

## Penggunaan *Learning Apps* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sdq Al-Ma'unah Cirebon

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

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon<sup>1</sup>, Tadris Matematika, IAIN Syekh Nurjati Cirebon<sup>2</sup>, Ilmu Alqur'an dan Tafsir, Universitas Muhammadiyah Cirebon<sup>3</sup>

Email : [nurkholis@umc.ac.id](mailto: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, learning apps 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. 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:** *Learningapps, interactive learning, distance learning*

### Abstrak

*Learningapps* adalah salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh (*Daring*). Selain itu, *learning apps* 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 mengherankan seorang Guru dituntut untuk melekat teknologi agar tidak ketinggalan informasi kebaruan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsi pentingnya penggunaan *learning apps* sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif dengan tahapan pra-penelitian dan eksperimen. 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:** *Learning Apps, pembelajaran interaktif, pembelajaran jarak jauh*

### A. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang terjadi di seluruh Dunia mengharuskan setiap manusia melakukan kegiatan melalui rumah. Tak terkecuali di Indonesia, berbagai sektor kehidupan terganggu salah satunya sektor pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu sektor yang paling berdampak pada pandemi ini. Pendidikan merupakan salah satu mencetak generasi penerus bangsa. Sebuah negara maju atau berkembang dapat dilihat dari kualitas pendidikan dari negara tersebut. Akibat pandemi ini, sekolah-sekolah dari tingkat pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas bahkan Perguruan Tinggi di daerah pelosok atau kota harus melakukan pembelajaran *Daring* (dalam jaringan). Istilah ini disebut dengan pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan 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. Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu alternatif kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan.

Pembelajaran jarak jauh dinilai kurang efektif. Sebab masih banyak faktor-faktor tertentu yang menjadikan kurangnya pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah siswa malas belajar karena beberapa dari Guru hanya memberikan materi dan tugas tanpa adanya penjelasan yang sebagaimana mestinya. Hal ini mengakibatkan minat belajar siswa berkurang. Tingkat pendidikan

Sekolah Dasar yang menjadi *golden age* masa keemasan seorang anak yang sedang aktif dan gampang menangkap bahkan menirukan orang dewasa. Oleh karena itu, Guru harus memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran yang berlangsung. 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 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. 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.

Di jaman yang berteknologi maju tidak mengherankan seorang guru dituntut harus melek teknologi agar tidak ketinggalan informasi. Dengan begitu guru harus memanfaatkan peluang tersebut untuk dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif sudah tidak asing ditelinga karena sudah banyak platform dan aplikasi yang menunjang kegiatan belajar mengajar. 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. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga siswa dapat berpikir dengan kreatif untuk memecahkan sebuah masalah pembelajaran.

*Learningapps* adalah salah satu media pembelajaran interaktif. *Learningapps* adalah sebuah web yang dapat digunakan oleh guru, siswa, bahkan orang umum yang ingin menggunakan berbagai aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, *learning apps* juga bisa direkatkan dan dibentuk dengan semua pembelajaran tidak hanya tentang bahasa. Sistem dari *learning apps* ini mudah digunakan dan menu yang sederhana. Terdapat template yang tersedia sehingga guru maupun siswa dapat langsung untuk menggunakannya. Jika memang ingin mengaktifkan atau membuat materi yang berbeda bisa membuat sendiri dengan mudah. Pada dasarnya *learning apps* 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.

Salah satu perencanaan pembelajaran yang dapat disiapkan sebelum memulai kegiatan belajar adalah dengan menyiapkan media pembelajaran sesuai materi yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran mempermudah peserta didik menyerap materi dengan mudah. Dalam realitanya banyak guru yang tidak menyiapkan akan hal itu. Guru hanya berpatok pada buku ajar yang menjadi penunjang pertama dalam menyampaikan materi. Sehingga proses belajar mengajar tidak ada yang baru dan monoton melakukan hal yang sama secara terus menerus. Sadiman menyatakan bahwa proses pembelajaran yaitu sebuah usaha yang dilakukan oleh pengajar yang bertujuan memfasilitasi dan memberikan wadah belajar kepada orang lain atau peserta didik.

