

Peningkatan Minat Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Bebalang Bangli dengan Menggunakan Media Interaktif

Aniek Suryanti Kusuma^{1*}, Putu Adi Surya Artayasa², I Ketut Agus Sanjaya³, Samuel Welson⁴, Ida Bagus Ketut Sukanegara⁵

^{*1, 2, 3, 4, 5} Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia

^{1*} anieksuryanti@instiki.ac.id, ² putuadi.study@gmail.com, ³ iketutagussanjaya@gmail.com, ⁴ samueltelson14@gmail.com, ⁵ stingray.sukanegara@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history:

Received Date Juli 2025

Accepted Date Juli 2025

Published Date Juli 2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas 4 SD Negeri 2 Bebalang, terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan fokus materinya yaitu bagian-bagian tumbuhan melalui media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Analisis awal yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa adanya penurunan motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton, serta kurangnya fasilitas yang mendukung. Solusi yang ditawarkan berupa pengembangan aplikasi edukatif yang disertakan dengan fitur animasi, video, kuis gamifikasi, dan forum diskusi untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, pelatihan guru, pendampingan siswa, dan evaluasi berbasis partisipasi serta hasil belajar. Adapun hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam belajar. Siswa mampu memahami materi dengan lebih baik, terutama bagian-bagian tumbuhan. Selain itu, siswa juga belajar menggunakan teknologi digital dan bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan pelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran baru ini berhasil meningkatkan kualitas belajar siswa. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang terhadap proses belajar mengajar di sekolah.

Kata Kunci: minat belajar, pengabdian masyarakat, media interaktif, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), bagian-bagian tumbuhan

ABSTRACT

The community service activity was carried out with the aim of increasing the interest and understanding of fourth-grade students at SD Negeri 2 Bebalang in the subject of Natural Sciences (IPA), with a focus on plant parts through interactive application-based learning media. Initial analysis conducted by the author indicates a decline in students' learning motivation due to conventional and monotonous teaching methods, as well as insufficient supporting facilities. The proposed solution involves the development of an educational application featuring animations, videos, gamified quizzes, and discussion forums to facilitate more interactive and enjoyable learning. The implementation methods used

include needs analysis, teacher training, student mentoring, and evaluation based on participation and learning outcomes. The results of this activity show that students have become more enthusiastic and active in learning. Students are able to understand the material better, especially the parts of plants. Additionally, students have learned to use digital technology and collaborate in groups to discuss lessons. Therefore, it can be concluded that this new teaching method has successfully improved the quality of student learning. This activity is expected to have a positive long-term impact on the teaching and learning process at the school.

Keywords: learning interest, community service, interactive media, Natural Sciences (IPA), components of plants

©2025 Authors. Licensed Under [CC-BY-NC-SA 4.0](#)

1. Pendahuluan

Perubahan dinamika pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Fenomena ini dapat diamati secara nyata di SD Negeri 2 Bebalang, di mana terjadi penurunan motivasi belajar siswa yang tercermin dari rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta capaian akademik yang belum mencapai tingkat optimal. Faktor dominan yang mempengaruhi kondisi ini adalah masih bertahannya metode pembelajaran konvensional, seperti pendekatan ceramah dan ketergantungan berlebihan pada buku teks sebagai sumber belajar utama (Kamaruddin, 2024). Pendekatan tersebut cenderung bersifat monoton, sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan belajar dan mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Di samping itu, kurang memadainya fasilitas pendukung pembelajaran turut berkontribusi terhadap menurunnya efektivitas proses belajar-mengajar (Maulida, 2025; Prayetno, 2025). Khususnya pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar terkait morfologi dan fisiologi tumbuhan, termasuk akar, batang, daun, bunga, dan buah. Kesulitan ini seringkali mengakibatkan kebingungan saat siswa diminta untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas terkait materi tersebut. Kondisi ini mengindikasikan urgensi penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa. Pihak sekolah dan tenaga pendidik di SD Negeri 2 Bebalang menyadari bahwa metode pembelajaran tradisional tidak lagi efektif dalam menarik minat belajar siswa, khususnya di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital.

Kecenderungan siswa untuk lebih tertarik pada penggunaan gadget dibandingkan aktivitas belajar menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif (Sulasih, 2024). Selain itu, terbatasnya akses terhadap sumber belajar berbasis teknologi turut menjadi kendala dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Berkaitan dengan pembelajaran struktur dan fungsi bagian tumbuhan, rendahnya pemahaman siswa terhadap peran masing-masing bagian tumbuhan mempertegas pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Mengingat tingginya tingkat penggunaan teknologi di kalangan siswa, implementasi media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, sekaligus meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Ginayah dkk., 2024; Widyastuti dkk., 2024).

