

Pembinaan Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Interaktif di Sekolah Dasar Islam Terpadu Tahfidzul Qur'an Majene

Development of Creativity and Innovation of Interactive Digital-Based Learning in Integrated Islamic Elementary School Tahfidzul Qur'an Majene

Supardi Muh. Said¹, Andi Seppewali^{2*}, Reski Wahyu Yanti³, Nur Aisyah⁴, Sri Susanti⁵

^{1,2,5} Program Studi Matematika, Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

^{3,4} Program Studi Statistika, Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

Abstract

The application of technology in learning at the elementary school level has important significance. In this digital era, the use of technology is not just a necessity, but a necessity. However, there are still elementary schools that have not optimized the use of technology in learning. Several contributing factors are the conservative mindset of teachers and students and the lack of understanding of the role of technology in learning. The interactive technology-based learning creativity and innovation development program at SDIT Tahfidzul Qur'an Majene is implemented to support schools in introducing and implementing creative and interactive learning. This program consists of three stages. The first stage is preparation, through socialization about the benefits and objectives of interactive technology-based learning for teachers and students. The second stage, implementation, involves intensive training on how to effectively implement interactive technology-based learning. Learning materials, use of digital tools, and evaluation of learning outcomes. The service team provides guidance in every meeting, by providing ongoing assistance to teachers. The last stage is the preparation of the final report of the coaching program. This activity provides a solution to overcoming obstacles to the application of technology in learning in elementary schools. By reducing barriers to conservative thinking and increasing understanding, this program can increase the effectiveness of learning at SDIT Tahfidzul Qur'an Majene through creative and innovative approaches.

Keywords: *interactive learning, technology, creative, innovative*

Abstrak

Penerapan teknologi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar memiliki signifikansi penting. Di era digital ini, penggunaan teknologi bukan hanya kebutuhan, melainkan suatu keharusan. Namun, masih ada sekolah dasar yang belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Beberapa faktor penyebabnya adalah pola pikir konservatif guru dan siswa serta minimnya pemahaman tentang peran teknologi dalam pembelajaran. Program pembinaan kreativitas dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi interaktif di SDIT Tahfidzul Qur'an Majene dilaksanakan untuk mendukung sekolah dalam memperkenalkan dan mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Program ini terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, melalui sosialisasi tentang manfaat dan tujuan pembelajaran berbasis teknologi interaktif bagi guru dan siswa. Tahap kedua, pelaksanaan, melibatkan pelatihan intensif tentang cara melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi interaktif secara efektif. Materi pembelajaran, penggunaan alat-alat digital, serta evaluasi hasil belajar. Tim pengabdian memberikan panduan dalam setiap pertemuan, dengan melakukan pendampingan berkelanjutan bagi guru. Tahap terakhir adalah penyusunan laporan akhir program pembinaan. Kegiatan ini memberikan solusi dalam mengatasi kendala penerapan

teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dengan mengurangi hambatan pola pikir konservatif dan meningkatkan pemahaman, program ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di SDIT Tahfidzul Qur'an Majene melalui pendekatan kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, teknologi, kreatif, inovatif

*Penulis Korespondensi:

Andi Seppewali, email: andi.seppewali@unsulbar.ac.id



This is an open access article under the CC-BY license

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini mengalami perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang pemanfaatan teknologi informasi. Hal ini menyebabkan pergeseran dalam proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan, dari manual menjadi digital. Hasil penelitian Myori et al. (2019) menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi pada tahap pembelajaran akan menjadikan proses belajar mengajar memiliki daya tarik yang tinggi, efektif serta efisien. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yakni untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas (Wardinur dan Mutawally, 2019).

Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar saat ini juga telah mengalami perubahan dalam hal pemanfaatan media pembelajaran digital. Sebelumnya, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional seperti membaca buku teks, mencatat pelajaran dalam buku, dan melakukan diskusi kelompok. Dibandingkan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan media kertas telah secara bertahap mengalami penurunan karena digantikan oleh teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Dedyerianto, 2019).

