

LEMBAR  
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU *PEER REVIEWER*  
PENGABDIAN MASYARAKAT : JURNAL NASIONAL

Judul Jurnal : Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal

Penulis Jurnal : Umar Yeni Suyanto

Status Penulis : ~~Mandiri~~ / ~~Utama~~ / Anggota

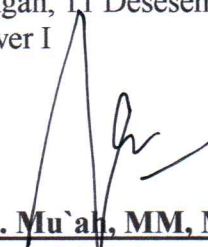
Identitas Buku Referensi : a. Nama Jurnal : Jurnal Pengabdian Masyarakat MANAGE  
b. Nomor/Cetakan : ISSN : 2721 - 6608  
c. Edisi (bulan/tahun) : Vol. 1, NO. 2, Agustus 2020  
d. Penerbit : Universitas Muhammadiyah Jember  
e. Jumlah Halaman : 7

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah :  Buku Referensi  
(beri  $\surd$  pada kategori yang tepat)  Jurnal Ilmiah Internasional  
 Jurnal Ilmiah Nasional Tidak Terakreditasi  
 Prosiding

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal Jurnal Ilmiah : 10			Nilai Akhir Yang Diperoleh
	Internasional <input type="checkbox"/>	Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi <input checked="" type="checkbox"/>	Buku Referensi <input type="checkbox"/>	
a. Kelengkapan unsur isi buku (10 %)		1		1
b. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30 %)		9		9
c. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30 %)		9		10
d. Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit (30 %)		10		10
<b>Total = (100 %)</b>		29		30
<b>Catatan Penilaian Reviewer</b>				

Lamongan, 11 Desember 2021  
Reviewer I

  
**Dr. Hj. Mu'ah, MM, M.Pd**  
NIDN : 0006056801

Unit Kerja : Prodi S2 Manajemen ITB

Ahmad Dahlan Lamongan

Jabatan Akademik Terakhir : Lektor kepala

Bidang Ilmu : Manajemen

LEMBAR  
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU *PEER REVIEWER*  
PENGABDIAN MASYARAKAT : JURNAL NASIONAL

Judul Jurnal : Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal

Penulis Jurnal : Umar Yeni Suyanto

Status Penulis : ~~Mandiri~~ / ~~Utama~~ / Anggota

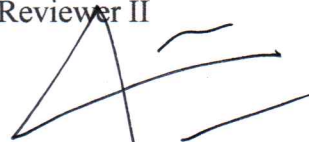
Identitas Buku Referensi : f. Nama Jurnal : Jurnal Pengabdian Masyarakat MANAGE  
g. Nomor/Cetakan : ISSN : 2721 - 6608  
h. Edisi (bulan/tahun) : Vol. 1, NO. 2, Agustus 2020  
i. Penerbit : Universitas Muhammadiyah Jember  
j. Jumlah Halaman : 7

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah :  Buku Referensi  
(beri  $\checkmark$  pada kategori yang tepat)  Jurnal Ilmiah Internasional  
 Jurnal Ilmiah Nasional Tidak Terakreditasi  
 Prosiding

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal Jurnal Ilmiah : 10			Nilai Akhir Yang Diperoleh
	Internasional <input type="checkbox"/>	Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi <input checked="" type="checkbox"/>	Buku Referensi <input type="checkbox"/>	
e. Kelengkapan unsur isi buku (10 %)		1		1
f. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30 %)		9		9
g. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30 %)		10		10
h. Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit (30 %)		10		9
<b>Total = (100 %)</b>		30		29
<b>Catatan Penilaian Reviewer</b>				

Lamongan, 11 Desember 2021  
Reviewer II



**Dr. H. MASRAM, MM, M.Pd**  
**NIDN : 07310860001**

Unit Kerja : Prodi S2 Manajemen ITB

Ahmad Dahlan Lamongan

Jabatan Akademik Terakhir : Lektor

Bidang Ilmu : Manajemen

## Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era *New Normal*

Mu'ah Umar Yeni Suyanto, Desi Romadhona, Nur Hidayati,  
Bayu Malikul Askhar

STIE KH. Ahmad Dahlan Lamongan

Email : [mama.stiead@gmail.com](mailto:mama.stiead@gmail.com), [umarsuyanto@gmail.com](mailto:umarsuyanto@gmail.com), [Desiromadhona29@gmail.com](mailto:Desiromadhona29@gmail.com),  
[nurhidayati@gmail.com](mailto:nurhidayati@gmail.com), [babluema@gmail.com](mailto:babluema@gmail.com)