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan penerapan aplikasi media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Bebalang, terutama dalam memahami materi mengenai bagian-bagian tumbuhan. Aplikasi ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif dengan memanfaatkan animasi, ilustrasi, multimedia interaktif, serta fitur kuis dan permainan edukatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan akan terjadi peningkatan yang signifikan dalam kualitas pembelajaran dan motivasi siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar mereka.

Solusi yang ditawarkan dalam upaya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa di SD Negeri 2 Bebalang adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi, yang secara khusus dikembangkan untuk materi mengenai struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien dengan memanfaatkan animasi, ilustrasi, serta video interaktif guna membantu siswa memahami konsep dasar morfologi dan fisiologi tumbuhan secara lebih visual dan menyeluruh (Marten, Delyana, & Edriati, 2024). Sebagai pelengkap, aplikasi ini menyediakan fitur kuis serta permainan edukatif yang dilengkapi dengan sistem poin dan penghargaan, sehingga dapat merangsang semangat belajar siswa secara menyenangkan.

Materi video pembelajaran yang disajikan juga mencakup penjelasan dari narasumber ahli di bidang ilmu tumbuhan, yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendalam. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, aplikasi ini juga menyediakan ruang diskusi yang memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan, bertukar pemikiran, dan mendiskusikan materi secara kolaboratif. Selain itu, guru memiliki akses untuk memantau aktivitas belajar siswa dan memberikan umpan balik secara langsung, yang dapat memperkuat dukungan dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini memiliki fleksibilitas penggunaan yang tinggi, karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun, termasuk ketersediaan konten tertentu secara offline (Ali, Maniboey, Megawati, Djarwo, & Listiani, 2024). Hal ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka tentukan sendiri. Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan secara signifikan, dan turut berkontribusi pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar di SD Negeri 2 Bebalang.

Tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Bebalang melalui penerapan aplikasi media pembelajaran interaktif, serta membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana edukatif. Evaluasi juga dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil akademik siswa. Terakhir, pelatihan akan diberikan kepada guru dan siswa terkait penggunaan aplikasi tersebut agar dapat diimplementasikan secara berkelanjutan.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas 4 SDN 2 Bebalang Bangli melalui penggunaan media interaktif. Langkah pertama yang diambil adalah melakukan kunjungan dan diskusi dengan

kepala sekolah serta guru IPA. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pembelajaran dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Melalui diskusi ini, masukan dari pihak sekolah akan dikumpulkan dan dianalisis untuk menentukan materi IPA yang sulit dipahami serta fitur media interaktif yang diperlukan, seperti animasi, simulasi, kuis, dan video pembelajaran.

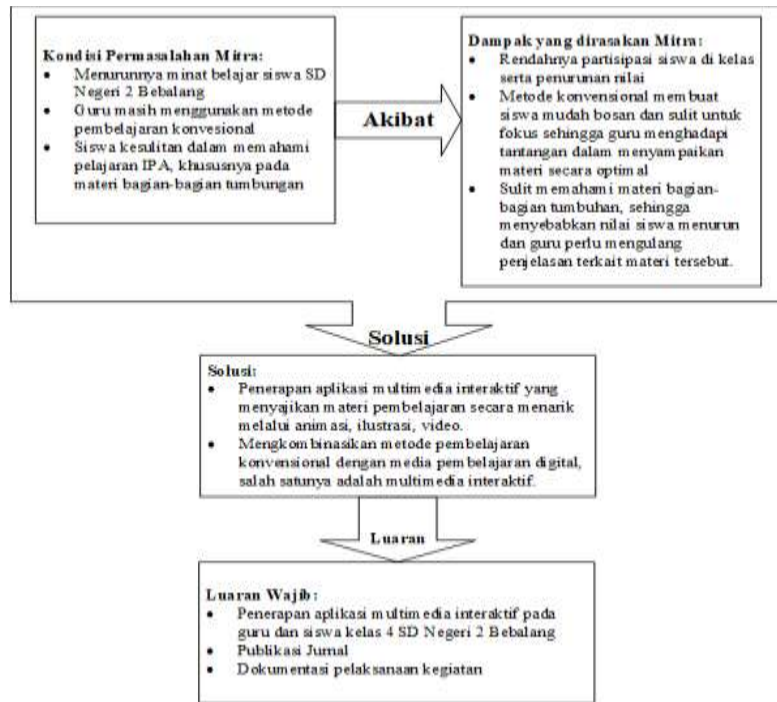
Setelah menganalisis data, langkah selanjutnya adalah mengadakan workshop atau seminar singkat untuk guru dan siswa mengenai penggunaan media interaktif. Materi yang disampaikan dalam workshop ini mencakup pengenalan media, manfaatnya dalam meningkatkan minat belajar, serta cara mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran IPA. Dengan cara ini, diharapkan guru dan siswa dapat memahami potensi media interaktif dalam meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Pada tahap berikutnya, media interaktif yang telah dikembangkan akan diserahkan kepada guru dan siswa. Tim pelaksana akan memberikan pelatihan teknis mengenai penggunaan media tersebut, termasuk cara mengoperasikan fitur-fitur utama. Pelatihan ini bertujuan agar pengguna dapat memanfaatkan media interaktif secara mandiri dan efektif dalam pembelajaran. Selain itu, pelatihan literasi digital juga akan diadakan untuk siswa agar mereka lebih familiar dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk mendukung pembelajaran IPA.

