



Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Pendampingan Adaptasi Teknologi Media Interaktif

Delima Septi Mutiara^{1*}, Achmad Wildan Kurniawan²

^{1,2}Ilmu Komunikasi, ²Ilmu Komunikasi, Universitas Garut, Indonesia, 44151

E-mail :* septimutiara080902@gmail.com

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v6i4.2798>

Info Artikel:

Diterima :
2025-10-10

Diperbaiki :
2025-10-13

Disetujui :
2025-10-14

Kata Kunci: Adaptasi
Teknologi, Pembelajaran
Interaktif, Media Digital

Abstrak: Latar belakang pengabdian ini adalah masih minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di SDN 1 Cibiuk Kidul. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dengan buku, sehingga siswa cepat bosan dan kurang aktif. Tujuan kegiatan ini adalah membantu guru dan siswa beradaptasi dengan teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Metode dilaksanakan dalam tiga tahap: observasi, pelaksanaan pada siswa kelas 2, 3, dan 5 menggunakan video edukasi serta aplikasi Quizizz, dan analisis hasil kegiatan. Hasil menunjukkan peningkatan semangat dan partisipasi siswa, terlihat dari antusiasme mereka dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama. Guru juga lebih mudah memantau pemahaman siswa melalui hasil belajar digital. Secara keseluruhan, penggunaan teknologi memberikan dampak positif dengan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Abstract: The background of this program is the limited use of technology in learning at SDN 1 Cibiuk Kidul. Most teachers still used conventional methods with books, making students bored and less active. The purpose was to help teachers and students adapt to technology so learning becomes more interesting and relevant to current needs. The method was carried out in three stages: observation, implementation with grade 2, 3, and 5 students using educational videos and the Quizizz application, and analysis of the results. The outcomes showed increased enthusiasm and participation, seen from students' discussions, responses, and collaboration. Teachers also found it easier to monitor understanding through digital

*Keywords: Technology learning results. Overall, technology use had a positive impact
Adaptation, Interactive by making learning more active, interactive, and enjoyable.
Learning, Digital Media*

Pendahuluan

Pendidikan adalah dasar utama bagi pengembangan pribadi, sosial, dan ekonomi, dengan pendidikan seseorang mampu memperoleh pengetahuan, dan kemampuan berpikir kritis yang esensial untuk menghadapi berbagai tantangan hidup. Di era digitalisasi saat ini, guru diuntut memiliki kemampuan dan keterampilan dalam merancang serta menyiapkan metode pembelajaran yang berkualitas tinggi berbasis teknologi pendidikan yang diwujudkan dalam proses pengajaran yang mampu meningkatkan mutu peserta didik. (Sadriani Andi et al., 2023)

Teknologi berperan penting dalam pendidikan di sekolah dasar, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, guru dapat menggunakan teknologi untuk mengajar dengan lebih baik, sementara siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka, pembelajaran interaktif juga sangat efektif karena melibatkan siswa secara aktif dan membuat pembelajaran lebih bermakna, dengan teknologi siswa dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 dan siap menghadapi tantangan di era digital, mereka dapat belajar secara mandiri, mengakses informasi dengan mudah, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meskipun masih ada tantangan seperti kurangnya sarana dan keterampilan guru, namun dengan pelatihan dan pengembangan pengetahuan, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk memberikan pembelajaran yang lebih berkualitas. Rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di SDN 1 Cibiuk Kidul. Berdasarkan observasi langsung saat pelaksanaan Program Kampus Mengajar pada September 2023, lebih dari 80% kegiatan belajar mengajar di sekolah ini masih menggunakan metode konvensional dengan buku pelajaran sebagai sumber utama. Media digital seperti proyektor, laptop, atau aplikasi pembelajaran hampir tidak pernah digunakan secara rutin. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sekitar 60% guru belum terbiasa mengoperasikan perangkat teknologi atau memanfaatkan platform pembelajaran interaktif seperti Quizizz, Google Classroom, atau Canva. Keterbatasan fasilitas turut mempengaruhi keadaan, karena sekolah hanya memiliki 1 unit proyektor dan 1 laptop yang kondisinya kurang optimal untuk menunjang pembelajaran.