Dengan berkembangnya teknologi informasi, banyak sekolah dasar yang mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital interaktif sebagai pelengkap proses pembelajaran siswa. Metode ini banyak memberikan manfaat, seperti mempermudah akses informasi, mempermudah pemahaman materi, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Ikasari (2021) menyebutkan bahwa penggunaan media animasi yang interaktif sangat membantu guru pada proses pembelajaran sebagai media penunjang. Media pembelajaran berbasis interaktif dibuat sedemikian rupa agar dapat menaikkan minat peserta didik pada pembelajaran di dalam kelas (Gufron et al., 2018).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Tahfidzul Qur'an Majene, peran guru dalam pembelajaran masih sangat dominan, guru berperan aktif menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan metode ceramah, sementara siswa mendengarkan dan mencatat keterangan guru. Ini artinya meskipun paradigma pembelajaran telah lama berubah, tetap saja masih banyak guru yang belum bisa mengikuti perubahan ini. Untuk mendukung proses pembelajaran pihak sekolah telah menyediakan fasilitas yang berbasis TIK antara lain perangkat komputer, LCD Projector dan jaringan internet. Fasilitas tersebut disediakan agar dapat mendukung guru-guru dalam meningkatkan kompetensi TIK. Rafmana. (2019) menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan menggunakan media pembelajaran seperti *software*, komputer, pembelajaran yang berbasis *web*, media visual dan media audio visual.

Pada kegiatan belajar mengajar di SDIT Tahfidzul Qur'an Majene, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran menggunakan peran teknologi dalam aktivitas belajar mengajar. Kompetensi yang dimiliki guru terhadap media pembelajaran berbasis TIK juga diamati melalui penelitian yang dilakukan Amilia (2020) dengan perolehan data dalam kategori sedang yaitu 45,06%. Survey dilakukan menunjukkan bahwa guru masih belum menguasai penggunaan aplikasi komputer. Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi peserta didik yang cenderung kurang antusias untuk mengikuti kegiatan belajar dengan sistem klasik. Kendala lain adalah kurangnya kreativitas dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi sehingga menimbulkan rasa kurang percaya diri dan merasa tidak yakin untuk menggunakan teknologi baru.

Berdasarkan uraian di atas, maka guru SDIT Tahfidzul Qur'an Majene perlu diberikan pelatihan dan pendampingan tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran digital berbasis interaktif salah satunya dengan memanfaatkan platform media pembelajaran *wordwall*, kegiatan ini bertujuan agar dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dan informasi bagi guru sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

METODE

Kegiatan pembinaan kreativitas dan inovasi pembelajaran berbasis digital interaktif di Sekolah Dasar Islam Terpadu Tahfidzul Qur'an berlangsung dari Juni hingga Agustus 2023, dan diikuti oleh 25 guru dari SDIT Tahfidzul Qur'an di Majene. Kegiatan ini terdiri dari empat tahapan utama, yakni perencanaan, persiapan, pelatihan, pendampingan dan evaluasi kegiatan.

Pada tahap perencanaan, koordinasi dan komunikasi dengan Kepala Sekolah SDIT Tahfidzul Qur'an dilakukan untuk memahami permasalahan yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam mengintegrasikan pembelajaran digital di dalam kelas. Selanjutnya, program Pembinaan kreativitas dan inovasi pembelajaran berbasis digital interaktif dijelaskan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Izin dan jadwal pelaksanaan kegiatan juga disepakati dalam tahap ini. Tahap persiapan melibatkan penyusunan materi pelatihan, serta menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat bahan ajar dengan menggunakan teknologi digital.

Pada tahap pelatihan, peserta diberikan pemahaman tentang manfaat dan keunggulan media pembelajaran digital. Demonstrasi mengenai cara membuat bahan ajar juga dilakukan, disertai dengan pendampingan dalam praktik pembuatan dan penggunaan platform *Wordwall* dengan memanfaatkan internet. Dengan kata lain, pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan media internet dapat diterapkan dengan lebih efisien (Sari, 2020).

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan, peserta diminta mengisi kuesioner untuk mengukur kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan. Masukan dan tanggapan peserta tentang kendala yang dihadapi serta kekurangan selama pelaksanaan kegiatan juga dikumpulkan dalam tahapan ini. Melalui serangkaian tahapan tersebut, kegiatan pembinaan ini dirasa cukup mampu memberikan dampak positif bagi para peserta, membantu peserta dalam mengatasi kendala dalam pembelajaran digital, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Tahfidzul Qur'an Majene.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembinaan kreativitas dan inovasi pembelajaran berbasis digital interaktif di Sekolah Dasar Islam Terpadu Tahfidzul Qur'an telah berlangsung dengan sukses dan tanpa kendala berarti. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memberikan peningkatan signifikan pada kemampuan para guru di SDIT Tahfidzul Qur'an di Majene dalam merancang media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.