### ABSTRAK

Kegiatan Pemanfaatan Aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar di Dusun Blangit dilakukan dengan tujuan untuk merubah kebiasaan siswa kearah yang lebih positif lagi dalam penggunaan Aplikasi digital, serta kegiatan ini diharapkan mampu menjadi sarana pengenalan dan pembelajaran tentang pemanfaatan Aplikasi Digital. Sehingga menjadikan proses belajar mengajar pada era Covid-19 ini lebih Interaktif lagi. Mengingat pada era pandemi Covid-19 ini proses pembelajaran bagi peserta didik dilakukan melalui media daring yang dinilai kurang efektif dan efisien. Karena tidak semua orang paham akan pemanfaatan teknologi. Berdasarkan observasi lapangan banyak siswa yang sudah memiliki gadget tetapi tidak dimanfaatkan dalam dunia edukasi. Kebanyakan dari mereka menggunakannya hanya sebagai media hiburan. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan cara learning by doing. Dengan beberapa tahap yaitu (1) Tahap persiapan, (2) Tahap pelatihan, (3) Tahap pendampingan proses pembelajaran. Hasil program pengabdian masyarakat melalui pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa Sekolah Dasar di Dusun Blangit dinilai berhasil menambah wawasan peserta menjadi lebih luas lagi.

**Kata Kunci :** covid-19 , pembelajaran, interaktif, sekolah dasar, digital

### ABSTRACT

The activity of using digital applications in interactive learning for elementary school students in Blangit Hamlet is carried out with the aim of changing student habits towards a more positive one in using digital applications, and this activity is expected to be a means of introducing and learning about the use of digital applications. So that it makes the teaching and learning process in the Covid-19 era even more interactive. Given that in the era of the Covid-19 pandemic, the learning process for students was carried out through online media which was considered less effective and efficient. Because not everyone understands the use of technology. Based on field observations, many students already have gadgets but they are not used in the world of education. Most of them use it only as a medium of entertainment. The method of implementing this activity is carried out by means of learning by doing. With several stages, namely (1) the preparation stage, (2) the training stage, (3) the learning process assistance stage. The results of the community service program through the use of digital applications in interactive learning for elementary school students in Blangit Hamlet are considered successful in broadening the participants' insights.

**Keywords :** covid-19, learning, interactive, elementary school, digital

### PENDAHULUAN

Pada saat ini seluruh dunia sedang menghadapi Wabah Virus Covid-19, tak terkecuali Indonesia. Oleh karena itu, Pemerintah Indonesia telah mengambil sejumlah kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Kebijakan utama yang diambil oleh pemerintah Indonesia adalah memprioritaskan kesehatan dan perekonomian rakyat. Mulai dari bekerja, beribadah dan belajar dari rumah, dan pada saat ini Indonesia memasuki fase *New Normal*.*New*

*Normal* atau Kenormalan baru menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah adaptasi terhadap kebiasaan-kebiasaan atau situasi baru karena adanya Covid-19. *New Normal* juga bisa didefinisikan sebagai skenario untuk mempercepat penanganan COVID-19 dalam Aspek Kesehatan, Sosial, Ekonomi, dan Pendidikan. Airlangga Hartanto selaku Menteri Koordinator Bidang Perekonomian, 2020 menjelaskan bahwa *New Normal* yang dirancang oleh pemerintah Indonesia akan menerapkan mekanisme penilaian, berdasarkan perhitungan epidemiologi dan kapasitas regional dalam penanganan COVID-19, seperti pengembangan penyakit, pengendalian virus, dan kapasitas kesehatan serta daerah yang  $R_0$  atau jumlah reproduksi virus kurang dari 1, dapat menerapkan *New Normal*.

Tentunya kebijakan ini mempengaruhi semua bidang baik Sosial, ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Dalam dunia pendidikan, menurut UNESCO Pandemi Covid-19 ini mengancam 577.305.660 pelajar dari pendidikan pra-sekolah dasar hingga menengah atas dan 86.034.287 pelajar dari pendidikan tinggi di seluruh dunia. Hal tersebut membuat pemerintah menghadirkan alternative Proses pendidikan bagi peserta didik dengan belajar mengajar jarak jauh melalui media daring. Daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan jarak jauh dengan terhubung jaringan (*online*) Tetapi hal ini dinilai kurang efektif dan efisien. Karena tidak semua orang paham akan teknologi. Terutama bagi siswa Pra Sekolah Dasar sampai hingga menengah keatas. Begitupun yang kini sedang terjadi di Dusun Blangit. Dusun blangit sendiri merupakan salah satu dusun yang berada di Desa Karanglangit Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan. Didusun ini bisa dikategorikan dusun yang mulai berkembang. Karena memiliki mobilitas ekonomi yang relative lebih cepat disebabkan letaknya yang strategis karena berada diruas jalan yang menghubungkan pusat kecamatan Lamongan dengan Kecamatan Turi dan Kecamatan Sukodadi. Di dalam dunia pendidikan Dusun Blangit memiliki satu Sekolah dasar dengan Jumlah pelajar 777 siswa. Pada era Covid-19 ini tentunya semua siswa di Dusun Blangit juga ikut terdampak. Proses pembelajaran pun terpaksa dilakukan secara daring