Sekolah yang tidak mengintegrasikan teknologi berpotensi kehilangan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di era digital saat ini, kemampuan mengakses dan mengelola teknologi bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak yang menentukan kesiapan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Oleh karena itu, pendampingan adaptasi teknologi media interaktif menjadi langkah strategis untuk menjawab permasalahan ini, dengan bimbingan yang tepat, guru dapat mengembangkan metode mengajar yang lebih kreatif dan variatif, sementara siswa dapat belajar secara lebih aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. (Sandy Diana Mardlatillah & Nurus Sa'adah, 2022)

Transformasi ini diharapkan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membawa SDN Cibiuk Kidul 1 menuju model pembelajaran modern yang relevan dengan perkembangan zaman dan tuntutan masa depan.

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Pembelajaran di SDN Cibiuk Kidul 1

Aspek	Sebelum Penerapan Teknologi	Penerapan Target Teknologi	Setelah Penerapan Teknologi
Metode pembelajaran	80% menggunakan metode ceramah berbasis buku	Metode campuran (blended learning)	dengan 50% pembelajaran interaktif menggunakan media digital
Partisipasi Siswa	Rata-rata hanya ±40% siswa aktif bertanya atau berdiskusi	Meningkat menjadi ±75% siswa aktif berinteraksi dalam pembelajaran	
Pemahaman Materi	Pemahaman berdasarkan tes formatif rata-rata 65%	minimal 85% melalui media interaktif dan evaluasi digital	
Penguasaan Teknologi Guru	±60% guru belum terbiasa menggunakan proyektor, laptop, atau aplikasi pembelajaran	Minimal 90% guru mampu mengoperasikan perangkat teknologi dan menggunakan minimal 1 aplikasi pembelajaran	

Sumber : Observasi penulis, 2023

Pendampingan ini diharapkan mampu membantu SDN Cibiuk Kidul 1 untuk bertransformasi menuju pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, dan berpusat pada siswa, sehingga kualitas pendidikan meningkat secara signifikan dan siswa siap menghadapi tantangan di masa depan. Hasil observasi yang dilakukan selama program kampus mengajar, penulis mengetahui bagaimana proses pembelajaran siswa di SDN Cibiuk Kidul 1 yang proses pembelajarannya hanya berpusat pada guru

sebagai sumber informasi utama dengan menggunakan media pembelajaran seperti buku pembelajaran saja. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan pengabdian dengan fokus utama yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui adaptasi teknologi media interaktif. Sebagai tindak lanjut dari program kampus mengajar yang telah penulis lakukan di SDN Cibiuk Kidul 1, hal ini penulis tindak lanjut sebagai upaya untuk membantu SDN Cibiuk Kidul 1 yang memiliki potensi untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui penerapan adaptasi teknologi media interaktif. Pengabdian ini dilakukan pada tanggal 1 September 2023 sampai 20 September 2023, di SDN Cibiuk Kidul 1, Di era digital seperti sekarang, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Putri et al., 2025). Penelitian yang dilakukan penulis, relevan dengan penelitian terdahulu yang berjudul " Implementasi Media Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Jawilan". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri Jawilan karena guru masih banyak menggunakan metode ceramah dengan media yang terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut, kegiatan ini menggunakan metode observasi partisipatif dan kajian pustaka, kemudian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan guru, penerapan media interaktif di kelas, serta evaluasi hasil belajar dengan tes awal dan tes akhir. Media interaktif yang digunakan berupa video animasi, simulasi digital, dan kuis berbasis aplikasi yang membuat siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama, sementara guru berperan sebagai pembimbing. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman siswa sebesar 27% serta meningkatnya partisipasi dan semangat belajar. Kegiatan ini bermanfaat karena membantu siswa lebih mudah memahami materi, memberi pengalaman baru bagi guru dalam menggunakan teknologi, dan dapat dijadikan model pembelajaran untuk kelas maupun sekolah lain sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dasar (Putri et al., 2025). Penelitian terdahulu kedua relevan dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran". Penelitian ini membahas tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Latar belakang penelitian ini adalah masih banyaknya pembelajaran yang bersifat konvensional dan monoton sehingga minat belajar siswa menurun. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (Systematic Literature Review) dengan menganalisis 10 artikel relevan terkait penerapan media interaktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif, seperti

multimedia, permainan edukatif, aplikasi digital, maupun metode flipped classroom, terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, minat siswa, serta pemahaman konsep. Media ini juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital. Namun, penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan media interaktif memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta pelatihan khusus bagi guru agar penerapannya efektif. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan gambaran bahwa media interaktif bisa menjadi strategi penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, memotivasi siswa agar aktif, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional di era digital (Hadi & Hermawan, 2024).

