

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di Panti Asuhan LKSA Al-Izan'ni

Detin Sofia¹, Muhamad Saepudin², Nur Hafidzah Safitri³, Refa Maulana Abdillah⁴, dan Sandy Suryantiko⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indoensia, 15113

E-mail: ¹detinsofia@global.ac.id, ²1121130068@global.ac.id, ³1121130036@global.ac.id, ⁴1119110042@global.ac.id, ⁵1121130055@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 12 Juli 2025

Revised : 10 Agustus 2025

Accepted : 23 Agustus 2025

KEYWORDS

Pembelajaran Interaktif

Minat Belajar

Pelatihan

Pengabdian Masyarakat



ABSTRACT

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk menjawab permasalahan rendahnya minat belajar anak-anak di Panti Asuhan LKSA Al-Izan'ni, yang dipengaruhi oleh keterbatasan metode pembelajaran, minimnya pemanfaatan teknologi interaktif, serta kurangnya keterampilan pengasuh dalam menggunakan aplikasi digital. Solusi yang ditawarkan berupa pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, pendampingan, serta evaluasi implementasi dalam proses belajar. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelatihan pengasuh, implementasi aplikasi, hingga monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat belajar anak-anak melalui penggunaan aplikasi seperti Duolingo dan Quizizz yang dikombinasikan dengan metode gamifikasi, kuis, dan video edukasi. Selain itu, keterampilan pengasuh dalam mendukung pembelajaran interaktif juga meningkat sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Dengan demikian, program ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam mendukung kualitas pendidikan anak-anak di Panti Asuhan LKSA Al-Izan'ni.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Ningtyas dkk., 2024). Namun, anak-anak sering kali menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat minat dan motivasi belajar mereka (Fadli dkk., 2023). Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti aplikasi pembelajaran interaktif, menjadi semakin penting untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan pengalaman belajar mereka (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024).

Panti Asuhan LKSA Al-Izan'ni adalah sebuah panti asuhan yang beralamat di jalan Mekar Jaya, Sepatan. Sebagai lembaga kesejahteraan sosial anak yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas bagi anak-anak yang kurang beruntung, maka di butuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif agar membangkitkan semangat para anak dalam belajar. Aplikasi pembelajaran interaktif menawarkan pendekatan yang menarik dan menyenangkan, hal ini membuat anak-

anak untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan visual (Ali dkk., 2025).

Melalui pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, membuat para anak di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan minat belajar mereka. Dengan memahami cara kerja dan manfaat dari aplikasi ini, mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, sehingga anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangkitkan semangat dan termotivasi dalam proses belajar (Carolina, 2022).

Dengan tujuan dari pengabdian ini yang bertujuan untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada anak-anak dalam menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, pengabdian ini berhasil meningkatkan minat belajar anak-anak di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni dan mereka dapat mencapai potensi belajar terbaik mereka (Ramdhan dkk., 2023).

2. Pelaksanaan dan Metode

Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya minat belajar anak-anak di Panti Asuhan LKSA Al-Izan'ni, yang disebabkan oleh, kurangnya metode pembelajaran yang menarik, minimnya pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif, dan keterbatasan

keterampilan pengasuh dalam menggunakan teknologi pembelajaran (Widiastuti & Setiawan, 2012).

Untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang ditawarkan meliputi:

- Pelatihan kepada pengasuh panti asuhan: Memberikan pelatihan intensif tentang penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif sehingga pengasuh dapat memanfaatkan teknologi ini dalam mendukung proses belajar anak-anak.
- Penerapan aplikasi pembelajaran interaktif: Mengintegrasikan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dengan fitur seperti gamifikasi, kuis, dan video edukasi untuk meningkatkan minat belajar anak-anak.
- Pendampingan dan evaluasi: Melakukan pendampingan selama penggunaan aplikasi untuk memastikan penerapannya berjalan dengan baik, diikuti dengan evaluasi untuk mengukur keberhasilannya.

Kegiatan ini menggunakan beberapa tahapan pemecahan masalah yang terdiri dari:

Persiapan:

- Mengidentifikasi aplikasi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak di panti asuhan.
- Menyusun modul pelatihan untuk pengasuh dengan fokus pada penggunaan aplikasi dan metode pendampingan belajar.

Pelaksanaan Pelatihan:

- Melibatkan pengasuh panti asuhan dalam sesi pelatihan interaktif yang mencakup penggunaan aplikasi pembelajaran dan strategi pendampingan anak menggunakan aplikasi.
- Memberikan kesempatan praktik langsung menggunakan aplikasi tersebut.

Implementasi:

- Menggunakan aplikasi dalam kegiatan belajar sehari-hari di panti asuhan.
- Melibatkan anak-anak dalam aktivitas yang menyenangkan dan menantang melalui fitur interaktif aplikasi.

Monitoring dan Evaluasi:

- Melakukan pengamatan langsung terhadap perubahan minat belajar anak-anak setelah aplikasi digunakan.
- Mengukur keberhasilan pelatihan melalui peningkatan keterampilan pengasuh dan tingkat partisipasi dan minat anak-anak dalam pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Realisasi Pemecahan Masalah

Perumusan rencana strategis dalam pengembangan pembelajaran interaktif di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*). Untuk itu memberikan penilaian terhadap analisis SWOT ini menggunakan 4 pertanyaan, sebagai berikut:

- Peluang terpenting apakah yang dimiliki di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni?
- Ancaman terpenting apakah yang dihadapi di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni?
- Apa kekuatan terpenting yang dimiliki di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni?
- Apa kelemahan terpenting di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni?

Melalui analisis SWOT, dapat diidentifikasi faktor-faktor kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam upaya pengembangan pembelajaran interaktif di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni (Hakim, 2025).