Setelah pelatihan, siswa diharapkan dapat menggunakan media interaktif dengan baik dan meningkatkan minat belajar mereka dalam mata pelajaran IPA. Tim pelaksana akan terus memantau penggunaan media ini dalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa dapat mengakses dan memanfaatkan semua fitur yang tersedia. Dengan dukungan dari guru, siswa akan didorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media interaktif.

Untuk mengukur keberhasilan program, beberapa indikator terukur akan digunakan. Indikator pertama adalah peningkatan minat belajar siswa yang dinilai melalui observasi, kuesioner, dan wawancara dengan siswa serta guru. Ini akan memberikan gambaran tentang seberapa besar peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media interaktif dalam pembelajaran.

Indikator kedua adalah peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan media interaktif, yang akan diukur berdasarkan kemampuan mereka dalam mengoperasikan media, menyelesaikan tugas, serta partisipasi aktif dalam fitur-fitur interaktif. Dengan menerapkan metode yang terstruktur ini, diharapkan penggunaan media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas 4 di SDN 2 Bebalang Bangli dan memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran di sekolah.



Gambar 1. Diagram alur kegiatan PKM

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Kebutuhan

Kegiatan ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengevaluasi pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 2 Bebalang Bangli. Fokus utama dari analisis ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 terkait materi bagian-bagian dari tumbuhan. Dalam konteks pendidikan yang semakin berkembang, penting untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan metode yang tepat, diharapkan siswa bisa terlibat dan termotivasi untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas 4 mengalami penurunan yang signifikan. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi adalah metode pembelajaran yang masih bersifat monoton, seperti ceramah dan pengajaran langsung. Metode ini tidak hanya membuat siswa merasa kurang tertarik, tetapi juga mengurangi interaksi dan partisipasi mereka dalam kelas. Akibatnya, siswa menjadi pasif, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan menjadi terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya perubahan dalam pendekatan pengajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Selain itu, materi tentang bagian-bagian tumbuhan sering kali dianggap sulit dan abstrak oleh siswa. Konsep-konsep dasar seperti akar, batang, daun, dan bunga mungkin tampak sederhana, tetapi ketika disampaikan dengan cara yang kaku, siswa kesulitan untuk mengaitkan informasi tersebut dengan pengalaman sehari-hari mereka. Materi yang seharusnya mudah dipahami menjadi tantangan tersendiri ketika disampaikan melalui metode konvensional (Jaapar, Odja, & Buhungo, 2020). Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih interaktif dan menarik untuk membantu siswa memahami konsep-konsep ini dengan lebih baik dan lebih mendalam.

Sebagai solusi, akan dikembangkan dan diterapkan aplikasi media interaktif yang dirancang khusus untuk mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan. Aplikasi ini akan memiliki antarmuka yang menarik dengan warna-warna cerah dan tampilan yang ramah pengguna, sehingga mampu menarik perhatian siswa. Fitur multimedia seperti gambar, animasi, dan video akan digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep dengan cara yang lebih visual dan menarik (Tondang, Sitorus, Tambunan, Saragih, & Amirah, 2024). Misalnya, siswa dapat melihat animasi tentang bagaimana akar tumbuhan berfungsi dan bagaimana bagian-bagian tumbuhan berinteraksi satu sama lain. Dengan cara ini, siswa diharapkan dapat lebih memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit.