Dalam kegiatan ini, penulis menggunakan berbagai media interaktif yang mudah untuk diakses oleh siswa dengan menggunakan perangkat handphone, laptop atau tablet. Media pembelajaran yang digunakan oleh penulis seperti platform pembelajaran yaitu quizizz dan video pembelajaran tentang tiga dosa besar pendidikan dan pentingnya menjaga kebersihan serta mengelola sampah, perangkat teknologi lainnya seperti infokus digunakan untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan.

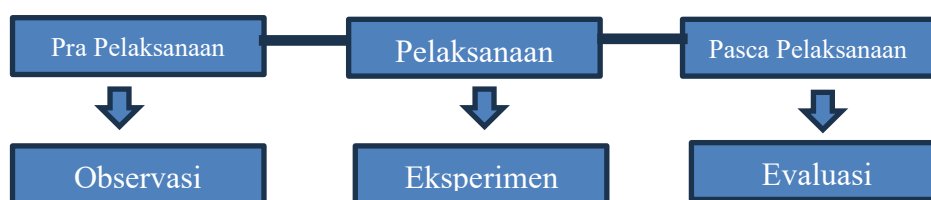
Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendampingan. Tujuan dari digunakannya metode ini, agar penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat kepada peserta melalui keterlibatan peneliti dalam kegiatan, serta peneliti mampu menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran dengan bantuan teknologi pada siswa kelas 2, 3, dan 5. Data diperoleh melalui observasi langsung di kelas dan dokumentasi kegiatan, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menilai partisipasi siswa, kerja sama dalam kelompok, kemampuan menyelesaikan tugas, serta respon terhadap penggunaan teknologi. Pengabdian ini dilakukan di SDN 1 Cibiuk Kidul pada tanggal 1 september 2023 sampai 20 september 2023. Ada tiga langkah yang digunakan dalam proses pengabdian ini Pertama, tahap pra pelaksanaan atau persiapan, yaitu dengan cara melakukan observasi. Kedua tahap pelaksanaan, dengan melakukan eksperimen terhadap subjek penelitian yaitu kelas 2, 3, dan 5. pada siswa kelas 2 dan 3, kegiatan dilakukan dengan menonton video bersama melalui infokus dan laptop. Materi yang

ditayangkan adalah tentang tiga dosa besar pendidikan (perundungan, kekerasan seksual, dan intoleransi) serta sosialisasi tentang pentingnya menjaga kebersihan dan mengelola sampah. Tujuannya adalah menanamkan nilai karakter dan kepedulian lingkungan sejak dini. Sementara itu pada siswa kelas 5, kegiatan dilakukan dalam bentuk kelompok.

Siswa dikelompokkan dan setiap kelompok diberi satu handphone untuk mengerjakan soal secara bersama. Mereka didorong untuk berdiskusi dalam mencari jawaban yang benar secara cermat. Setelah selesai, siswa langsung dapat melihat nilai yang diperoleh di perangkat laptop yang disediakan untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah mengerjakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar secara berkelompok serta memahami bagaimana teknologi mendukung proses belajar. Ketiga yaitu tahap pasca pelaksanaan (analisis dan pelaporan) dengan melakukan pengolahan data.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi kegiatan. Peneliti mengamati bagaimana siswa berinteraksi, berdiskusi, dan merespon materi yang diberikan. Data analisis secara deskriptif dengan menggambarkan aktivitas siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, dan pemahaman mereka terhadap materi. Criteria khusus yang diperhatikan meliputi partisipasi siswa, kerja sama dalam kelompok, kemampuan menyelesaikan tugas, serta reaksi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses pembelajaran dengan bantuan teknologi serta respon siswa terhadap kegiatan yang diberikan. Penelitian dilakukan secara langsung di kelas dengan menggunakan alat bantu seperti infokus, laptop, handphone dan sambungan internet.