Gambar 1. Pembinaan kreativitas dan inovasi pembelajaran berbasis digital

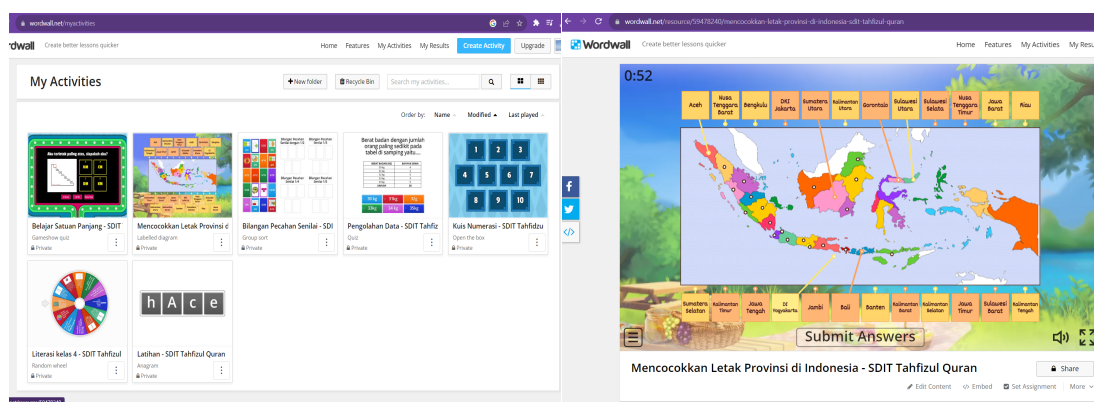
Hasil kuesioner yang disajikan pada Tabel 1 menggambarkan respon positif peserta kegiatan yang menyatakan kebermanfaatan serta kemudahan pelatihan ini dalam membantu peserta sebagai guru dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran digital untuk siswa sekolah dasar. Keberadaan media pembelajaran yang mudah dirancang dan digunakan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi para guru dalam era saat ini. Tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi peran guru juga melibatkan penerapan teknologi sebagai sarana pembelajaran (Nissa dan Renoningtyas, 2021). Pandangan ini juga diperkuat oleh Tafonao (2018), yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki potensi untuk mendukung guru dalam menyajikan materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta menarik perhatian siswa dalam proses belajar.

Tabel 1. Tingkat kepuasan peserta kegiatan pembinaan kreativitas dan inovasi pembelajaran berbasis digital

No.	Indikator	Presentasi Kepuasan Peserta
1.	Menambah pengetahuan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi digital	100 % menyatakan bahwa pelatihan ini secara signifikan meningkatkan pengetahuan peserta dalam menggunakan aplikasi
2.	Tingkat kebermanfaatan kegiatan pelatihan	91,75% peserta sangat setuju dan 8,25% setuju bahwa kegiatan pelatihan pembuatan bermanfaat bagi guru sekolah dasar.
3.	Pembahasan Materi	100% peserta menyatakan bahwa materi yang disajikan mudah dipahami.

No.	Indikator	Presentasi Kepuasan Peserta
4.	Media dan bahan	91,75% peserta sangat setuju dan 8,25% setuju bahwa aplikasi mudah diakses dan digunakan.

Aplikasi *wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran dengan tujuan sebagai alat penilaian bagi guru terhadap kemajuan siswa. Aplikasi ini memiliki ciri khusus yang menyenangkan bagi peserta didik, termasuk berbagai fitur menarik seperti kuis menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata, dan sebagainya (Khosiyono, 2022). Hal ini sesuai dengan penelitian yang terkait dengan penggunaan bahan ajar digital, media interaktif dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak yang sulit dipahami, sehingga memudahkan pemahaman topik pelajaran dan memicu semangat belajar siswa (Suka Maryana et al., 2019). Media pembelajaran interaktif memiliki ciri-ciri yang melibatkan siswa sebagai pengguna aktif, sehingga minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan medianya (Husna et al., 2022). Media interaktif dirancang khusus untuk memberikan informasi dan mendorong interaksi antara siswa dengan media tersebut (Rahma dan Nurhayati, 2021). Penggunaan media interaktif juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih baik (Wiryanto, 2020).