Dengan adanya aplikasi media interaktif ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, efektif, dan interaktif. Melalui fitur-fitur yang ada, siswa tidak hanya akan lebih tertarik untuk belajar, tetapi mereka juga akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kuis interaktif yang disediakan setelah mempelajari materi akan membantu siswa menguji pemahaman mereka dan memberikan umpan balik langsung. Dengan pendekatan inovatif ini, diharapkan minat belajar siswa meningkat, dan pemahaman mereka terhadap materi bagian-bagian tumbuhan menjadi lebih mendalam, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka secara keseluruhan.

3.2. Proses Sosialisasi Aplikasi

Kegiatan sosialisasi bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas 4 SDN 2 Bebalang Bangli dengan memanfaatkan media interaktif. Sosialisasi ini merupakan langkah awal yang penting untuk memastikan bahwa guru dan siswa memahami tujuan serta manfaat dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Dalam sesi sosialisasi, tim akan menjelaskan secara rinci bahwa tujuan utama pelatihan adalah untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian tumbuhan. Aplikasi media pembelajaran interaktif yang diperkenalkan dirancang khusus untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep tersebut. Tim akan memberikan contoh bagaimana aplikasi ini dapat menyajikan informasi secara visual dengan gambar dan animasi, sehingga siswa dapat melihat langsung setiap bagian tumbuhan, seperti akar, batang, daun, dan bunga, serta fungsinya dalam ekosistem.

Selama sesi sosialisasi, tim juga akan menekankan peran penting media interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media interaktif dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, menjadikan pembelajaran tidak hanya sekadar membaca buku tetapi juga melibatkan permainan edukatif dan kuis yang dapat meningkatkan pemahaman. Tim akan memberikan contoh kegiatan praktis, seperti simulasi pertumbuhan tumbuhan, di mana siswa dapat melihat bagaimana berbagai bagian tumbuhan berfungsi dalam proses fotosintesis. Selain itu, sosialisasi ini bertujuan untuk membangun kesadaran di kalangan guru tentang pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, agar mereka lebih siap menghadapi perubahan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.



Gambar 2. Proses sosialisasi

Setelah sesi sosialisasi, tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) yang terdiri dari Dosen dan Mahasiswa akan melanjutkan dengan memberikan pelatihan tentang cara penggunaan aplikasi media interaktif. Pelatihan ini akan mencakup navigasi antarmuka, pemanfaatan fitur-fitur multimedia seperti video, gambar, dan suara, serta cara mengakses materi tambahan yang relevan. Tim akan memberikan contoh aktivitas interaktif yang dapat dilakukan siswa, seperti kuis dan permainan edukatif, yang tidak hanya menguji pemahaman tetapi juga membuat belajar menjadi menyenangkan. Dengan memberikan panduan langkah demi langkah, diharapkan guru dan siswa dapat menggunakan aplikasi dengan baik dan maksimal. Melalui pendekatan ini, diharapkan guru dapat menerapkan media interaktif secara mandiri dalam proses pembelajaran sehari-hari, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar IPA dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

3.2. Proses Penerapan Aplikasi

Proses penerapan aplikasi media pembelajaran interaktif ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk memastikan keberhasilan dalam penggunaannya. Tahap pertama adalah pelatihan bagi guru mengenai cara menggunakan aplikasi yang dirancang khusus untuk materi bagian-bagian tumbuhan. Pelatihan ini mencakup penjelasan mendalam tentang fitur-fitur utama aplikasi, seperti navigasi antarmuka yang intuitif, penggunaan gambar ilustratif, animasi yang menarik, dan video yang menjelaskan fungsi setiap bagian tumbuhan. Guru juga diberikan panduan rinci tentang cara mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam rencana pembelajaran sehari-hari, termasuk cara merancang aktivitas yang mendukung penggunaan aplikasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan guru merasa percaya diri dan mampu menggunakan aplikasi secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah guru memahami cara menggunakan aplikasi, tahap selanjutnya adalah pengenalan aplikasi kepada siswa. Pengenalan ini dilakukan melalui sesi demonstrasi yang dipandu oleh guru, di mana siswa diperkenalkan dengan antarmuka aplikasi dan berbagai fitur yang tersedia. Dalam sesi ini, guru menjelaskan cara menggunakan aplikasi untuk mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan, seperti akar, batang, daun, dan bunga. Demonstrasi ini mencakup penjelasan interaktif yang menunjukkan bagaimana setiap bagian tumbuhan berfungsi dalam proses kehidupan, termasuk aspek-aspek penting seperti fotosintesis dan reproduksi. Tujuan dari demonstrasi ini adalah untuk memicu rasa ingin tahu dan antusiasme siswa terhadap metode pembelajaran baru yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 3. Proses pelatihan penggunaan aplikasi

Setelah sesi pengenalan, siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan aplikasi secara mandiri atau dalam kelompok kecil selama proses pembelajaran. Dalam pengaturan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau perkembangan siswa, membantu mereka jika mengalami kesulitan, dan memastikan bahwa setiap siswa memahami materi dengan baik. Penggunaan aplikasi secara mandiri memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi dengan kecepatan mereka sendiri, sementara pembelajaran dalam kelompok kecil mendorong kolaborasi, diskusi, dan pertukaran ide antar siswa. Siswa dapat saling bertanya dan membantu satu sama lain, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan.



