

Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Sanggar Belajar di Malaysia

Achmad Solichan¹, Nova Christina Sari¹, Dhendra Marutho², Aditya Putra Ramdani¹,
Muhammad Zainudin Al Amin¹, Basirudin Ansor¹, Arviza Puterizahra²

¹Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Semarang

²Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Semarang

Kata kunci:

Interaktif
Aplikasi Permainan
Survei Kepuasan
Motivasi
Sanggar Belajar

Abstrak

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting. Salah satunya di negara Malaysia, banyak sanggar belajar berusaha untuk mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran mereka untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi permainan. Media pembelajaran interaktif menawarkan berbagai keunggulan dalam proses belajar-mengajar. Metode ini mampu menarik minat siswa melalui elemen interaktif dan gamifikasi, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi dapat lebih cenderung untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan retensi informasi. Aplikasi permainan sebagai media pembelajaran juga memberikan kesempatan untuk pembelajaran yang lebih personalisasi. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mendapatkan umpan balik langsung, yang membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Pengabdian masyarakat di sanggar belajar Malaysia berlangsung dengan sangat baik. Motivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran interaktif, meningkat. Peningkatan hasil dari pembelajaran interaktif dapat dilihat pada survei hasil kepuasan peserta terhadap metode pembelajaran ini. Survei kepuasan menghasilkan nilai 19% puas, dan 81% sangat puas, terhadap kegiatan ini.

Corresponding Author:

Muhammad Zainudin Al Amin

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Semarang, Jl. Kedungmundu Raya No. 18, Kota Semarang, Jawa Tengah 50272

E-mail: nama@email.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting. Salah satunya di negara Malaysia, banyak sanggar belajar berusaha untuk mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran mereka untuk

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi permainan.

Media pembelajaran interaktif menawarkan berbagai keunggulan dalam proses belajar-mengajar. Metode ini mampu menarik minat siswa melalui elemen interaktif dan gamifikasi, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi [1]. Siswa dapat lebih cenderung untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan retensi informasi. Penggunaan media digital seperti Chromebook, yang terintegrasi dengan aplikasi seperti Google Docs, Sheets, dan Slides, mampu membuat proses pembelajaran lebih efektif dan interaktif, terutama dengan dukungan dari akun belajar.id yang mempermudah akses ke berbagai fitur pendidikan [2].

Aplikasi permainan sebagai media pembelajaran juga memberikan kesempatan untuk pembelajaran yang lebih personalisasi. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mendapatkan umpan balik langsung, yang membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik [3]. Selain itu, aplikasi permainan sering kali dirancang dengan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap, yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka secara bertahap dan berkelanjutan [4]. Efektivitas permainan pendidikan digital dalam pembelajaran dapat berjalan dengan sangat baik jika dirancang dengan elemen-elemen yang sesuai dan mendukung pembelajaran [5]. Media pembelajaran interaktif dengan aplikasi permainan di sanggar belajar di Malaysia masih menghadapi beberapa tantangan, beberapa di antaranya termasuk keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan bagi tenaga pengajar dalam menggunakan teknologi tersebut, serta resistensi terhadap perubahan dari metode pengajaran tradisional [6]. Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran interaktif dengan aplikasi permainan dapat dioptimalkan untuk pembelajaran di sanggar belajar di Malaysia, untuk mengkaji efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, serta mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi dalam penerapannya, dengan pemahaman yang lebih mendalam [7]. Tujuan pengabdian ini, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran interaktif berbasis aplikasi permainan.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan pendekatan dibidang pendidikan dan pelatihan. Aplikasi yang akan di implementasikan berupa

aplikasi permainan berbasis edukasi. Langkah-langkah rencana program kemitraan masyarakat dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Program Kemitraan Masyarakat

1. Identifikasi kebutuhan : melakukan diskusi dengan tim untuk merancang program kemitraan yang akan dilakukan.
2. Wawancara : wawancara dilakukan sesuai dengan kebutuhan untuk pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat.
3. Identifikasi masalah mitra : Hasil dari wawancara dengan mitra diidentifikasi sesuai dengan prioritas permasalahan. Solusi akan dirumuskan sesuai dengan permasalahan mitra.
4. Rencana kegiatan : rencana kegiatan akan dibuat berdasarkan hasil dari identifikasi masalah.
5. Pengembangan game : aplikasi akan dibuat sesuai dengan kebutuhan mitra.
6. Sosialisasi: sosialisasi akan dilakukan untuk mendapat persetujuan guru terhadap hasil dari aplikasi yang telah dibuat.
7. Pelaksanaan kegiatan : kegiatan akan dilaksanakan berdasarkan persetujuan dari mitra.
8. Evaluasi dan feedback : evaluasi akan dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan.
9. Laporan : laporan akan dibuat dalam bentuk publikasi dalam jurnal nasional ber ISSN.