Gambar 1. Diagram langkah-langkah penelitian

Hasil dan Pembahasan

Hasil pendampingan adaptasi teknologi media interaktif yang dilaksanakan di SDN 1 Cibiuk Kidul memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Terutama dalam hal meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa di kelas. Terdapat tiga langkah yang dilakukan penulis dalam proses pengabdian ini.

1. Pra Pelaksanaan

Pada 1 September 2023 sampai 10 September 2023 penulis melakukan observasi untuk mengetahui bagaimana proses belajar siswa. Observasi ini dilakukan dengan memanfaatkan proses belajar mengajar pada program kampus mengajar yang telah penulis lakukan. Selama melakukan observasi penulis menggunakan metode pembelajaran pasif. Yaitu metode belajar yang hanya mengandalkan modul buku yang telah disediakan di sekolah untuk disampaikan kepada siswa tanpa banyak melibatkan langsung siswa untuk berdiskusi dan berinteraksi dengan guru ataupun teman-temannya, meskipun terkadang siswa diberikan tugas secara kelompok tetapi antusias mereka kurang dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka hanya akan membaca, mendengar dan melihat guru sebagai sumber informasi untuk menerima materi pembelajaran.



Gambar 2. Observasi dengan metode pembelajaran pasif

Tabel 3. hasil pretest siswa kelas 5 tentang sistem pernapasan di SD Negeri Cibiuk Kidul 1

No	Nama Kelompok	Jumlah Benar	Jumlah salah	Persentase
1.	Kelompok Edun	6	9	40%
2.	Teman Sejati	6	9	40%
3.	Imeot Ceria	8	7	53%

Sumber: Observasi penulis,2023

Setelah melakukan pengamatan dengan melakukan proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran pasif. Penulis mengamati bahwa siswa terlihat kurang tertarik dan kurang antusias dalam proses belajar karena kurangnya interaksi langsung yang melibatkan siswa pada saat belajar. Oleh karena itu penulis mencoba untuk menerapkan adaptasi teknologi media pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di SDN 1 Cibiuk Kidul.

2. Pelaksanaan kegiatan


Pengabdian ini media pembelajaran interaktif yang penulis gunakan yaitu platform pembelajaran interaktif berbasis permainan, yang sudah digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah seperti platform quizizz. Selain menggunakan platform pembelajaran penulis juga menggunakan beberapa video edukasi dalam proses pembelajaran, materi yang disampaikan mencakup tentang tiga dosa besar pendidikan dan pentingnya menjaga kebersihan dan mengelola sampah. Dalam platform pembelajaran ini terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan seperti gamifikasi yaitu menggabungkan permainan dan pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu guru juga dapat membuat berbagai format pertanyaan, dapat berupa pilihan ganda atau isian singkat pada fitur kuis interaktif yang telah disediakan platform. Siswa juga dapat mengerjakan soal secara mandiri di dalam kelas maupun di rumah. Setelah mengerjakan soal, siswa dapat melihat hasil pengerjaannya secara langsung dan dengan otomatis mendapatkan umpan balik yang dapat membantu siswa untuk memahami jawaban yang benar dan salah. begitupun guru dapat melihat hasil kerja siswa secara keseluruhan, termasuk pertanyaan mana yang sulit dijawab oleh siswa. Sehingga guru dapat mengevaluasi pembelajaran.

Pada 12 September 2023 pembelajaran dilakukan secara berkelompok di kelas 5, mata pelajaran yang digunakan dalam tes ini adalah pelajaran IPA tentang sistem pernapasan. Penulis menggunakan platform pembelajaran interaktif yaitu quizizz. Pada percobaan ini siswa dibagi menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok diberikan unit satu handphone untuk mengerjakan soal bersama. Sebelumnya penulis telah menerangkan materi yang akan diberikan kepada siswa. selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat sangat aktif berdiskusi, saling bertanya, dan berusaha mencari jawaban yang benar. Mereka tidak hanya belajar dari materi yang diberikan, tetapi juga belajar berinteraksi dan bekerja sama dengan teman. Pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan tetapi juga mereka ikut ambil bagian secara langsung, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Setelah selesai mereka bisa langsung

melihat nilai yang muncul di layar laptop yang tersedia. Hal ini memberikan pengalaman baru bagi siswa karena mereka dapat hasil kerja mereka secara langsung tanpa harus menunggu lama. Siswa merasa lebih percaya diri dan penasaran untuk mencoba lagi agar mendapat nilai lebih baik. Proses belajar jadi terasa seperti

