*Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*
*ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950*
*Volume 10 Nomor 04, Desember 2024*

# PEMANFAATAN PLATFORM PEMBELAJARAN INTERAKTIF APLIKASI *ABINDY* TERHADAP MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD INPRES HARTACO INDAH

Anindia Putri[1], Dewi Riskyanti T[2], Alifka Putri[3], Abdul Rahman Sofian[4], Astri Nurdianti[5], Ardita Purnamasari[6], Sakiruddin[7]
[1,2,3,4,5,6,7]PPG PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
[1]anindiaputri591@gmail.com, [2]dewiriskayantit29@gmail.com, [3]alifkaputryy@gmail.com, [4]rsofian246@gmail.com, [5]astrinurdianti013@gmail.com, [6]purnamasariardita@gmail.com, [7]sakiruddin@gmailcom.

## *ABSTRACT*

*The purpose of this study was to identify more clearly about the problem of student interest and motivation in learning using the gamification or games technique approach on the Abindy android application in face-to-face learning and how the Abindy android application is used as a mobile learning tool in overcoming problems. The purpose of the study in the Abindy android application is to stimulate students, namely interest and motivation in the concept of mobile learning by using a resource learning model called Abindy for learning among grade IV Elementary School students. The research design used is PTK (Classroom Action Research) which is carried out for 3 cycles consisting of two meetings in one cycle. The population in this study were all grade IV students of SD Inpres Hartaco Indah (73 students) with a sample of class IV Usman Bin Affan (31 students) The results of interest increased by 1.9 points and (72.74-70.84), there was an increase of 14.52 points (78.23-63.71) and the results of motivation increased by 1.03 points and 18.87. It can be concluded that the Abindy application influences students' interest and motivation to learn at SD INPRES HARTACO INDAH in English subjects.*

*Keywords: Abindy Application 1, Interactive Learning 2, Interest and Motivation 3.*

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi lebih jelas tentang masalah minat dan motivasi siswa dalam belajar menggunakan pendekatakan teknik gamifikasi atau games pada aplikasi *android Abindy* dalam tatap muka pembelajaran dan bagaimana aplikasi android Abindy digunakan sebagai sarana pembelajaran mobile dalam mengatasi masalah. Tujuan penelitian dalam aplikasi android *Abindy* untuk merangsang siswa yaitu minat dan motivasi dalam konsep pembelajaran mobile dengan menggunakan model pembelajaran sumber daya bernama *Abindy* untuk pembelajaran di antara siswa kelas IV Sekolah Dasar. Desain penelitian yang digunakan adala PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan selama 3 siklus yang terdiri dari dua pertemuan dalam satu siklus. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Hartaco Indah (73 siswa) dengan sampel adalah kelas IV Usman Bin Affan (31 siswa) Hasil minat terjadi peningkatan sebesar 1,9 poin dan (72,74-70,84), terdapat peningkatan sebesar

14,52 poin (78,23-63,71) dan hasil motivasi terjadi peningkatan sebesar 1,03 poin dan 18,87. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Abindy mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa di SD INPRES HARTACO INDAH pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Aplikasi Abindy 1, Pembelajaran Interaktif 2, Minat dan Motivasi 3.

## A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat dan menyebabkan penggunaan teknologi semakin sering digunakan untuk tetap dapt terkoneksi satu sama lain menggunakan perangkat digital. Hingga saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masih terus berkembang ditandai dengan *Artificial Intellegence* atau kecerdasan buatan yang sudah nerambah setiap bidang kehidupan. Teknologi ini menjadi ciri dari pembelajaran abad 21 sekarang ini.

Pembelajaran abad 21 mengakibatkan perubahan pardigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi. Karena pada dsarnya pembelajaran abad 21 adalah implikasi dari perkembangan Masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui bahwa Masyarakat sekarang sudah bergeser kearah Masyarakat informatif. Masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya teknologi digitalisasi (Rahayu dkk, 2022).

Penguasan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang harus dihadapi oleh guru. Sistem digitall sudah banyak digunakan dalam dunia Pendidikan dan banyak fasilitas teknologi di beberapa sekolah yang sudah cukup menunjang kegiatan disekolah seperti jaringan internet, ketersediaan listrik, dan pengadaan computer untuk sekolah.

