

Inovasi Pembelajaran Digital *LearningApps* Kepada Guru UPTD SDN Purwamekar

Srie Mulyani¹, Achmad Ferdiansyach², Aisyah Nina Wangsa³, Anti Damayanti Kosasih⁴, Chairunissa⁵, Dea Aldina Lestari⁶, Dede Ahmad Sugandi⁷

¹⁻⁷Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: srie_mulyani@upi.edu¹, imanda.tori99@upi.edu², aisyahninaw@upi.edu³, antidamayanti@upi.edu⁴, nissa022@upi.edu⁵, deaalina@upi.edu⁶, atjeng@upi.edu⁷

Abstract. Media is one of the tools that can convey learning material so that learning objectives can be achieved properly and provide concrete examples to students. Today's young generation is so close to the name technology, where teachers as much as possible to utilize technology. In learning, teachers can use digital-based learning media, one of which can use the *LearningApps* website, because learning using digital media can attract children's attention, can facilitate children to be able to learn more widely, more, and varied. The purpose of this service activity, to introduce this *LearningApps* website to teachers so that it can be implemented in learning activities. This service activity is carried out using the planning and implementation method. When teachers try to use the *LearningApps* website, there are some difficulties but teachers can solve them well with the help and directions that have been explained. Even though they had difficulties, teachers were still interested in learning to use *LearningApps* and teachers' skills seemed to have improved in this workshop on the use of digital-based learning media.

Keywords: digital learning, *LearningApps*

Abstrak. Media menjadi salah satu alat yang dapat menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan memberikan contoh secara konkrit pada peserta didik. Generasi muda zaman sekarang begitu erat dengan yang namanya teknologi, di mana guru sebisa mungkin untuk memanfaatkan teknologi. Pada pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis digital salah satunya dapat menggunakan *website LearningApps*, sebab pembelajaran menggunakan media digital dapat menarik perhatian anak, dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini, untuk memperkenalkan *website LearningApps* ini kepada guru agar dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian, ini dilakukan dengan metode perencanaan dan pelaksanaan. Saat guru mencoba untuk menggunakan *website LearningApps*, terdapat beberapa kesulitan tetapi guru dapat menyelesaikannya dengan baik dengan bantuan dan arahan yang sudah dijelaskan. Walaupun sempat mengalami kesulitan, guru tetap tertarik dalam belajar menggunakan *LearningApps* dan keterampilan guru tampak mengalami peningkatan dalam *workshop* penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini.

Kata kunci: Media pembelajaran digital, *LearningApps*

LATAR BELAKANG

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.

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. 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. 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). Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran berbasis digital adalah sebuah inovasi yang digunakan untuk memberikan pembelajaran dengan berbagai metode misalnya seperti permainan, merekam video, membuat anekdot, serta menggunakan berbagai teknik dan metode belajar terbaru agar suasana kelas lebih menyenangkan dan bervariasi. Dapat disimpulkan, media pembelajaran berbasis digital sangat penting untuk siswa di era teknologi seperti sekarang karena pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Karena pada umumnya anak masih berpikir harus secara nyata (konkrit) tidak dapat berpikir secara samar.

Keuntungan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu dapat menarik perhatian siswa dan memusatkan perhatian siswa sehingga siswa dapat fokus dan materi dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Salah satu *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan dimanfaatkan oleh siswa adalah *LearningApps*. *LearningApps* adalah sebuah *website* yang dapat digunakan oleh guru, siswa dengan berbagai aktivitas belajar yang menyenangkan dan dapat diakses secara gratis. Selain itu, *LearningApps* juga bisa dipadukan dengan semua pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Sistem dari *LearningApps* ini terdiri dari menu yang sederhana namun menarik sehingga mudah digunakan oleh guru. Ketika akan membuat media pembelajaran, akan ada tutorial penggunaan media *LearningApps* sehingga kita akan dimudahkan saat belajar. Lalu terdapat juga *template* yang tersedia sehingga guru akan dimudahkan saat proses pembuatan media pembelajaran digital.

LearningApps ini menjadi sebuah alternatif media belajar dalam menyampaikan pembelajaran bagi guru kepada siswa. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran *e-learning* maupun pembelajaran tatap muka.