Click to add header

#	Question	Question Type
1	Alat pernafasan yang merupakan tempat pertukaran oksigen dan karbon dioksida adalah ...	Multiple Choice
2	Gelembung-gelembung halus di dalam paru-paru yang merupakan tempat pertukaran oksig	Multiple Choice
3	Hewan bernafas yang bernapas dengan paru-paru adalah ...	Multiple Choice
4	Kita Bernafas Menghirup ...	Multiple Choice
5	Hidung Merupakan salah satu alat pernafasan yang berfungsi ...	Multiple Choice
6	Rambut hidung dan selaput lendir berguna untuk ...	Multiple Choice
7	Proses menghirup oksigen dan mengeluarkan karbondioksida pada manusia dinamakan	Multiple Choice
8	Organ pernafasan manusia yang berada dalam rongga dada adalah	Multiple Choice
9	Ikan bernafas dalam air menggunakan	Multiple Choice
10	Pada proses pernafasan dada pada manusia ketika udara dihirup maka	Multiple Choice
11	Katak dewasa bernafas dengan menggunakan	Multiple Choice
12	Trakea adalah alat pernafasan yang digunakan oleh	Multiple Choice
13	Pada saat terbang seekor burung menghirup udara sebanyak-banyaknya dan menyimpanny	Multiple Choice
14	Urutan organ pernafasan yang benar dan keluar ke dalam adalah	Multiple Choice
15	Udara yang masuk lewat hidung menjadi bersih karena	Multiple Choice


View Player Data

bermain, namun tetap memberikan hasil yang nyata dalam bentuk pemahaman materi dan peningkatan nilai.

Gambar 3. bentuk pertanyaan yang diberikan kepada siswa

Click to add header

Standards	Question Accuracy	Average Time per Question (hh:mm:ss)	Correct	Yet to be graded	Partially correct	Incorrect	Ungraded	Unattempted	Imueett ceriaaa (Imueett ceriaaa)	Teman sejati (khairunnisa az-wahwa)
	100%	00:00:35	3	0	0	0	0	0	Paru - paru	Paru - paru
	67%	00:00:26	2	0	0	1	0	0	alveolus	alveolus
	33%	00:00:22	1	0	0	2	0	0	berudu dan ikan	kumba-kumba
	100%	00:00:09	3	0	0	0	0	0	Oksidgen	Oksidgen
	0%	00:00:20	0	0	0	3	0	0	Sebagai tempat	Untuk menyerap
	67%	00:00:23	2	0	0	1	0	0	Mengeluarkan	Menyaring ud
	33%	00:00:29	1	0	0	2	0	0	Pernafasan	Pembuangan
	100%	00:00:16	3	0	0	0	0	0	Paru-paru	Paru-paru
	100%	00:00:07	3	0	0	0	0	0	Insang	Insang
	100%	00:00:34	3	0	0	0	0	0	Tulang rusuk	Tulang rusuk
	100%	00:00:21	3	0	0	0	0	0	Paru-paru	Paru-paru
	33%	00:00:16	1	0	0	2	0	0	Serangga	Manusia
	0%	00:00:25	0	0	0	3	0	0	Paru-paru	Paru-paru
	33%	00:00:20	1	0	0	2	0	0	hidung, keron	hidung, tengg
	100%	00:00:16	3	0	0	0	0	0	udara disaring	udara disaring
	66%	00:04:38	29	0	0	16	0	0	83%	60%

View Time Data
View Summary

Click to add footer

Kelompok Edun (Kelompok Edun)