Solusi dari permasalahan yang didapatkan dari mitra dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Permasalahan dan solusi pada mitra.

Permasalahan	Solusi	Target
Guru diharuskan mencari inovasi pembelajaran agar siswa mau belajar.	Guru bisa menerapkan metode yang efektif untuk membuat siswa tertarik dalam belajar	Pembelajaran Interaktif Inovasi Pembelajaran interaktif melalui game based learning, pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis proyek
Penerapan pembelajaran interaktif jarang digunakan pada proses mengajar.	Guru dapat membuat jadwal untuk pembelajaran interaktif	Agenda dan tema untuk pembelajaran Interaktif
Kendala Kurikulum dan Materi Pembelajaran.	Pembelajaran interaktif dapat berupa permainan yang dapat disesuaikan dengan kurikulum dan materi pembelajaran.	Aplikasi game edukasi mengenal tebak ayat dapat memotivasi siswa dalam memperkuat hafalan ayat-ayat Al-Qur'an
Beberapa siswa di sanggar belajar kurang memiliki minat pada pembelajaran konvensional.	Melakukan pendekatan dengan pembelajaran interaktif dengan game-based learning	Pembelajaran interaktif melalui game edukasi "kuis sambung ayat Al-Qur'an"

Program kemitraan pada masyarakat bermitra pada sanggar belajar di Malaysia. Memiliki beberapa siswa dengan rentang usia 6-13 tahun yang tidak bersekolah. Melalui sanggar belajar, siswa dapat belajar menggunakan fasilitas yang ada di sanggar belajar. Sanggar belajar masih menghadapi keterbatasan infrastruktur teknologi, memiliki perangkat elektronik yang terbatas, yang tidak mencukupi untuk digunakan secara optimal oleh semua siswa.

HASIL KEGIATAN

Pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi permainan dengan judul Kuis sambung Ayat Al-Qur'an. Berbasis Smartphone untuk Anak Sekolah Dasar Supaya Memperkuat Hafalan Surat-Surat Pendek" bertujuan untuk memperkuat hafalan surat-surat pendek Al-Qur'an pada anak-anak sekolah dasar melalui media permainan edukasi berbasis smartphone. Metode ini dipilih karena penggunaan teknologi yang semakin berkembang di kalangan anak-anak, sehingga pendekatan ini diharapkan dapat lebih menarik dan efektif. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan minat anak-anak dalam menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an, memanfaatkan teknologi smartphone sebagai alat bantu edukasi yang menyenangkan, serta menyediakan alternatif metode hafalan yang interaktif dan menarik.

Sebelum memulai permainan, dilakukan proses wawancara terhadap peserta kegiatan yang meliputi guru dan siswa.

Tabel 2. Hasil wawancara peserta kegiatan.

Question	Score
Apakah peserta mengenal Al-Qur'an ?	100%
Apakah peserta bisa membaca Al-Qur'an ?	100%
Apakah peserta bisa menggunakan smartphone ?	100%

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta memenuhi syarat untuk mengikuti pembelajaran interaktif melalui aplikasi permainan kuis mengenai sambung ayat Al-Qur'an. Aplikasi ini dirancang sebagai kuis pengetahuan tentang Al-Qur'an, dengan target utama adalah para guru. Guru akan diperkenalkan dengan cara penggunaan aplikasi ini terlebih dahulu. Setelah memperoleh persetujuan dari para guru, aplikasi akan diperkenalkan dan diterapkan kepada siswa.



Gambar 2. Aplikasi Permainan Sambung Ayat Al-Qur'an

Aplikasi diterapkan kepada para guru, untuk membantu guru dalam menjalankan dan menerapkan aplikasi kepada siswa. Guru diajarkan bagaimana menjalankan aplikasi di salah satu gadget berbasis android. Gadget yang digunakan pada pengabdian ini menggunakan tablet dan smartphone berbasis android. Pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