Berdasarkan observasi lapangan banyak siswa yang sudah memiliki *gadget* tetapi tidak dimanfaatkan dalam dunia edukasi. Kebanyakan dari mereka menggunakannya hanya sebagai media hiburan. Seperti game dan media sosial lainnya. Oleh karena itu, salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembalikan fungsi *gadget* yang lebih berdampak positif sebagai media edukasi yang interaktif adalah dengan memberikan sosialisasi, pembelajaran serta pelatihan kepada siswa Sekolah Dasar tentang pemanfaatan Aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif sehingga siswa tahu bahwa Aplikasi Digital tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satu kegiatan utama dalam kegiatan sosialisasi ini adalah dengan memperkenalkan fungsi *gadget* serta Aplikasi digital didalamnya sebagai media pembelajaran. Karena berdasarkan Observasi langsung kebanyakan proses belajar mengajar pada siswa Sekolah Dasar hanya dilakukan melalui WhatsApp dan siswa hanya di beri tugas seperti mengerjakan soal – soal dan membuat sebuah video berdasarkan materi yang diajarkan. Padahal banyak Aplikasi Digital yang dapat dimanfaatkan seperti *Google meet*, *Zoom*, *Edmodo*, *e-learning* dan aplikasi digital Lainnya. Padahal sebagian siswa banyak yang sudah paham akan penggunaan teknologi.

Oleh karena itu apabila siswa tersebut diberi arahan dengan baik akan berdampak signifikan pada siswa sekolah dasar di dusun Blangit itu sendiri. Yaitu :

1. Sebagai awal pengenalan fungsi dan manfaat laptop agar mereka bisa mengetahui kegunaannya.

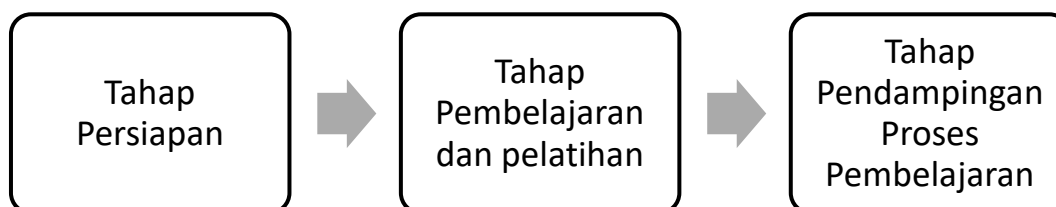
2. Sebagai upaya Pemanfaatan Aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar di Dusun Blangit.
3. Sebagian besar siswa memiliki aplikasi digital sebagai pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran yang Interaktif
4. Sebagian siswa sudah paham akan teknologi maka lebih mudah dalam mengarahkan ke dalam dunia edukasi.

Pemanfaatan Aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar ini dapat diajarkan sebagai media edukasi. Sehingga menjadikan proses belajar mengajar pada era Covid-19 ini lebih Interaktif lagi. Dengan begitu siswa tidak jenuh karena hanya diberikan tugas setelah itu dikumpulkan. Tidak ada interaksi antara guru dan murid. Sehingga diharapkan dengan adanya kegiatan ini, proses pembelajaran bisa lebih Interaktif dan mereka dapat lebih memanfaatkan aplikasi digital dalam dunia pendidikan. Dengan menanamkan, pembelajaran, penggunaan serta pemahaman fungsi dan manfaat barang dan aplikasi digital diharapkan wawasan mereka berkembang lebih luas lagi untuk kedepan nya. Kegiatan ini juga bertujuan untuk merubah kebiasaan siswa kearah yang lebih positif lagi, dengan semula yang hanya memanfaatkan *gadget* sebagai media hiburan seperti bermain *game online* yang dinilai kurang bermanfaat bisa beralih menjadi media edukasi yang lebih bermanfaat.

