarang ini, dengan menu yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga setiap siswa mampu mengoperasionalkannya secara langsung. Selain itu, *learningapps* sebagai media pembelajaran yang interaktif memberikan warna tersendiri karena memiliki berbagai template. *Learningapps* juga dapat di digunakan dengan berbagai materi tidak hanya untuk bahasa saja. Terlebih pembelajaran jarak jauh, sudah seharusnya seorang guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga dengan adanya media pembelajaran siswa dapat memiliki minat belajar yang tinggi, mudah dalam merekam materi yang disampaikan dan paham terhadap penjelasan guru. Jadi, media pembelajaran sangat penting di berbagai aktivitas terutama dalam dunia pendidikan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sebagaimana mestinya.

### **Daftar Pustaka**

- Abawi, K. (2013). Data Collection Instruments (Questionnaire & Interview). *Training in Sexual and Reproductive Health Research Geneva, 1*(Geneva Workshop 2013), 18.
- Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Magic Box Sikla ( Siklus Air ) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Edumaspul Jurnal Pendidikan, 6*(1), 599–606.
- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4*(1), 201–210.
- Dikdasmen, K. (2016). *Pedoman Umum Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah*.

- Djalante, R., Lassa, J., Setiamarga, D., Mahfud, C., Sudjatma, A., Indrawan, M., Haryanto, B., Sinapoy, M. S., Rafliana, I., Djalante, S., Gunawan, L. A., Anindito, R., Warsilah, H., & Surtiari, I. G. A. (2020). Review and analysis of current responses to COVID-19 in Indonesia: Period of January to March 2020. *Progress in Disaster Science*, 100091. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pdisas.2020.100091>
- Faiz, A., Hakam, K. A., Nurihsan, J., & Komalasari, K. (2022). Pembelajaran Kognitif Moral melalui Cerita Dilema Berbentuk Animasi. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6463–6470.
- Firmansyah, B. (2020). Pengembangan Blended Learning Melalui Aplikasi E-Campus Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon. *Edulead*, 2(2), 72–83.
- Flick, U. (2013). *Qualitative Data Analysis* (the SAGE h). SAGE Publication Ltd.
- Hidayati, I. F., & Prihatin, T. (2016). Pengelolaan Kurikulum Sekolah Alam di TK Alam Al Biruni Cirebon. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 4(1), 32–39. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v4i1.14275>
- Jansen, H. (2010). The logic of qualitative survey research and its position in the field of social research. *Forum: Qualitative Social Research Socialforschung*, 11(2), 1–22.
- Liwis, N., Antara, P. A., & Ujjanti, P. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Gugus V Kecamatan Buleleng. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 116–126.
- Meidawati. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Abstrak. *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1), 1–5.
- Mitia Arizka Wardani, Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2).
- Priyambodo, P. (2020). Inovasi pembelajaran berbasis teori kecerdasan majemuk untuk pengembangan peran sekolah di era 4.0. *Humanika*, 19(2), 139–156. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29269>
- Qadar, R. (2015). Mengakses Aspek Afektif Dan Kognitif Pada Pembelajaran Optika Dengan Pendekatan Demonstrasi Interaktif. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 1–11.
- Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan e-learning sebagai inovasi media pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199–220. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429>
- Riyanti. (2020). *Pengembangan Perangkat pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terintegrasi STEM Berbasis E-Learning untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Septiyani, L., Faiz, A., Yuningsih, D., & Iman, B. N. (2021). Use of Educational Game Website Media in Online Learning on Student'S Critical Thinking. *Ta Dib : Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 381–388. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.8395>
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif* (1st ed.). Graha Ilmu.

- 
- Tacq, J. (2011). Causality in qualitative and quantitative research. *Quality and Quantity*, 45(2), 263–291. <https://doi.org/10.1007/s11135-009-9293-0>
- Weinberger, Y. (2018). Using qualitative research methods to cope with the educational complexity. *Journal of Education and Human Development*, 7(1), 135–145. <https://doi.org/10.15640/jehd.v7n1a16>