Paru - paru

bronkus

ikan dan kumba-kumba

Oksidgen

Sebagai tempat penyaringan udara

Menyaring udara yang masuk

Pencernaan

Paru-paru

Insang

Tulang rusuk terangkai dan rongga dada membesar

Paru-paru

Manusia

Paru-paru

mulut, tenggorokan, paru-paru

udara disaring oleh rambut dan selaput lendir hidung

57%

Gambar 4. hasil jawaban siswa secara berkelompok

Sementara itu, pada 15 September 2023 penulis melakukan percobaan di kelas 2 dan 3, dengan menggunakan pendekatan melalui pemutaran video pembelajaran. Video ditayangkan menggunakan infokus dan laptop agar semua siswa bias melihat dengan jelas, materi yang ditampilkan mencakup tiga dosa besar pendidikan yaitu perundungan, kekerasan seksual, dan intoleransi. Serta materi tambahan tentang pentingnya menjaga kebersihan dan mengelola sampah. Selama video diputar, siswa terlihat focus dan memperhatikan dengan baik. Beberapa siswa bahkan menunjukkan ekspresi kaget atau tertawa ketika melihat adegan tertentu, yang menunjukkan bahwa mereka memahami isi materi dengan baik melalui tampilan visual.

Setelah menonton video, siswa diajak berdiskusi mengenai isi materi. Mereka mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan dan menyampaikan pendapat mereka dengan berani. Ini menunjukkan bahwa siswa benar-benar memahami isi video dan mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya ketika membahas tentang perundungan, beberapa siswa menyebutkan bahwa mereka pernah melihat teman di ejek dan sekarang mereka mengerti bahwa itu adalah tindakan yang tidak baik dari sini terlihat bahwa melalui tayangan visual yang menarik, siswa lebih mudah menyerap pesan moral dan membentuk sikap yang lebih positif.



Gambar 5. Dokumentasi pembelajaran dengan menonton video pembelajaran

Setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran media interaktif kepada siswa, penulis melakukan evaluasi serta pelatihan guru pada tanggal 20 September 2023 untuk menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, hal ini bertujuan agar guru mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses belajar mengajar. Dalam pelatihan ini, guru dikenalkan pada berbagai fitur aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, atau Canva, serta diajarkan cara membuat kuis, materi ajar, dan media

pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan dilakukan melalui kombinasi ceramah, diskusi, dan praktik langsung, sehingga guru dapat mencoba secara nyata membuat konten pembelajaran digital.



Gambar 6. Dokumentasi evaluasi dan pelatihan penggunaan media interaktif

3. Pasca pelaksanaan

Pengamatan selama kegiatan juga menunjukkan bahwa 86% siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Mereka tidak hanya duduk diam, tetapi juga berpartisipasi penuh, baik dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi, ataupun mencoba langsung menggunakan perangkat. Siswa terlihat lebih semangat datang ke sekolah, dan suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri karena merasa dilibatkan secara langsung dalam proses belajar hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih betah belajar. Serta Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa 90% guru menjadi lebih percaya diri, terampil, dan kreatif dalam menyusun materi, sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Menggunakan teknologi seperti tablet, video, dan platform pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Tidak hanya itu, teknologi juga membantu siswa mengenal cara belajar yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman. Anak-anak sekarang sudah terbiasa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, sehingga ketika teknologi dimasukkan ke dalam kegiatan belajar, mereka lebih tertarik merasa lebih dekat dengan materi pembelajaran. Tidak lagi terasa berat, tetapi seperti aktivitas yang menyenangkan dan penuh tantangan

Evaluasi (Post Test)

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif selesai, penulis melakukan tes akhir (post-test) untuk mengetahui apakah pemahaman siswa tentang sistem pernapasan manusia sudah meningkat dibandingkan sebelum pembelajaran. Tes diberikan kepada siswa kelas 5 SDN 1 Cibiuk Kidul menggunakan 15 soal pilihan ganda melalui aplikasi Quizizz. Soalnya dibuat hampir sama dengan soal pretest agar hasilnya bisa dibandingkan dengan jelas. Setelah siswa mengerjakan soal, hasilnya langsung muncul di layar. Siswa terlihat senang dan antusias karena bisa mengetahui nilai mereka secara cepat.

Berikut hasil post-test yang diperoleh siswa:

Tabel 4. Hasil Post-Test Siswa Kelas 5 tentang Sistem Pernapasan Manusia

No	Nama Kelompok	Jumlah Benar	Jumlah salah	Persentase
1.	Kelompok Edun	12	3	80%
2.	Teman Sejati	11	4	73%
3.	Imeot Ceria	13	2	87%

Sumber: Hasil observasi penulis, 2023

Hasil Evaluasi

Dari tabel di atas, terlihat bahwa semua kelompok mengalami peningkatan nilai dibandingkan hasil pretest sebelumnya. Nilai rata-rata pretest hanya sekitar 44%, sedangkan nilai rata-rata post-test naik menjadi 80%. Artinya, ada peningkatan pemahaman siswa sebesar 36% setelah belajar menggunakan media interaktif.

