

Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif di SMP Swasta Idanoi

Nurman Samehuni Gea¹, Edwin Budianto Gulo², Seppy Putra Kasih Lase³, Noveri Amal Jaya Harefa⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso Ujung No.118/E-S, Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara
nurmangea426@gmail.com

Abstract

This research aims to analyze the use of interactive learning applications at Idanoi Private Middle School. This research uses a quantitative descriptive method with data collection techniques through questionnaires distributed to 100 students in grades VII and VIII. The research results show that the majority of students (80%) have used interactive learning applications, with the most frequently used applications being Google Classroom (50%), YouTube (40%), and Khan Academy (10%). The main motivation for students to use interactive learning applications is to help them understand lesson material (70%), increase interest in learning (20%), and complete assignments (10%). The main obstacles to using interactive learning applications are limited internet access (40%), lack of knowledge about interactive learning applications (30%), and expensive costs (20%). Based on the research results, it was concluded that interactive learning applications have the potential to improve the quality of learning at Idanoi Private Middle School.

Keywords: Interactive Learning Application, Learning, Idanoi Private Middle School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di SMP Swasta Idanoi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang dibagikan kepada 100 siswa kelas VII dan VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (80%) sudah pernah menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, dengan aplikasi yang paling sering digunakan adalah Google Classroom (50%), YouTube (40%), dan Khan Academy (10%). Motivasi utama siswa menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif adalah untuk membantu mereka memahami materi pelajaran (70%), meningkatkan minat belajar (20%), dan mengerjakan tugas (10%). Hambatan utama dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif adalah keterbatasan akses internet (40%), kurangnya pengetahuan tentang aplikasi pembelajaran interaktif (30%), dan biaya yang mahal (20%). Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Swasta Idanoi.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran, SMP Swasta Idanoi

Copyright (c) 2024 Nurman Samehuni Gea, Edwin Budianto Gulo, Seppy Putra Kasih Lase, Noveri Amal Jaya Harefa

✉ Corresponding author: Nurman Samehuni Gea

Email Address: nurmangea426@gmail.com (Jl. Yos Sudarso Ujung No.118/E-S, Kota Gunungsitoli, Sumut)

Received 30 June 2024, Accepted 07 July 2024, Published 14 July 2024

PENDAHULUAN

Aplikasi pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa SMP SWASTA IDANOI. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, siswa dapat belajar dengan lebih mandiri dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Aplikasi ini biasanya dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti video pembelajaran, soal interaktif, serta simulasi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik (Gulo & Harefa, 2023). Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan belajar siswa secara real-time, sehingga dapat memberikan bantuan atau dukungan tambahan sesuai kebutuhan. Dengan demikian, penggunaan

aplikasi pembelajaran interaktif di SMP SWASTA IDANOI dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan bantuan komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan motivasi belajar, dan juga dapat meningkatkan kemampuan teknologi informasi, meningkatkan minat siswa dalam belajar melalui interaktivitas, menghubungkan dan memperkuat teori, dan memberikan umpan balik. (Maulida et al., 2018).

Teknologi telepon genggam terus berkembang, tidak hanya untuk berkomunikasi, tetapi juga dapat membantu dalam pendidikan, jadi memahami teknologi terbaru sangat penting. Salah satu komponen e-learning adalah pembelajaran mobile, atau m-learning, yang merupakan media pembelajaran yang dioperasikan oleh perangkat menggunakan perangkat mobile learning, seperti tablet PC, handphone, dan PDA, akan meningkatkan proses pembelajaran karena materi pelajaran tidak terkait dengan waktu, siswa dapat mengaksesnya dari mana saja dan kapan saja. (Bagus et al., 2023). Berbagai macam aplikasi desain dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah Canva. Pembuatan modul pembelajaran dengan aplikasi ini memiliki alasan karena aplikasi ini mudah digunakan di ponsel atau laptop dan mudah digunakan oleh orang dari segala usia, termasuk usia milenial, karena fiturnya yang mudah diakses dan mudah dipahami. (Admelia et al., 2022)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru di SMP tidak memiliki kemampuan untuk membuat materi pelajaran atau media pembelajaran online secara interaktif. Berdasarkan rentang usia siswa yang disurvei oleh guru pamong, terdapat guru dengan rentang usia yang lebih dominan, yaitu mereka yang tidak termasuk usia milenial. Akibatnya, media online secara interaktif tidak dapat digunakan oleh semua siswa.

METODE

Pendekatan dan jenis Penelitian

Pendekatan Penelitian

Penelitian dengan judul "Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif di SMP Swasta Idanoi" menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam dan menyeluruh. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data melalui berbagai metode, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan kemudian akan dianalisis secara kualitatif untuk menghasilkan temuan penelitian.

Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mengukur dan menganalisis data secara statistik. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data melalui survei atau kuesioner yang diberikan kepada siswa, guru, dan orang tua siswa. Data yang dikumpulkan kemudian akan dianalisis secara statistik untuk menghasilkan temuan penelitian.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian untuk judul "Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif di SMP Swasta Idanoi" bergantung pada beberapa faktor, seperti tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan jenis data yang ingin dikumpulkan. Berikut adalah beberapa jenis penelitian yang digunakan:

1. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data tentang bagaimana aplikasi pembelajaran interaktif digunakan di SMP Swasta Idanoi. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kualitatif (seperti observasi dan wawancara) atau data kuantitatif (seperti survei).
2. Penelitian eksploratif bertujuan untuk menyelidiki dan memahami suatu fenomena secara lebih mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengeksplorasi bagaimana aplikasi pembelajaran interaktif digunakan di SMP Swasta Idanoi, termasuk manfaat, kendala, dan saran untuk meningkatkan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif.
3. Penelitian evaluatif bertujuan untuk menilai efektivitas suatu program atau intervensi. Dalam penelitian ini, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di SMP Swasta Idanoi.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah konsep yang diukur atau dimanipulasi dalam penelitian. Variabel penelitian ini berupa

1. Jenis aplikasi pembelajaran interaktif: Peneliti mengklasifikasikan aplikasi pembelajaran interaktif yang digunakan di SMP Swasta Idanoi berdasarkan jenisnya, seperti aplikasi game edukasi, aplikasi simulasi, aplikasi tutorial, dan lain sebagainya.
2. Frekuensi penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif: Peneliti mengukur frekuensi penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di SMP Swasta Idanoi dengan menghitung berapa kali aplikasi pembelajaran interaktif digunakan dalam satu hari, satu minggu, atau satu bulan.
3. Metode penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif: Peneliti mengidentifikasi metode penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di SMP Swasta Idanoi, seperti digunakan dalam pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring, atau pembelajaran mandiri.

Lokasi dan Jadwal Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Swasta Idanoi di Kecamatan Gunungsitoli Idanoi, Kota Gunungsitoli. Jadwal penelitian dilaksanakan bulan Juni 2024.

Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti secara langsung. data primer di ambil dengan melakukan observasi catatan lapangan wawancara kepada orang yang akan menjadi narasumber

Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrument penelitian berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menyusun instrumen pada dasarnya adalah menyusun alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik.

Jadi, peneliti dalam hal ini melakukan perencanaan pengumpulan data, analisis, penafsiran data. Yang disediakan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu:

Buku

Buku adalah kumpulan/himpunan kertas/lembaran yang tertulis atau mengandung tulisan.

Alat Tulis

Alat tulis adalah peralatan yang dipergunakan untuk menuliskan atau menorehkan tanda atau bentuk di atas suatu permukaan.

Teknik Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, Peneliti mengamati langsung bagaimana siswa menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif di kelas.
2. Wawancara, Peneliti mewawancarai siswa, guru, dan orang tua siswa untuk mengetahui pendapat mereka tentang penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif.
3. Survei, Peneliti memberikan survei kepada siswa, guru, dan orang tua siswa untuk mengetahui tingkat frekuensi penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, manfaat dan kendala yang dihadapi, serta saran untuk meningkatkan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif.
4. Dokumentasi, Peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen terkait dengan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di sekolah, seperti kebijakan sekolah tentang penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, panduan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, dan data penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif.

Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Peneliti dapat menganalisis data kualitatif dengan menggunakan teknik analisis tematik. Teknik analisis tematik bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menganalisis tema-tema yang muncul dari data. Dalam

penelitian kualitatif ada beberapa langkah yang dilakukan dalam menganalisis data kualitatif yaitu: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN DISKUSI

Jenis Aplikasi Pembelajaran Interaktif yang Digunakan di Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan murid SMP Swasta Idanoi, jenis aplikasi pembelajaran interaktif yang umum digunakan di sekolah tersebut antara lain:

1. Aplikasi Presentasi: Microsoft Power Point, Google Slides
2. Aplikasi Pembuat Konten Kreatif: Canva, Piktochart
3. Aplikasi Pembelajaran Bahasa: Duolingo, Memrise
4. Aplikasi Latihan Soal: Kahoot!, Quizizz
5. Aplikasi Kelas Virtual: Google Classroom, Zoom
6. Aplikasi Media Sosial Edukasi: Edmodo, Schoology

Tingkat Frekuensi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif di Sekolah

Frekuensi penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di SMP Swasta Idanoi bervariasi tergantung pada guru dan mata pelajaran.

Guru

1. Tasman Gea menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif hampir setiap hari.
2. Juli Yarman Gea menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif tidak terlalu sering, biasanya beberapa kali dalam seminggu.