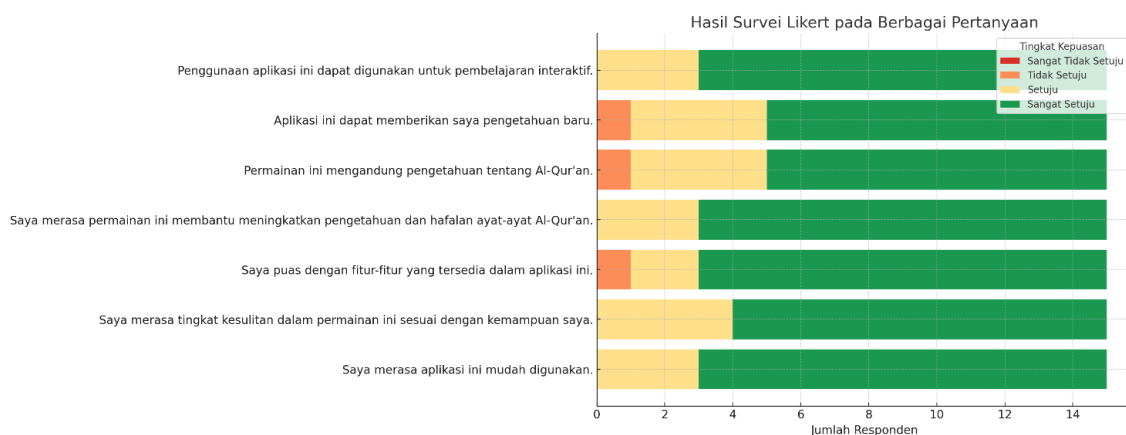
Gambar 3. Foto pelaksanaan kegiatan

Akhir dari kegiatan ditutup dengan pengisian survei kepuasan dari peserta. Terdapat tujuh pertanyaan yang harus dijawab menggunakan skala tidak puas, kurang puas, puas dan sangat puas. Pertanyaan-pertanyaan pada survei kepuasan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pengungkapan Tanggungjawab Sosial Perusahaan

Pertanyaan
Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.
Saya merasa tingkat kesulitan dalam permainan ini sesuai dengan kemampuan saya.
Saya puas dengan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini.
Saya merasa permainan ini membantu meningkatkan pengetahuan dan hafalan ayat-ayat Al-Qur'an.
Permainan ini mengandung pengetahuan tentang Al-Qur'an.
Aplikasi ini dapat memberikan saya pengetahuan baru.
Penggunaan aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif.

Hasil dari survei kepuasan peserta, terdapat 15 responden yang mengisi, hasil dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Survei Kepuasan

SIMPULAN

Pengabdian masyarakat di sanggar belajar Malaysia berlangsung dengan sangat baik. Motivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran interaktif, meningkat.

Peningkatan hasil dari pembelajaran interaktif dapat dilihat pada survei hasil kepuasan peserta terhadap metode pembelajaran ini. Jumlah tanggapan "Sangat Setuju" yang tinggi menunjukkan bahwa aplikasi ini diterima dengan baik dan dianggap bermanfaat oleh pengguna. Namun, terdapat beberapa responden yang masih merasa kurang puas, yang dapat menjadi masukan untuk perbaikan lebih lanjut dalam memenuhi harapan pengguna yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Romi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, no. 2, pp. 3019–3026, Jul. 2021, doi: 10.31004/jptam.v5i2.1335.
- [2] A. P. Ramdani, A. Solichan, M. Z. Al Amin, M. Khaira, B. Ansor, and N. C. Sari, "OPTIMALISASI PENGGUNAAN CHROMEBOOK UNTUK PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DI SDN PLAMONGANSARI 01," *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 2, pp. 3855–3860, Apr. 2024, doi: 10.31004/cdj.v5i2.26591.
- [3] R. Abdillah, A. Kuncoro, F. Erlangga, and V. Ramdhan, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi," *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, vol. 2, no. 01, pp. 92–102, Feb. 2022, doi: 10.47709/jpsk.v2i01.1363.
- [4] N. Behnamnia, A. Kamsin, M. A. B. Ismail, and S. A. Hayati, "A review of using digital game-based learning for preschoolers," *Journal of Computers in Education*, vol. 10, no. 4, pp. 603–636, Dec. 2023, doi: 10.1007/s40692-022-00240-0.
- [5] S. A. Ishak, U. A. Hasran, and R. Din, "Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance," *Educ Sci (Basel)*, vol. 13, no. 2, p. 102, Jan. 2023, doi: 10.3390/educsci13020102.
- [6] Y. Gui, Z. Cai, Y. Yang, L. Kong, X. Fan, and R. H. Tai, "Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: a meta-analytic review," *Int J STEM Educ*, vol. 10, no. 1, p. 36, May 2023, doi: 10.1186/s40594-023-00424-9.
- [7] S. Damarjati and A. Miatun, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, vol. 4, no. 2, Oct. 2021, doi: 10.24176/anargya.v4i2.6442.