### METODE PELAKSANAAN

Pemahaman dalam penggunaan Apikasi digital diberikan melalui proses pengenalan barang – barang digital, pengenalan perlengkapan dan bahan serta pengetahuan manfaat barang digital itu sendiri. Ketika pemahaman ini dapat diperoleh oleh anak sekolah, diharapkan mereka akan memanfaatkan dampak positif dari teknologi itu sendiri. Dan lebih mampu menggunakan aplikasi digital dengan bijak. Ketersediaan perlengkapan serta fasilitas sangat penting demi kelancaran pelaksanaan kegiatan. Adapun perlengkapan serta fasilitas yang diperlukan diantaranya adalah : (1) Peralatan berupa :Laptop, Gadget / HP, Aplikasi Pembelajaran. (2) Perlengkapan : Tripod dan Tikar (3) Fasilitas : Ruang (Balai Pertemuan RT. 04 RW. 01 Dusun Blangit), Buku dan Alat Tulis.

Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan dengan *learning by doing* dengan tahap pertama pengenalan pengetahuan secara dasar mengenai manfaat dan dampak yang ditimbulkan aplikasi digital. Setelah itu dilanjutkan dengan praktek penggunaan media itu sendiri seperti handphone dan laptop. Adapun sebagai penunjang proses pembelajarannya diberikan alat tulis yang difungsikan sebagai media mencatat meteri yang telah diberikan. Dalam melaksanakan program ini, metode pelaksanaan yang digunakan penulis terbagi menjadi beberapa tahap. Tahap – tahap yang dilakukan diantaranya yaitu :



Gambar 1. Tahap Proses Kegiatan

## 1. Tahap Persiapan

- a. Tim pelaksana mengadakan sosialisasi sebelum diadakannya kegiatan, dengan begitu peserta yang menjadi sasaran akan tahu kapan diadakannya kegiatan pembelajaran pemanfaatan aplikasi digital
- b. Tim pelaksana menyiapkan instrument yang diperlukan seperti laptop, gadget, tripod, buku dan alat tulis
- c. Mempersiapkan fasilitas – fasilitas yang dibutuhkan
- d. Menyediakan perlengkapan untuk kegiatan program kegiatan



Gambar 2. Tahap Persiapan

## 2. Tahap Pembelajaran dan Pelatihan

Dalam tahap ini semua peserta dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) akan didata oleh tim pelaksana. Kemudian akan dikumpulkan didalam ruangan balai pertemuan dan akan dilaksanakan program pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar. Para peserta akan terlebih dahulu diperkenalkan berbagai macam jenis – jenis media digital. Beberapa diantaranya yang sangat diperlukan bagi mereka pada saat ini adalah *aplikasi digital* yang berguna sebagai media pendukung pembelajaran jarak jauh (*Daring*) pada era new normal akibat dari pandemi Covid-19 saat ini. Mengingat pentingnya kesadaran dan perubahan kebiasaan dalam penggunaan teknologi yang bermula hanya sebagai media hiburan menjadi media edukasi yang sangat bermanfaat. Disini para peserta akan diarahkan dan diberikan pemahaman secara langsung oleh pelaksana tentang apa saja dampak positif dan negative penggunaan teknologi serta bagaimana cara menggunakan teknologi secara bijak.

Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan pengenalan dasar, meliputi:

- a. Pengenalan berbagai aplikasi pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti *Google classroom*, *Edmodo*, *E-learning* dan *ZOOM* sebagai media tatap muka secara virtual (*online*)
- b. Mengajarkan tata cara penggunaan dan pemanfaatan aplikasi pendukung tersebut dengan baik dan benar
- c. Menyampaikan tentang penerapan dan pemahaman yang lebih luas dalam penggunaan Laptop
- d. Melakukan praktek secara langsung dalam penggunaan teknologi yaitu penggunaan gadget dan laptop sebagai media edukasi.



Gambar 3. Tahap Pembelajaran dan Pelatihan

### 3. Tahap Pendampingan Proses Pembelajaran

Pada tahap ini tugas dari pelaksana adalah mendampingi dan membimbing peserta agar mereka lebih memahami tata cara penggunaan aplikasi digital serta mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka setelah mendapat edukasi mengenai pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif ini.