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan PPL II di SD INPRES HARTACO INDAH, fasilitas teknologi sekolah sudah cukup memadai seperti ketersediaan *wifi*, *smart tv*, pemanfaatan *LCD proyektor* walaupun masih terbatas. Hal tersebut sudah menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang ada di sekolah sudah semakin berkembang sehingga dapat menunjang proses pembelajaran menggunakan teknologi. Menurut (Khakim, 2023) ada banyak media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses

pembelajaran diantaranya adalah media interaktif sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik, oleh karena itu dengan adanya media diharapkan dapat menjembatani dan mensukseskan dalam proses pembelajaran. Game interaktif merupakan permainan yang didesaain untuk belajar, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Novalendry, 2013:107), kemudian sejalan dengan penelitian Khakim dkk (2023) bahwa games interaktif *wordwall, blooket*, dengan dikombinasikan *google site* dapat meningkatkan aktivitas belajar minat dan motivasi siswa. Salah satu media interaktif yang digunakan yaitu pada aplikasi *Abindy.*

Penggunaan aplikasi *Abindy* , diharapkan peserta didik dapat terlibat aktif dan interaktif dengan adanya aplikasi tersebut sejalan dengan tujuannya yaitudapat membuat desain invensi pembelajaran berdasarkan pengalaman yang paling bermakna dengan manfaat mendorong dan membantu siswa, guru dalam penggunaan teknologi proses belajar terutama pada aplikasi *Abindy.*

Aplikasi *Abindy* sendiri merupakan aplikasi android juga bisa digunakan melalui link *google site* didalamnya memuat fitur-fitur menarik seperti tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, juga tersedia games interaktif melalui link *wordwall* dan *blooket,* juga evaluasi melalui link *google teams*, tersedia *worksheet* interaktif karena dapat diaplikasikan secara langsung oleh siswa didalam aplikasi tanpa menuliskan jawaban diluar aplikasi. Hal in menciptakan suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan, sehingga lebih berminat dan termotivasi dalam proses pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

**B. Metode Penelitian**

Dengan memberikan penjelasan tentang penerapan media interaktif Aplikasi Abindy dalam model Problem Based Learning (PBL), penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Penelitian ini mendefinisikan PTK sebagai defiruisi dalam Parnawi (2020: 3), yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belaja, yang merupakan tindakan yang sengaja muncul dan terjadi dalam sebuah kelas dengan tujuan untuk meningkatkan praktik

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Usman Bin Affan berjumlah 31 siswa semester ganjil 2024 di SD INPRES HARTACO INDAH, Alamat Jl. BTN Hartaco Indah Jl. Daeng Tata Raya No 2. Blok E II no 2, Balang Baru, Kcamatan Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dirangkaian dengan Praktik Pengalaman Lapangan yakni mulai tanggal 15 Juli-23 September 2024.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus berdasarakan minat dan motivasi siswa. Tahapan tiap siklus termasuk desain modul pembelajaran *(PLAN),* pelaksanaan pembelajaran *(DO & SEE)*, dan analisis capaian pembelajaran (Refleksi Pembelajaran dan Menyusun Rencana Tindak Lanjut untuk tiga pertemuan). Untuk penggunaan data penelitian, *Assement as Learning* (AsL) digunakan, yang terdiri dari lembar refleksi diri dan lembar *feedback*. Alat evaluasi ini juga dapat mengumpulkan dan mengumpulkan data tentang bagaimana siswa bertindak terhadap gaya belajar mereka.

Selain itu, alat evaluasi adalah penilaian pembelajaran assessment of Learning (AoL), yang terdiri dari asesmen sumatif dan formatif. AoL diukur melalui LKPD (pengukuran ranah kognitif), penugasan prakttik (pengukuran ranah psikomotorik, terutama keterampilan presentasi), dan lembar observasi pencapaian perilaku atau jurnal sikap (pengukuran ranah afektif).

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dari perhitungan terkait minat dan motivasi peserta didik adalah terjadi perubahan atau berpengaruh. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, bahkan ketika dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran seperti pada gamifikasi dapat meningkatkan minat dan motivasi. Jadi itu ini studi temuan bisa menguatkan temuan Portuguez Castro, (2021) bahwa gamifikasi dengan melalui aplikasi Abindy yang didalamnya memuat beberapa fitur termasuk games itu sendiri juga dapat digunakan saat tatap muka. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh.

