

Pemanfaatan Aplikasi Edukasi Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 10 Koto Tinggi

Wahyu Prima^{1*}, Fajrul Khairati¹, Rahmatul Hayati², Adriantoni², Serly Septia Elza³,
Dasma Dewi Julita³, Yelfi Ramadhani¹

¹Sistem Informasi, Universitas Adzkia, Kota Padang

²Pendidikan Profesi Guru, Universitas Adzkia, Kota Padang

³Pendidikan Matematika, Universitas Adzkia, Kota Padang

*Penulis korespondensi: wahyuprima@adzkia.ac.id

Dikirim : 30 Maret 2026

Direvisi : 18 Juni 2026

Diterima : 19 Juni 2026

Abstrak: Urgensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) sangat tinggi seiring meningkatnya intensitas penggunaan gadget oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kini terbiasa dengan teknologi digital seperti smartphone dan tablet, yang memengaruhi cara belajar dan berinteraksi mereka. Penggunaan gadget tidak seharusnya hanya dipandang sebagai hiburan, tetapi dapat diarahkan menjadi sarana pembelajaran yang produktif. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa di SDN 10 Koto Tinggi melalui integrasi aplikasi edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik digital siswa. Selain itu, program ini juga memberdayakan guru agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Dari hasil kegiatan yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) meningkatnya minat belajar siswa, (2) meningkatnya kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Program ini dapat mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

Kata kunci: aplikasi edukasi, interaktif, minat belajar, sekolah dasar

Abstract: The urgency of integrating technology into elementary school learning is highly significant, corresponding with the increasing intensity of students' gadget usage in their daily lives. Students are now accustomed to digital technologies such as smartphones and tablets, which influence how they learn and interact. The use of gadgets should not be viewed merely as a source of entertainment; rather, it can be channeled into a productive learning tool. Therefore, utilizing interactive educational applications serves as a strategic step to enhance the quality of learning. This activity aims to increase students' learning interest at SDN 10 Koto Tinggi by integrating engaging educational applications tailored to their digital characteristics. Additionally, this program empowers teachers to effectively utilize technology in creating an enjoyable, interactive, and participatory learning environment. The implementation of this activity yielded the following results: (1) an increase in students' learning interest, and (2) an improvement in teachers' competence in using educational technology. This program is expected to encourage technology-based learning innovations to elevate the quality of education in the future.

Keywords: educational applications, elementary school, interactive, learning interest

1. Pendahuluan

Di era perkembangan teknologi yang pesat, pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang sangat penting, termasuk pada jenjang sekolah dasar (Devi & Winangun, 2024; Domingo & Garganté, 2016; Muthmainnah *et al.*, 2025; Resti dkk., 2024). SDN 10 Koto Tinggi sebagai salah satu institusi pendidikan dasar menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Kondisi di SDN 10 Koto Tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa saat ini sudah sangat familiar dengan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Namun, *gadget* yang seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran justru lebih sering digunakan sebagai alat hiburan semata. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa menjadi kurang optimal dan pembelajaran konvensional yang masih dominan kurang mampu menarik perhatian siswa secara maksimal (Sago dkk., 2025; Sudiyono & Astuti, 2021; Zohar & Shavit, 2025).

Dari sisi wilayah, SDN 10 Koto Tinggi berada di daerah yang mulai merasakan dampak globalisasi teknologi. Infrastruktur pendukung, seperti perangkat komputer dan akses internet, sudah dapat diakses dengan sangat baik. Namun, pemanfaatan teknologi khususnya dalam pembelajaran belum berjalan dengan maksimal. Selain itu, guru-guru di sekolah memiliki tingkat pengetahuan dan keterampilan teknologi yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi digital secara efektif.

Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk pemberdayaan dalam hal penguasaan teknologi pendidikan, khususnya melalui pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif yang dapat memadukan unsur permainan dan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya sekadar diasah kemampuan akademiknya, tetapi juga didorong untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran (Anita & Ariani, 2024; Fadda *et al.*, 2022; Hayati *et al.*, 2023; Ismail *et al.*, 2024; Rahmadhea, 2024).

Tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN 10 Koto Tinggi melalui pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif yang relevan dan menarik. Selain itu, program ini bertujuan memberdayakan guru agar memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Pelaksanaan kegiatan ini sejalan dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan secara nyata demi kemajuan pendidikan. Kegiatan ini juga mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) di bidang pengabdian kepada masyarakat dengan target pemberdayaan dan peningkatan kompetensi mitra melalui inovasi teknologi pendidikan. Fokus pengabdian pada pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif ini diharapkan dapat mempersempit kesenjangan teknologi di lingkungan sekolah dasar dan menciptakan dampak positif langsung bagi siswa dan guru.

Selain hal-hal di atas, kesiapan dan antusiasme masyarakat sekolah, baik orang tua maupun guru, menjadi modal penting dalam keberhasilan program ini. Dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah daerah juga menjadi faktor penentu untuk memperluas jangkauan dan keberlanjutan aktivitas pengabdian ini. Dengan mengadopsi tren global pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, SDN 10 Koto Tinggi dapat menjadi contoh bagi sekolah lain di wilayah sekitar dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif.

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat disusun secara sistematis untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu SDN 10 Koto Tinggi, melalui serangkaian solusi yang telah dirancang. Pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan keberlanjutan (Prima et al., 2024). Seluruh tahapan dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik mitra sebagai institusi pendidikan, sehingga pendekatan yang digunakan berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran, penguatan kompetensi guru, serta pengembangan kapasitas sumber daya manusia di lingkungan sekolah. Mitra dalam kegiatan ini adalah SDN 10 Koto Tinggi yang terletak di Koto Tinggi, Kecamatan Pantai Cermin, Kabupaten Solok, Padang, Sumatera Barat. Secara spesifik kegiatan ini dilaksanakan pada kelas IV SDN 10 Koto Tinggi yang terdiri dari 20 orang Siswa dan guru kelas.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan dan sosialisasi, tahap pelaksanaan, serta tahap pendampingan. Pada tahap persiapan dan sosialisasi, tim pengabdian memperkenalkan konsep aplikasi edukasi interaktif sebagai media pembelajaran inovatif kepada pihak sekolah melalui pertemuan tatap muka dan presentasi yang memuat tujuan kegiatan, mekanisme penggunaan aplikasi, serta

manfaat yang diharapkan. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan dilakukan implementasi aplikasi edukasi interaktif secara langsung kepada siswa kelas IV SDN 10 Koto Tinggi dalam proses pembelajaran. Aplikasi tersebut dirancang dengan mengintegrasikan unsur permainan edukatif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Pada tahap ini, siswa juga diberikan edukasi mengenai penggunaan gadget secara sehat, bijak, dan bertanggung jawab sebagai bagian dari penguatan literasi digital. Tahap terakhir adalah pendampingan, yaitu kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan untuk membantu guru dan siswa mengatasi berbagai kendala teknis maupun nonteknis selama proses penerapan teknologi dalam pembelajaran, sehingga pemanfaatan aplikasi edukasi dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian luaran yang telah ditetapkan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner (angket), dan wawancara. Observasi digunakan untuk menilai tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan kuesioner dan wawancara diberikan kepada siswa serta guru untuk memperoleh informasi mengenai perubahan minat belajar siswa dan tanggapan terhadap pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif dalam pembelajaran. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian pada setiap indikator yang telah ditentukan. Untuk menjamin keberlanjutan program, sekolah didorong untuk mengintegrasikan penggunaan aplikasi edukasi interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran secara berkelanjutan. Upaya tersebut didukung melalui pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta penyusunan dokumentasi dan modul pelatihan sebagai pedoman implementasi sehingga program dapat terus dilaksanakan dan dikembangkan secara mandiri oleh pihak sekolah.

3. Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di SDN 10 Koto Tinggi berfokus pada intervensi langsung terhadap siswa untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar di era digital, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Permasalahan mendasar yang ditemukan pada survei awal adalah rendahnya minat belajar siswa yang dipicu oleh pola penggunaan *gadget* yang hanya berorientasi pada hiburan. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian melakukan dua bentuk pendekatan utama kepada siswa, yaitu implementasi aplikasi edukasi interaktif dan edukasi literasi digital.

3.1 Transformasi Minat Belajar melalui Aplikasi Edukasi Interaktif

Sebagai bentuk intervensi utama, tim pengabdian mengimplementasikan aplikasi edukasi interaktif sebagai media pembelajaran bagi siswa. Aplikasi ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur permainan edukatif (*game-based learning*) sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Pemanfaatan aplikasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Antusiasme siswa terlihat dari keterlibatan mereka dalam menggunakan aplikasi, mengikuti aktivitas pembelajaran, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang disajikan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran dengan antarmuka visual yang menarik dan dilengkapi fitur kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mengarahkan penggunaan *gadget* ke aktivitas yang lebih edukatif (Anita & Ariani, 2024; Gusteti dkk., 2023; Hayati dkk., 2023; Rahmadhea, 2024). Dalam kegiatan yang dilakukan, siswa sangat antusias mencobakan *game* edukatif. Hal ini terlihat dari minat siswa dalam memperhatikan setiap tahapan yang dilakukan, serta semangat siswa untuk mencobanya di depan kelas.

3.2 Edukasi literasi digital dan penggunaan *gadget* yang bertanggung jawab

Selain intervensi pada aspek akademis (pembelajaran), kegiatan pengabdian ini juga menyentuh aspek pembentukan karakter siswa saat berinteraksi dengan teknologi. Tim pengabdian memfokuskan kegiatan pada edukasi literasi digital melalui sosialisasi penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab. Program ini berhasil terlaksana 100% dengan sasaran seluruh siswa di sekolah mitra. Sosialisasi penggunaan *gadget* yang sehat yang terlaksana 100% memberikan fondasi kognitif bagi siswa untuk memahami batasan dan tanggung jawab digital. Hal ini sangat krusial agar peningkatan minat belajar melalui *gadget* tidak memunculkan dampak negatif berupa kecanduan layar (*screen dependency*), melainkan membentuk siswa menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan berkesadaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 10 Koto Tinggi berhasil mencapai seluruh target yang telah direncanakan serta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Implementasi aplikasi edukasi interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan tingkat capaian lebih dari 80%, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, pihak sekolah telah menindaklanjuti rekomendasi tim pengabdian melalui penyediaan sarana dan prasarana pendukung sebagai upaya memperluas akses terhadap teknologi pembelajaran dan menjamin keberlanjutan program. Dampak positif lainnya terlihat dari meningkatnya kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Di samping itu, kegiatan sosialisasi mengenai penggunaan gadget secara sehat dan bertanggung jawab berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi digital secara bijak. Upaya tersebut diperkuat melalui pembentukan forum komunikasi dan kolaborasi antara sekolah dan orang tua yang terealisasi lebih dari 80% melalui media komunikasi digital, seperti WhatsApp Group. Forum ini menjadi wadah untuk memperkuat koordinasi dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget oleh siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Sinergi antara pemanfaatan aplikasi edukasi interaktif, peningkatan kompetensi guru, penguatan literasi digital siswa, serta keterlibatan aktif orang tua telah menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang lebih kondusif. Hasil ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara sekolah, guru, siswa, dan orang tua merupakan faktor penting dalam mendukung pemanfaatan teknologi secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta berpotensi menjadi praktik baik yang dapat diadaptasi oleh sekolah lain dengan karakteristik serupa. Dokumentasi kegiatan diperlihatkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN 10 Koto Tinggi