Dari penjelasan diatas bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah penting bagi peserta didik dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan pentingnya penggunaan *learning apps* sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

## **Landasan Teori**

## 1. *Learningapps*

*Learningapps* adalah salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh (*Daring*). Berdasarkan Anna Dyer (2021), bahwa *learning apps* adalah platform online gratis yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai macam kegiatan pembelajaran online: mencocokkan, mengisi kekosongan, kisi kata (pencarian kata) dan teka-teki silang, peta, pemungutan suara, pemesanan, untuk menyebutkan beberapa saja. Jadi platform ini memiliki template untuk sebagian besar latihan standar dan beberapa template kreatif dengan elemen *gamification* yang membuatnya sempurna untuk semua jenis pelajar sehingga mudah digunakan oleh semua kalangan. *Learningapps* juga memiliki alat yang sederhana dapat di buka di laptop, notebook bahkan smartphome. Terlebih untuk mengakses *learning apps* ini gratis.

Sementara Marie Therese Swabey (2017), menyebutkan alat yang sangat mudah dengan berbagai aktivitas yang dapat digunakan, diadaptasi, atau dibuat oleh guru dan pelajar masih pemula untuk mempraktikkan berbagai sistem dan keterampilan bahasa pada setiap tahap pelajaran. *LearningApps.org* juga alat serbaguna untuk pelajar, pengajar, dan pelatih pengajar yang ingin menggunakan atau membuat berbagai aktivitas berbeda untuk mempraktikkan berbagai sistem bahasa (tata bahasa, kosa kata, dan pengucapan) dan keterampilan bahasa (membaca, mendengarkan, berbicara, dan penulisan). Sebenarnya *learning app* ini tidak hanya digunakan untuk bahasa lain untuk berbagai pembelajaran. Guru hanya perlu menyesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

## 2. Media pembelajaran interaktif

Suartama menyatakan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, perlu dibutuhkan upaya yang dapat mencapai peningkatan hasil belajar siswa yang menjadi tujuan pembelajaran tersebut. Hakikatnya, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya penerapan, penggunaan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran salah satunya media pembelajaran interaktif (Nursit, 2016). Media pembelajaran interaktif adalah alat peraga yang digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi atau multimedia. Berbeda dengan Sadiman (2008) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari guru (pengirim) ke siswa (penerima) materi. Hal ini dapat disebut juga bahwa media pembelajaran merupakan perantara antara dua orang atau lebih yang memiliki interaksi. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi. Selain itu pula, peserta didik memiliki pemikiran yang kritis dan kreatif.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan berupa pendekatan kualitatif. Partisipan 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 *learning apps* diharapkan dari kegiatan tersebut minat belajar siswa semakin meningkat. Partisipannya adalah 2 siswa perempuan yang mana 2 siswa merupakan juara kelas. Dari segi pemahaman siswa cukup mudah menangkap terkait instruksi yang ada. Objek penelitian ini adalah implementasi penggunaan *learning apps* sebagai media pembelajaran interaktif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik test dan dokumentasi.

Data dikumpulkan dari peserta menggunakan latihan *learning apps*, dari intruksi yang ada apakah mereka memahami atau tidak. Skalanya adalah dirancang oleh peneliti untuk mengukur penggunaan *learning apps* sebagai penggunaan media pembelajaran yang meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil pengamatan eksperimen tersebut dapat disimpulkan pandangan mereka mengenai *learning apps* seperti apa dan bagaimana.