Gambar 4. Proses pelatihan penggunaan aplikasi



Gambar 5. Siswa melakukan pembelajaran mandiri melalui aplikasi

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi media pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SDN 2 Bebalang Bangli, khususnya dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan dapat menjadi solusi yang signifikan untuk mengatasi masalah penurunan minat belajar siswa. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih berarti dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar IPA.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Bebalang telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 melalui penerapan aplikasi media pembelajaran interaktif. Fokus utama kegiatan ini adalah memanfaatkan teknologi informasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, khususnya dalam memahami materi tentang bagian-bagian tumbuhan. Aplikasi yang dikembangkan memiliki antarmuka menarik, disertai gambar, animasi, video, dan kuis interaktif, yang membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit. Pelatihan yang diberikan kepada guru dan siswa, dengan dukungan dari tim PKM sebagai fasilitator, memungkinkan peserta untuk secara langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi dalam proses belajar. Kerja sama dengan pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan guru, sangat krusial dalam keberhasilan program ini, terutama dalam aspek koordinasi, penyediaan fasilitas, dan pendampingan selama penerapan aplikasi.

Guna memastikan keberlanjutan penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif, disarankan agar sekolah melaksanakan pelatihan rutin bagi guru dan siswa, serta melakukan evaluasi berkala untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi. Selain itu, penting untuk memperluas materi pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi. Penyediaan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat dan akses internet yang baik, juga perlu menjadi perhatian utama. Kolaborasi dengan dinas pendidikan atau pihak swasta dapat berperan penting dalam pengembangan aplikasi ke depannya. Adanya langkah-langkah tersebut, diharapkan aplikasi ini dapat terus berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Bebalang.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) atas dana yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Direktur Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, tim PKM, Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SD Negeri 2 Bebalang yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini sehingga kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=cXsZEQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Aplikasi+media+interaktif+ini+memiliki+fleksibilitas+penggunaan+yang+tinggi,+karena+dapat+diakses+kapan+pun+dan+di+mana+pun,+termasuk+ketersediaan+konten+tertentu+secara+offline.+&ots=Ezd0UvcOMO&sig=fjF8LPvD4mf3rW2cv9nY0LJrvAs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770–1784. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>
- Jaapar, M. A. G., Odja, A. H., & Buhungo, T. J. (2020). Validity Analysis of Android-Based Discovery Learning Learning Model To Improve the Understanding of the Physical Concepts. *INSECTA*

Integrative Science Education and Teaching Activity Journal, 1(2).
<https://doi.org/10.21154/insecta.v1i2.2344>

- Kamaruddin. (2024). *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar di Daerah Terluar*. Universitas Muhammadiyah Malang. Retrieved from <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/11365/>
- Marten, D., Delyana, H., & Edriati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bunga Tunggal Majemuk dan Anuitas Siswa Kelas XI Kuliner SMK Negeri 6 Padang. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 130–146. <https://doi.org/doi.org/10.30605/pedagogy.v9i1.3784>
- Maulida, N. (2025). *Pengaruh Penggunaan Sarana dan Prasarana terhadap Mutu Pembelajaran di SMK darur Roja Cinere*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/84742>
- Prayetno, I. (2025). Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, 2(3), 616–622. Retrieved from <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jkis/article/view/2390>
- Sulasih, E. (2024). *Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi*. Universitas Jambi. Retrieved from <https://repository.unja.ac.id/64095/>
- Tondang, B., Sitorus, H. A., Tambunan, I. F., Saragih, M. P., & Amirah, N. (2024). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *ADIBA: Journal Of Education*, 4(3), 304–315. Retrieved from <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/download/735/777/1517#:~:text=Media pembelajaran yang interaktif%2C seperti,melakukan latihan dengan lebih antusias.>
- Widyastuti, I., Winarno, N., Emiliannur, & Wahyuningsih, Y. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Simulasi PhET pada Topik Usaha, Energi dan Pesawat Sederhana. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 4(1), 65–85.