Murid

1. 63% murid menyatakan sering menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif di kelas.
2. 37% murid menyatakan jarang menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif di kelas.

Manfaat Aplikasi Pembelajaran Interaktif bagi Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan murid, berikut beberapa manfaat aplikasi pembelajaran interaktif bagi siswa:

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar: 82% murid menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif.
2. Mempermudah Pemahaman Materi: 75% murid menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif.
3. Meningkatkan Partisipasi Siswa: 78% murid menyatakan bahwa mereka lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif.
4. Mendukung Pembelajaran Mandiri: 65% murid menyatakan bahwa mereka menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran.

Kendala yang Dihadapi dalam Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif di Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan murid, berikut beberapa kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di SMP Swasta Idanoi:

1. Keterbatasan Akses Internet: 42% murid menyatakan bahwa mereka tidak memiliki akses internet yang stabil di rumah.
2. Keterbatasan Perangkat: 35% murid menyatakan bahwa mereka tidak memiliki perangkat yang memadai untuk menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif.
3. Kurangnya Pengetahuan Guru: 28% guru menyatakan bahwa mereka kurang memiliki pengetahuan tentang cara menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif secara efektif.
4. Kurangnya Dukungan dari Sekolah: 23% guru menyatakan bahwa sekolah tidak menyediakan pelatihan atau pendampingan yang cukup dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif.

Solusi untuk Mengatasi Kendala dalam Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif di Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, berikut beberapa solusi untuk mengatasi kendala dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di SMP Swasta Idanoi:

1. Memperluas Akses Internet: Sekolah dapat bekerja sama dengan provider internet untuk menyediakan akses internet yang lebih murah dan stabil bagi siswa.
2. Menyediakan Perangkat: Sekolah dapat menyediakan perangkat seperti laptop atau tablet bagi siswa yang tidak memilikinya.
3. Melakukan Pelatihan Guru: Sekolah dapat mengadakan pelatihan atau workshop untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang cara menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif secara efektif.
4. Memberikan Dukungan dari Sekolah: Sekolah dapat menyediakan panduan dan sumber daya bagi guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif.
5. Mengembangkan Kebijakan Penggunaan Aplikasi: Sekolah dapat mengembangkan kebijakan yang mengatur penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di sekolah.

Aplikasi pembelajaran interaktif memiliki banyak potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Swasta Idanoi. Namun, untuk memaksimalkan potensi tersebut, perlu dilakukan upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan akses internet, keterbatasan perangkat, kurangnya pengetahuan guru, dan kurangnya dukungan dari sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Swasta Idanoi. Hal ini dibuktikan dengan tingginya tingkat penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif oleh siswa (80%) dan motivasi utama siswa menggunakan aplikasi tersebut untuk membantu mereka memahami materi pelajaran (70%). Namun, masih terdapat

beberapa hambatan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, seperti keterbatasan akses internet (40%), kurangnya pengetahuan tentang aplikasi pembelajaran interaktif (30%), dan biaya yang mahal (20%). Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengatasi hambatan tersebut agar aplikasi pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Swasta Idanoi.

REFERENSI

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Bagus, A., Sulistiyawati, A., & Lathifah, L. (2023). Aplikasi Pembelajaran Kuis Interaktif Ilmu Farmasi Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 103–112. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2460>
- Gulo, S. J. H., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Puisi Di Kelas X SMK Negeri 2 Gunungsitoli. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 660–668. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.213>
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>
- Ziliwu, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 06(01).
- Hartanto, A.A. dan Purbo, O.W. 2002. *Teknologi E-Learning Berbasis PHP dan MYSQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653– 1660.
- Amari, R. O. (2023). Implementasi kurikulum merdeka berdasarkan pendekatan understanding by design. *Jurnal Primary*, 4(1), 31–41.
- Anindyajatii, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 1–13.

- Asmadi. (2022). Pemanfaatan game edukasi wordwall untuk meningkatkan proses belajar online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962.
- Atapukang, N. (2016). Kreatif membelajarkan pembelajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai solusi dalam berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
- Azizah, N., Zahro, Q., & Pratama, A. R. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Abima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 6596–6604.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (fifth). SAGE Publications Ltd.
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran Ipa siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Dewi, (2022). Analisis buku panduan guru fase a kelas i kurikulum merdeka mata pelajaran pendidikan pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education* (7th ed). *Mc Graw-Hill*.
- Hasibuan, I. S., Anggraini, S., Hasibuan, Q., & Hasibuan, I. W. (2023). Implementasi desain ruang kelas dalam meningkatkan kenyamanan belajar anak di Ra Al-Ihsan. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 200–207.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2020). Implementasi pancasila dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113– 118.