Selain nilai yang meningkat, siswa juga terlihat lebih aktif dan semangat saat belajar. Mereka banyak berdiskusi, saling bertanya, dan bekerja sama mencari jawaban yang benar. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena siswa bisa belajar sambil bermain melalui aplikasi Quizizz. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran IPA, terutama tentang sistem pernapasan manusia. Dengan cara belajar yang menarik, siswa menjadi tidak cepat bosan dan lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan.

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan pembahasan yang dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi bisa

membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian terdahulu pertama relevan dengan judul “Pelatihan Penggunaan Quizziz Sebagai Upaya Upgrading Kemampuan Guru Dalam Adaptasi Teknologi di SDN 4 Pandansari Kebumen” Latar belakang pelatihan ini adalah rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa sehingga sekolah membutuhkan dukungan khusus. Dalam kegiatan tersebut, guru dikenalkan pada fitur-fitur Quizziz, kemudian didampingi oleh mahasiswa untuk praktik membuat soal, kuis, dan evaluasi pembelajaran. Hasilnya, semua guru mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis Quizziz dan menunjukkan ketertarikan untuk menggunakannya di kelas. Pendampingan adaptasi teknologi ini berdampak positif karena guru menjadi lebih percaya diri, terampil, dan terbiasa menggunakan media digital dalam mengajar. Selain itu, siswa juga lebih antusias mengikuti pelajaran karena pembelajaran terasa seperti permainan, sehingga motivasi belajar meningkat dan materi lebih mudah dipahami, engan demikian, pelatihan dan pendampingan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. (Muflih et al., 2025)

Penelitian terdahulu kedua relevan dengan judul “Canva for innovative teaching: Pelatihan Membangun Pembelajaran Digital Yang Interaktif dan Efektif “ penelitian ini membahas tentang kegiatan pelatihan penggunaan canva untuk guru-guru di SD INP Karunrung, Makassar. Pelatihan ini bertujuan agar guru bisa membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Kegiatan dilakukan dengan cara ceramah, diskusi, dan praktik langsung. Guru diajarkan membuat akun, memilih template, hingga mencoba membuat poster dan materi ajar dengan Canva. Hasilnya, guru menjadi lebih terampil dalam mendesain materi pelajaran dan mampu membuat konten pembelajaran yang kreatif serta interaktif. Dampak positif dari pendampingan ini adalah guru lebih percaya diri menggunakan teknologi, pembelajaran jadi lebih menyenangkan, dan siswa lebih mudah memahami materi(Putri et al., 2024).

Penelitian terdahulu ketiga relevan dengan judul “Adaptasi Teknologi Informasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Keberhasilan Pembelajaran Daring di SDN Sumber Wetan 1 Probolinggo” Kegiatan dilakukan karena masih ada kesenjangan kemampuan teknologi antara guru, siswa, dan orang tua, sehingga perlu adanya pelatihan dan sosialisasi agar semua pihak mampu mengikuti perkembangan. Pendampingan dilaksanakan melalui observasi, instalasi aplikasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), praktik penggunaan LCD di kelas, serta pembuatan video pembelajaran interaktif. Selain itu, tim juga membantu sekolah dalam

pemanfaatan media sosial seperti Instagram dan Facebook sebagai sarana promosi dan informasi sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan siswa, yaitu kenaikan 80% hasil belajar berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test. Guru berhasil membuat media pembelajaran interaktif yang lebih menarik, siswa menjadi lebih semangat dan mampu belajar mandiri melalui video, sementara orang tua mendapatkan pemahaman baru dalam mendampingi anak belajar dari rumah. Dampak positif dari kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan teknologi semua pihak di sekolah serta terciptanya pembelajaran daring yang lebih efektif dan menyenangkan.(Trismawati et al., 2022)