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 10 Koto Tinggi, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi melalui aplikasi edukasi interaktif telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dengan tingkat ketercapaian melebihi 80%. Program ini tidak hanya memberikan solusi bagi siswa dalam mengalihkan penggunaan *gadget* dari aktivitas hiburan menjadi aktivitas edukatif, tetapi juga berhasil meningkatkan kompetensi profesional guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IPTEKS hingga lebih dari 70%. Selain itu, penguatan aspek sosial melalui pembentukan forum komunikasi antara guru dan orang tua telah menciptakan ekosistem pengawasan digital yang efektif. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar melalui pendekatan teknologi dan edukasi karakter merupakan strategi yang tepat dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan di daerah.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada Universitas Adzkia atas dukungan pendanaan dan fasilitas melalui skema Hibah Internal Pengabdian Masyarakat tahun 2025 sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan Majelis Guru SDN 10 Koto Tinggi yang telah memberikan izin dan kerja sama yang luar biasa sebagai mitra sasaran. Terima kasih juga diberikan kepada tim mahasiswa yang terlibat serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran kegiatan ini mulai dari tahap persiapan hingga publikasi hasil pengabdian ini.

Daftar Referensi

- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 21-26. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>
- Devi, L.P.S.A., & Winangun, I. M. A. (2024). Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1255–1267.
- Domingo, M. G., & Garganté, A. B. (2016). Exploring the use of educational technology in primary education: Teachers' perception of mobile technology learning impacts and applications' use in the classroom. *Computers in Human Behavior*, 56, 21–28. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.023>

- Fadda, D., Pellegrini, M., Vivanet, G., & Zandonella Callegher, C. (2022). Effects of digital games on student motivation in mathematics: A meta-analysis in K-12. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(1), 304–325. <https://doi.org/10.1111/jcal.12618>
- Gusteti, M.U., Rahmalina, W., Azmi, K., Wulandari, S., Mulyati, A., Hayati, R., Wahyuni, Z., AlFath, M.R., & Azizah, N. (2023). GeoGebra : Transformasi Teknologi yang Menyulap Pembelajaran Matematika Menjadi Lebih Menyenangkan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(4), 3695–3704.
- Hayati, R., Prima, W., Wulandari, S., Yunita, A.P., Mulyati, A., Azmi, K., & Adzkia, U. (2023). Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Math) dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Pembelajaran Berdiferensiasi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2591–2603. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5723>
- Ismail, I., Riandi, R., Kaniawati, I., Permanasari, A., Sopandi, W., & Supriyadi, S. (2024). Education for Sustainable Development in Secondary School: A Review and Bibliometric Analysis. *KnE Social Sciences*, 9(13), 1270–1280. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i13.16069>
- Muthmainnah, A., Falasifah, F., Yadi, N., & Halimah, L. (2025). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 229–240. <http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v12i1.16817>
- Prima, W., Hayati, R., Hayati, N., Mulia, J.R., Wahidansyah, & Syarif, I. (2024). Optimalisasi Pemasaran Produk Bawang Goreng melalui Pelatihan Digital Marketing bagi Pelaku Usaha Mikro di Ladang Padi Surian. *Journal of Human And Education*, 4(6), 1073–1078.
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains Minat. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(2), 33–39.
- Resti, R., Wati, R.A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sago, L.A., Wulandari, S., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 01 Banda Dalam. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 256–264. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1700>
- Sudiyono, L., & Astuti, A. D. (2021). Interest Student Learning: Empirical Study of The Use of *gadget* and Learning Environment. *Elementary Education Online*, 20(1), 824–830.
- Zohar, A., & Shavit, Y.Z. (2025). Bridging geragogy and pedagogy: Towards a learning-scieces-based approach to older adults' education. *Educational Gerontology*. <https://doi.org/10.1080/03601277.2025.2569386>