Nilai yang diperoleh adalah dapat meningkatkan dari 1,9 poin untuk itu kontrol kelas (72,74 – 70,84), ketika di dalam itu kelas eksperimen

terjadi peningkatan sebesar 14,52 poin (78,23– 63,71). Minat belajar dari eksperimental kelas Siswa ditingkatkan oleh 14,52 poin dibandingkan awal nilai sebelum perlakuan. Di dalam tambahan, itu memengaruhi dari apalikasi Abindy pada siswa sedang belajar minat menjadi terlihat dari peningkatan sebesar 14,52 poin pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. peningkatan pada kelas kontrol yang hanya sebesar 1,9 poin. Minat belajar pada kelas eksperimen kelas Siswa ditingkatkan dari 0% dari Siswa WHO adalah termasuk di dalam itu tinggi minat kategori, ke 22,58% setelah menjadi diperlakukan menggunakan sedang belajar metode dan pendekatan melalui aplikasi *Abindy*. Ini adalah jelas dari itu terakhir skor dari siswa sedang belajar motivasi di dalam itu eksperimental kelas yang meningkat sebesar 18,87 poin jika dibandingkan dengan nilai awal sebelum perlakuan. Selain itu, pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan sebesar 18,87 poin pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol. kelas kontrol yang hanya 1,03 poin. Dengan aplikasi *Abindy*, motivasi belajar siswa eksperimental kelas Siswa ditingkatkan dari 0% ke 41,93% dari Siswa dengan tinggi motivasi. Berdasarkan pada statistik analisa telah membawa keluar, menjadi terlihat dapat memengaruhi dari aplikasi *Abindy* motivasi dan minat Hasil Penelitian pembelajaran daring atapun luring dapat meningkatkan minat dan motivasi melalui aplikasi *android Abindy*, yang menggabungkan pendekatan dan metode gamifikasi didukung oleh Anwari, (2018), sangat signifikan menurut penelitian sebelumnya. maka dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Abindy berpengaruh dalam minat belajar dan motivasi peserta didikdi SD INPRES HARTACO INDAH kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

## E. Kesimpulan

Minat dan motivasi siswa di dalam belajar Bahasa inggris kelas sebelum dan setelah belajar dengan gamifikasi Aplikasi Abindy mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa. Selain itu juga dapat memberikan efektivitas pembelajaran tatap muka menggunakan gamifikasi

atau games pada fitur aplikasi Abindy. Sebelum diberikan perlakuan, sebanyak 3,23% siswa memiliki skor tinggi/baik. minat belajar, sedangkan 96,77% minat siswa termasuk dalam kategori sedang/rata-rata Setelah dilakukan perlakuan, sebanyak 9,68% siswa berada pada kategori minat belajar tinggi/baik, sedangkan 90,32% siswa berada pada kategori minat sedang/rata-rata. Sedangkan untuk kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan terdapat 0% minat tinggi/baik siswa, 96,77% siswa memiliki minat sedang/rata-rata, dan 3,23% siswa memiliki minat rendah/buruk. Setelah itu perlakuan pada gamifikasi atau menggunakan games pada aplikasi android *Abindy*, sebagai banyak sebagai 22,58% dari Siswa memiliki tinggi/baik sedang belajar minat, dan 77,41% jumlah siswa memiliki minat belajar sedang/rata-rata. Dari 22,58% siswa memiliki tinggi/baik sedang belajar motivasi dan 77,41% siswa mempunyai motivasi belajar sedang/sedang pada kelas kontrol, sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, 0% siswa itu tinggi/baik kategori dari sedang belajar motivasi, dan 90,32% adalah termasuk di dalam itu sedang/rata-rata dan 9,68% rendah/buruk kategori. Terjadi peningkatan setelah menerima perlakuan menggunakan aplikasi Abindy dengan menggunakan teknik gamifikasi. Aplikasi Abindy dengan teknik gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar Bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

Anwari, M. (2018). The effect of Gamification on Students. *The Effect of Gamefication on Learning*, *01*(April 2021), 160–164.

Chans, G. M., & Portuguez Castro, M. (2021). Gamification as a strategy to increase motivation and engagement in higher education chemistry students. *Journal Computers*, *10*(10), 1–24. https://doi.org/10.3390/computers10100132

Khakim, L., Wuryandini, E., & Wahyuni, S. (2023, July). 326. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 2914-2920).

Novaliendry, D, Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif, Jurnal Teknologi Informasi dan pendidikan. 6 (2) 2013.

Parnawi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Sleman: Penerbit Deepublish.

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.