Gambar 4. Tahap Pendampingan Proses Pembelajaran melalui media *Hand Phone*



Gambar 5. Tahap Pendampingan Proses Pembelajaran Melalui Media Laptop

### HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Pembelajaran aplikasi digital yang dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2020 di Balai Pertemuan RT. 02 RW.01 Dusun Blangit, Desa Karang Langit, Kecamatan Lamongan telah diikuti sebanyak 16 siswa sekolah dasar. Kegiatan ini berlangsung dengan memiliki beberapa tahap, dimulai dari tahap pertama yaitu persiapan, kedua tahap pengenalan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, ketiga tahap pembelajaran mengenai materi – materi dasar tentang berbagai manfaat gadget dan berbagai dampak yang ditimbulkan dari dampak positif hingga kedampak negatif, ke empat tahap praktek secara langsung penggunaan gadget dan aplikasi digital. Dalam prakteknya siswa diajarkan cara menggunakan aplikasi belajar seperti *google classroom* dan *edmodo*. Setelah itu mengenalkan aplikasi game yang berguna untuk proses pembelajaran sebagai contoh Kuis Cerdas Indonesia. Di dalam aplikasi tersebut telah memuat berbagai soal – soal layak nya kuis, dan siswa tinggal menjawab dengan memilih jawaban yang benar. Yang ketiga praktek menyalahkan dan mematikan laptop serta penggunaan *Microsofts Word* mengingat usia mereka yang masih anak – anak, maka dalam pembelajaran tentang penggunaan *Microsofts Word* hanya sebagian kecil atau hal yang paling dasar. Peserta diarahkan bagaimana cara mengetik menggunakan huruf besar, huruf kecil dan pemberian warna huruf pada suatu kata atau kalimat. Setelah praktek berlangsung, kegiatan akhir berupa pemberian kesimpulan dan masukan, serta mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Menurut hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran peserta mampu untuk menyerap informasi sederhana yang telah disampaikan khususnya dengan bantuan aplikasi digital dan praktik secara langsung Antusiasme dan keingintahuan yang begitu tinggi dari peserta membuat proses pembelajaran bisa berjalan lebih fokus dan sesuai sasaran. Hasil program pengabdian masyarakat melalui pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa Sekolah Dasar di Dusun Blangit dinilai berhasil menambah wawasan mengenai aplikasi digital beserta cara menggunakannya bisa berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era *New Normal* yang dilakukan di Dusun Blangit Desa Karanglangit pada tanggal 26 Agustus 2020 di Balai Pertemuan RT. 02 RW.01 Dusun Blangit, Desa Karanglangit, Kecamatan Lamongan telah diikuti sebanyak 16 siswa sekolah dasar. Dengan tujuan menambah wawasan dengan memanfaatkan Aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang Interaktif bagi siswa sekolah dasar dan dapat merubah kebiasaan siswa dalam penggunaan teknologi kearah yang lebih positif. Dengan didukung berbagai perlengkapan seperti *gadget* dan aplikasi digital dinilai dapat berjalan dengan lancar. Peserta mampu menyerap berbagai informasi yang disampaikan dan pelatihan yang diadakan oleh pelaksana.

Setelah melakukan kegiatan Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi siswa Sekolah Dasar di Dusun Blangit. Ada beberapa saran yang disampaikan oleh pelaksana diantaranya yaitu : (1) Bagi siswa : diharapkan dapat mengurangi frekuensi penggunaan aplikasi digital sebagai media hiburan yang dinilai kurang bermanfaat dan beralih memanfaatkannya menjadi media hiburan yang lebih edukatif. (2) Bagi Guru : diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi digital seperti *e-learning*, *google meet*, *zoom* dan aplikasi digital lainnya untuk media pembelajaran di kelas. Sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, dan (3) Bagi Orang Tua dan Guru : diharapkan mampu mengawasi, mendampingi dan membatasi penggunaan Aplikasi digital sehingga siswa l dapat memanfaatkan aplikasi digital menjadi kearah yang lebih positif.



### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pemerintahan Desa Karanglangit Kecamatan Lamongan
2. Siswa Sekolah Dasar Di RT.02 RW.01 Dusun Blangit, Desa Karanglangit

### DAFTAR PUSTAKA

Hanjani Andreani & Wulaningrum. Pemberdayaan dan Strategi Marketing Petani Madu Desa Giri Tengah Kecamatan Borobudur-Magelang. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Romadhona, Desi & Hidayati, Nur. 2019. Peningkatan Keterampilan Dan Ekonomi Kaum Perempuan Melalui Pelatihan Merajut Benang Di Desa Wonokromo Kec. Tikung Kab. Lamongan.STIEKHAD.

Makmuriana Lestari & Jaka Pradika Penyuluhan Cuci Tangan Pada Anak TK Nurul Muslimin Pontianak. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.