KAJIAN TEORITIS

Nasution (dalam Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020) menjelaskan bahwa minat belajar anak tidak dapat berkembang dengan baik jika tidak didukung dengan stimulasi yang dapat memicu minat. Pada dasarnya, anak tidak dapat memahami suatu konsep atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru jika tidak ada contoh yang konkrit. Selain itu, minat belajar siswa akan meningkat, ketika dalam suatu pembelajaran terdapat contoh yang konkrit atau sesuatu yang menarik perhatian siswa seperti menggunakan media pembelajaran. Kemudian, guru dituntut agar bisa mengubah cara proses belajar mengajar menjadi kreatif. Menggunakan permainan, dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Menurut Rusman (dalam Nugraha, dkk., 2017) permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan.

Dengan mengikuti perkembangan zaman, bahwa saat ini abad 21 yang di mana semua sudah menggunakan teknologi bahkan anak sudah mengenal teknologi dari kecil. Oleh karena itu, permainan sebagai media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media pembelajaran berbasis digital. Menurut Okra. R. (2019, hlm. 122) menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. *LeaningApps* merupakan salah satu *website*, yang menyediakan banyak *template* yang dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran digital. Menurut Runner (dalam Gorbatur & Dudka, 2019) menjelaskan bahwa *platform LearningApps* adalah layanan *online* internasional dengan fitur lengkap yang memungkinkan pengguna membuat dua puluh jenis latihan dan dapat mengontrol pencapaian tujuan kognitif dari tingkat rendah sampai tingkat yang lebih tinggi berdasarkan taksonomi Bloom.

Melihat permasalahan di atas, penulis dan rekan-rekan mengadakan *workshop* penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu salah satunya menggunakan *website LeaningApps*. *Workshop* penggunaan *LeaningApps* kepada guru di UPTD SDN Purwamekar pada tanggal 1 Desember 2022, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas

guru di UPTD SDN Purwamekar agar dapat menggunakan *LearningApps* untuk menerapkannya pada kegiatan pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian ini, dilaksanakan di UPTD SDN Purwamekar pada tanggal 1 Desember 2022 dengan jumlah guru sebanyak 22 guru. Sebelum kegiatan *workshop* ini dilaksanakan, penulis dan rekan-rekan berdiskusi terlebih dahulu untuk merancang kegiatan *workshop* ini, kemudian ada dua tahapan lainnya dalam pengabdian ini, yaitu perencanaan, dan pelaksanaan. Berikut rinciannya.

1. Perencanaan

Perencanaan pengabdian ini, yaitu tim menentukan jadwal terlebih dahulu kemudian menghubungi Kepala Sekolah dan guru SDN Purwamekar kabupaten Purwakarta untuk meminta izin tentang melaksanakan pengabdian ini. Tim juga menjelaskan tujuan dari pengabdian ini serta memberi gambaran seperti apa kegiatan pengabdian ini nantinya

2. Pelaksanaan

Berikut adalah tahapan kegiatan saat dilaksanakan.

- a. Ceramah, digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh Tim Pelaksana *Workshop*.
- b. Tanya Jawab, yaitu metode yang digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta *Workshop* terhadap apa yang telah disampaikan oleh Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Guru UPTD SDN PURWAMEKAR.
- c. Diskusi, yaitu pemateri dan peserta melakukan dialog yang membahas masalah seputar pengembangan media pembelajaran melalui *website LearningApps*.
- d. Simulasi dan Praktek, yaitu digunakan untuk memperlihatkan penggunaan media pembelajaran melalui *website LearningApps*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *workshop* ditemukan bahwa guru-guru yang ikut serta dalam *workshop* ini sangat tertarik karena menemukan ilmu yang baru yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, keterampilan guru tampak mengalami peningkatan dalam *Workshop* Pembelajaran Digital Melalui Media *LearningApps* Di UPTD SDN Purwamekar. Hal ini ditandai oleh kemajuan guru dalam pelaksanaan pelatihan, berikut proses pengenalan *learningapps*.

Percobaan pertama, guru *workshop* mendengarkan materi yang disampaikan oleh pemateri mengenai penggunaan aplikasi *LearningApps* setelahnya guru mencoba aplikasi *LearningApps* dengan pencarian di *google* <https://LearningApps.org/login.php> kemudian *login* dengan membuat kata sandi baru tampilan seperti gambar diatas.