Menggunakan berbagai media digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif, Quizizz, Canva, maupun pembuatan video ajar. Siswa merasakan manfaat dengan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga semangat belajar serta pemahaman materi meningkat. Secara umum, kegiatan ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Sedangkan kegiatan pendampingan yang penulis lakukan lebih memfokuskan pada siswa kelas 2, 3 dan 5 sebagai objek penelitian dengan metode yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan mereka. Secara umum, penerapan teknologi membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti quizziz dan video pembelajaran di SDN 1 Cibiuk Kidul berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa terlihat lebih antusias, terlibat secara aktif, dan mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, mereka juga menunjukkan perkembangan dalam hal kemandirian dan tanggung jawab saat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Pemanfaatan teknologi melalui media interaktif memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga membangun sikap positif serta keterampilan hidup yang berguna untuk masa depan mereka. Tanggapan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi membantu menjadikan pembelajaran lebih menarik membuat mereka lebih semangat dan tidak cepat merasa bosan, sesuai dengan kebiasaan siswa yang sudah terbiasa menggunakan gadget. Guru juga lebih mudah mengetahui pemahaman siswa karena

hasil belajar yang bisa langsung terlihat, dengan begitu, guru bisa memperbaiki atau menyesuaikan cara mengajar selain itu guru pun menilai bahwa pendekatan ini memudahkan mereka dalam menyampaikan materi dan meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Teknologi terbukti mampu menjadi alat pendukung yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, selama penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kombinasi antara pendekatan konvensional dan digital menjadikan proses belajar lebih dinamis, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak SDN 1 Cibiuk Kidul yang telah bersedia menyediakan fasilitas yang diperlukan oleh penulis untuk melakukan kegiatan pengabdian ini sehingga proses pendampingan ini berjalan lancar, serta pihak Universitas Garut yang telah memberikan izin pengabdian ini dilakukan, Serta teman-teman kampus mengajar yang ikut serta dan terlibat langsung dalam menyelesaikan kegiatan ini.

Referensi

- Aah Ahmad Syahid, Asep Herry Hernawan, & Laksmi Dewi. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Azis, A., Rosad, S., Yudhana, A., Informatika, P. S., Dahlan, U. A., Studi, P., Informasi, S., Purwokerto, U. A., Informatika, P. S., Nahdlatul, U., Al, U., Studi, P., Elektro, T., & Dahlan, U. A. (2025). *Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Peningkatan Motivasi dan Produktivitas Belajar di SMA YA BAKII Kesugihan*. 6(3), 1891–1902.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>

- Hazizah Isnaini, & Robie Fanreza. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 279–297. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i4.1130>
- Miranda Ester Nababan, I. H., & Martin Juventus Hutapea, H. T. (2024). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 220–229. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Muflih, G. Z., Fitri, A. W., Oktvaiani, A., Annisa, H., Febrianti, I., Subekti, J. A. I., & Subarkah, M. D. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Upaya Upgrading Kemampuan Guru dalam Adaptasi Teknologi di SD Negeri 4 Pandansari Kebumen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 558–564. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.212>
- Perdani, B. U. M., & Endang, S. (2023). Pengaruh Kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dan Karakter terhadap Kesiapan MenjadiK Guru. *Pekobis : Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis*, 8(2), 106–115. <https://doi.org/10.32493/pekobis.v8i2.p106-115.32647>
- Putri, R. H., Asrib, A. R., Haristo Rahman, M., & Yusuf, F. A. (2024). Canva for Innovative Teaching: Pelatihan Membangun Pembelajaran Digital yang Interaktif dan Efektif. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 146–150. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i1.2820>
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>
- Sandy Diana Mardlatillah, & Nurus Sa'adah. (2022). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6433>
- Syawalia, N. N. (2022). *Guru Profesional Di Era Milenial*. 1–12.
- Trismawati, T., Astuti, A. P., Bahri, M. S., Basit, A., Indrati, W., Putri, F. R. A., Novitasari, R., Mustafafi, W. Z., & Safira, M. (2022). Adaptasi Teknologi Informasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektifitas Keberhasilan Pembelajaran Daring di SDN Sumber Wetan 1 Probolinggo. *Jurnal Abdi Panca Marga*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.51747/abdipancamarga.v3i1.986>
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>

Putri, D. T., Rahmi, D. D., Yunengsih, Y., Nofiana, T., & Sinaga, L. (2025). *Implementasi Media Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Jawilan*. 3(6), 3103–3108.