Gambar 2. Contoh bahan ajar yang dibuat guru menggunakan *wordwall*

Wordwall sebagai platform pembelajaran interaktif berbentuk permainan dapat diakses secara mandiri menggunakan internet. Dalam tahap pembuatannya, konten disusun oleh guru dengan relevansi terhadap materi kelas, termasuk daftar kata kunci, definisi, pertanyaan, dan gambar yang sesuai (Khairunisa, 2021). Platform *wordwall* memiliki berbagai fitur yang komprehensif, termasuk 18 model permainan, antara lain: 1. *Match-up* 2. *Open the Box* 3. *Random Card* 4. *Anagram* 5. *Labelled Diagram* 6. *Categorize* 7. *Quiz* 8. *Find the Match* 9. *Matching Match* 10. *Missing Word* 11. *Wordsearch* 12. *Rank Order* 13. *Random Wheel* 14. *Group Sort* 15. *Unjumble* 16. *Gameshow* 17. *Labyrinth Pursue* 18. *Pesawat*.



Gambar 3. Pendampingan kepada peserta dalam menggunakan *wordwall*

Peserta pada kegiatan ini juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti *wordwall* akan sangat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran saat di kelas, dengan penggunaan media berbasis digital yang menarik dan interaktif sangat penting dalam proses memberikan pemahaman konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan gambar atau tulisan. Banyaknya jenis aktivitas pembelajaran yang tersedia di platform *wordwall* dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran interaktif oleh guru (Sari dan Yarza, 2021).

KESIMPULAN

Kegiatan Pembinaan Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Interaktif di Sekolah Dasar Islam Terpadu Tahfidzul Qur'an Majene mampu meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, tim pengabdian menyarankan kepada para guru untuk mempelajari lebih dalam dan menerapkan platform *Wordwall* sebagai media interaktif untuk dijadikan variasi dalam pembelajaran. Media ini terbukti berhasil dan layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran karena penggunaannya dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada LPPM Universitas Sulawesi Barat atas dukungan pendanaan yang telah diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kepada kepala sekolah dan para guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu Tahfidzul Qur'an Majene yang telah memberikan izin dan berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan ini, sehingga kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

Amilia, W., Maiziani, F., 2020. Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru di SMA. *e-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi*

- Pendidikan. 8(2), 1-4. <https://doi.org/10.24036/et.v8i2.110984>.
- Dedyerianto. 2019. Pengaruh Internet dan Media Sosial Terhadap Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*. 12(2), 708-225.
- Gufon, A., Darwan, & Winarso, W. 2018. Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *INSPIRAMATIKA: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. 4(2), 77-88.
- Husna, L., Zunaidah, F.N., Primasatya, N., 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Muatan IPA di kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 06 Tebet Jakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(1), 388–396.
- Ikasari, Y.P., Satriyani, F.Y., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Tata Surya di Kelas 5 di SDN Cikoko 01 Pagi Jakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*. 5(2), 195-205. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114878>.
- Khairunisa, Y. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI: Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*. 2(1), 41–47. [10.46961/mediasi.v2i1.254](https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254).
- Khosiyono, Banun Havifah Cahyo. 2022. Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Myori, D. E., Krismadinata, Hidayat R., Eliza F., Fadli R.M., 2019. Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional (JTEV)*. 5(2), 104-109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>.
- Nissa, S.F., Renoningtyas, N., 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.
- Rahma, Nurhayati., 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains (JEMAS)*. 2(1), 38–41. <http://orcid.org/0000-0002-3353-2842>.
- Rafmana, H., 2018. Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal IKA*. 5 (1), 52-66.
- Sari, L., 2020. Upaya Menaikkan Kualitas Pendidikan Dengan Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu*. 4(1), 1074-1084.
- Suka Maryana, I.M., Candiasa, I.M., Waluyo, D., 2019. Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*. 9(2), 19-30. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v9i2.19890>
- Tafonao, T., 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wardinur, W., Mutawally, F., 2019. Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie.

Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran dan Aplikasi). 13(2), 167–182.
<https://doi.org/10.24815/jsu.v13i2.16422>.

Wiryanto. 2020. Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 6(2), 125–132. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p125-132>.