Gambar 1 Pemaparan penggunaan *LearningApps*



Gambar 2 Tampilan awal *LearningApps*

Percobaan kedua, guru sedikit mengalami kesulitan saat harus menjalankan. Karena menggunakan bahasa Inggris dan fitur didalamnya sedikit rumit. Guru bebas menggunakan *template*, sebab *template* ini bertujuan untuk meningkatkan penghafalan yang kuat baik dari nama, gambar, dan letak yang harus dipasangkan. Tetapi guru dapat menyelesaikan dengan cukup baik.



Gambar 3 penerapan penggunaan *learningapps* pada guru

Berdasarkan eksperimen latihan, guru memiliki minat belajar yang cukup tinggi untuk menyelesaikan latihan tersebut. Selain itu, meski untuk pertama kali guru 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.

Pada akhir *workshop* diadakan sesi tanya jawab sebagai bahan evaluasi dalam *Workshop* Pembelajaran Digital Melalui Media *LearningApps* Di UPTD SDN Purwamekar. Didapati tiga orang guru mengajukan pertanyaan dengan tiga pertanyaan.

1. Bagaimana anak bisa mengerti Pembelajaran Digital Melalui Media *LearningApps*?
2. Lebih baik menggunakan aplikasi mana untuk peserta didik dan konten *Youtube*?
3. Apakah tidak ada peringkat atau peringkat pada aplikasi *LearningApps*?

LearningApps adalah sebuah *website* yang dapat digunakan oleh guru, siswa dengan berbagai aktivitas belajar yang menyenangkan dan dapat diakses secara gratis. Selain itu, *LearningApps* juga bisa dipadukan dengan semua pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Sistem dari *LearningApps* ini terdiri dari menu yang sederhana namun menarik sehingga mudah digunakan oleh guru. Ketika akan membuat media pembelajaran, akan ada tutorial penggunaan media *LearningApps* sehingga kita akan dimudahkan saat belajar. Lalu terdapat juga *template* yang tersedia sehingga guru akan dimudahkan saat proses pembuatan media pembelajaran digital. *LearningApps* ini menjadi sebuah alternatif media belajar dalam

menyampaikan pembelajaran bagi guru kepada siswa. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran *e-learning* maupun pembelajaran tatap muka.

Proses pembelajaran menggunakan media interaktif memiliki karakteristik. Menurut Sutirman & Septiyani (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 & Septiyani (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 yang diungkapkan oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan (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 menjadi salah satu solusi praktis yang sesuai dengan kondisi pembelajaran pada abad-21 yang mengedepankan teknologi sebagai alatnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil *workshop* “Inovasi pembelajaran digital dengan *LearningApps* kepada guru UPTD SDN Purwamekar” dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media digital *LearningApps* sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Dengan tampilan yang sederhana dan mudah digunakan, memudahkan siswa dan guru untuk mengoperasionalkannya secara langsung. Selain itu, media digital *LearningApps* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan memiliki banyak pilihan *template*. *LearningApps* membuat berbagai materi pembelajaran seperti materi bahasa, matematika, seni dan masih banyak materi lainnya. Perkembang teknologi di era 4.0 yang mengharuskan guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif membuat siswa dapat memiliki minat belajar yang tinggi, memudahkan mereka dalam menerima materi yang disampaikan dan paham terhadap penjelasan guru. Jadi, media pembelajaran berbasis digital sangat penting di berbagai aktivitas terutama dalam dunia pendidikan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan semestinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah serta guru guru UPTD SDN Purwamekar yang telah memberikan dukungan, dimulai dengan memberikan izin serta membantu dalam hal penyediaan tempat pelaksanaan kegiatan. Terima kasih kami ucapkan pula kepada seluruh pihak terutama guru guru UPTD SDN Purwamekar yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran proses pengabdian sehingga kegiatan pengabdian ini bisa berjalan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Riyanti. (2020). Pengembangan Perangkat pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Terintegrasi STEM Berbasis *E-Learning* untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- 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>
- Rahmawati, I., Dewi, F., & Putri, S. U. (2022, February). Respon Guru Terhadap Pelatihan Game Digital Menggunakan Aplikasi *LearningApps Matching Pairs* untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di SPS Nurul Athfal. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* (Vol. 1, No. 1, pp. 170-175).