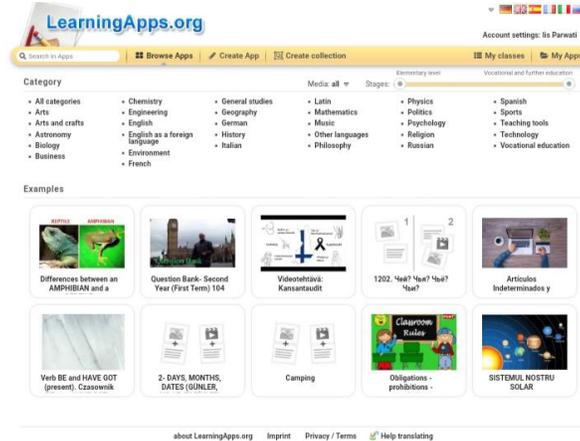
## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengenalan *Learning apps*

Proses penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur pemahaman peserta didik terkait *tools* yang ada di learningapps. Hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa siswa mudah menangkap isi yang ada di learning apps. Dengan kata lain learning apps mudah digunakan bagi siswa.



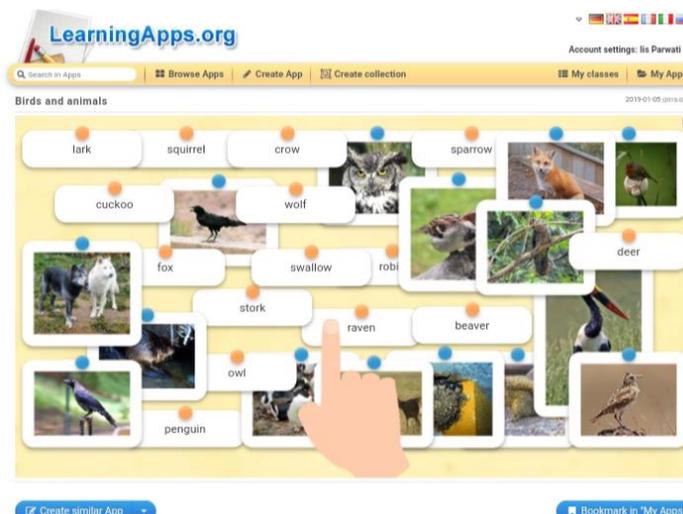
Gambar 1. (Pengen Alasan website learning apps)



Gambar 2. (Menu dan *tools* learning apps)

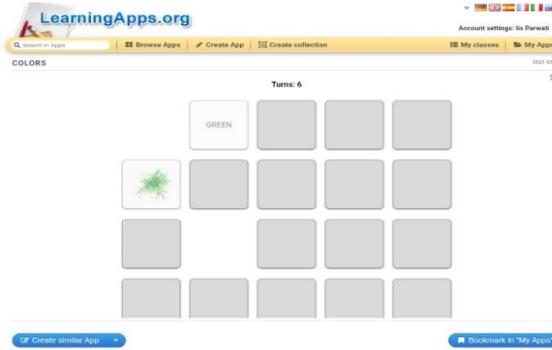
### Eksperimen penggunaan *Learningapps*

Percobaan pertama, 1 partisipan dengan mudah menjalankan. Mengambil kosakata 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 kosakata yang dimiliki tersebut. Untuk mempermudah mereka dapat memilih template yang telah disediakan tanpa harus membuat terlebih dahulu.



Gambar 3. Mencocokkan gambar kosakata binatang

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



Gambar 4. Memasangkan kosa kata warna

Berdasarkan eksperimen latihan di atas, 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 *learning apps* 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.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *learning apps* sangat relevan digunakan untuk siswa sekolah dasar di masa pandemic seperti sekarang ini, dengan menu yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga setiap siswa mampu mengoperasionalkannya secara langsung. Selain itu, *learning apps* 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

- Dyer, Anna (2020) Learning a tool to engage ( <https://fltmag.com/learningapps-a-tool-to-engage>)
- Nursyifa, A. R., Orinda, A., & Pritanti, S. S. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere*. 3(1), 9–13.
- Purwanto, D.A.J. (2021). *Pendidikan Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas terbuka

- Sugiyarto, U.S., Wulandari, Y., Casworo, A., Tengah, J., Larangan, K., & Brebes, K. (n.d)  
Interactive Powerpoint Media in Basic School of Learning Media Pembelajaran Power Point  
Interaktif
- Sugiyono. (2012) Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.  
Bandung : Alfabeta
- Therese, M.S (2017) *LearningApps.org*