Tabel 1. Deskripsi SWOT

NO	SWOT	Deskripsi
1	Strength	1. Para anak di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni memiliki semangat untuk belajar aplikasi interaktif, hal ini terlihat dari keaktifan para anak saat proses pembelajaran berlangsung.
		2. Para anak di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni dapat menggunakan perangkat teknologi informasi seperti <i>handphone</i> dengan mudah dan cepat beradaptasi dengan teknologi, hal ini terlihat saat mereka menggunakan perangkat tersebut.
2	Weakness	1. Jumlah perangkat teknologi seperti <i>handphone</i> atau laptop di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni masih terbatas.
		2. Kurangnya sumber daya manusia (pengurus panti) yang bisa mengelola pembelajaran interaktif

		di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni.
3	Opportunity	1. Pengurus panti asuhan LKSA Al-Izan'ni sangat memberi dukungan dalam kegiatan ini dengan sambutan yang positif. 2. Bantuan donasi berupa konsumsi dan alat tulis dari beberapa pihak untuk anak-anak serta pengurus di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni.
4	Threats	1. Acara pribadi yang terkadang di miliki oleh anak-anak di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni membuat beberapa di antara mereka tidak dapat mengikuti semua sesi pertemuan. 2. Beberapa anak di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni tidak tinggal di dalam panti, hal ini membuat mereka yang tidak tinggal di sana, jarang datang ke pelatihan.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode kombinasi dengan pemaparan materi dan di lanjutkan dengan praktikum sebuah aplikasi pembelajaran. Pada sesi akhir, anak-anak mendapatkan pertanyaan berupa *ice breaking*.

Presentasi

Setiap pertemuan diawali dengan penyampaian materi dengan presentasi yang judulnya berbeda di setiap pertemuannya.



Gambar 1. Presentasi pada pertemuan 1

Pada gambar 1 adalah penyampaian materi presentasi berjudul “Pengenalan Dasar Teknologi

Informasi Dan Internet” pada pertemuan ke 1 di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni.



Gambar 2. Presentasi pertemuan ke 2

Pada gambar 2 adalah penyampaian materi presentasi berjudul “Pengenalan Dengan Aplikasi Belajar Interaktif” pada pertemuan ke 2 di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni.



Gambar 3. Presentasi pertemuan ke 3

Pada gambar 3 adalah penyampaian materi presentasi berjudul “Pengenalan Aplikasi Quizizz.” pada pertemuan ke 3 di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni.

Praktik

Setelah pengenalan dasar teknologi informasi dan internet pada pertemuan 1, praktik menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif dilakukan pada pertemuan ke 2 dan 3. Pada pertemuan ke 2 dan 3, anak-anak di panti asuhan LKSA al-izan'ni dikenalkan dengan aplikasi yang berbeda pada setiap pertemuan tersebut.



Gambar 4. Praktik menggunakan aplikasi Duolingo

Pada gambar 4 adalah praktik menggunakan aplikasi Duolingo oleh para anak panti asuhan LKSA Al-Izan'ni.



Gambar 5. Praktik menggunakan aplikasi Quizizz

Pada gambar 5 adalah praktik menggunakan aplikasi Quizizz oleh para anak panti asuhan LKSA Al-Izan'ni.

Ice Breaking

Di sesi akhir pada setiap pertemuan di adakan sesi *ice breaking* yang bertujuan untuk mengukur pemahaman anak-anak di panti asuhan LKSA Al-Izan'ni agar dapat menilai sejauh mana mereka telah memahami materi yang telah disampaikan selama pelatihan, khususnya dalam penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif. Pertanyaan *ice breaking* berhubungan dengan materi presentasi dan praktik aplikasi pada setiap pertemuannya. Anak-anak yang dapat menjawab pertanyaan *ice breaking* dengan benar akan mendapatkan hadiah.



Gambar 6. Pelaksanaan *ice breaking*

Pada gambar 6 adalah keseruan saat pelaksanaan *ice breaking* dengan para anak panti asuhan LKSA Al-Izan'ni.

4. Kesimpulan

Hasil Pelaksanaan diadakan dengan 3 pertemuan, setiap pertemuan di bagi menjadi 2 sesi. Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bisa berjalan sesuai dengan tujuan kegiatan yang telah direncanakan meskipun terdapat beberapa perubahan dan penambahan kegiatan yang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan serta latihan soal menggunakan Quizizz, diperoleh rata-rata nilai sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak panti mampu mengerjakan latihan soal dengan baik. Dari persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak-anak di panti asuhan LKSA al-izan'ni dapat memahami materi dan praktik yang telah diajarkan dengan baik. Selain itu, mereka menunjukkan semangat yang tinggi untuk mempelajari kemajuan teknologi di era saat ini. Dengan memperkenalkan mereka pada aplikasi pembelajaran yang interaktif, terbukti dapat membangkitkan semangat belajar mereka serta pembelajaran menjadi lebih efektif karena materi yang disampaikan pada aplikasi tersebut lebih mudah di pahami dan juga mereka dapat berinteraksi langsung.

5. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman dan observasi lapangan selama pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami dapat menyimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut. Pertama, melalui empat kali pertemuan PKM, kami berhasil merencanakan dan menjalankan acara sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kedua, siswa-siswi di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Yatim dan Dhuafa "Nurul Huda" mampu mengikuti dan memahami materi yang kami sampaikan. Ketiga, para siswa ini juga dapat melaksanakan praktik dari materi yang diajarkan dengan baik. Keempat, partisipasi siswa-siswi dalam PKM mendorong motivasi mereka untuk mendalami Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) lebih mendalam. Terakhir, adanya respon positif dari siswa-siswi terlihat melalui interaksi aktif, pertanyaan, serta

permintaan untuk mengadakan sesi lanjutan dengan materi yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Hakim, M. (2025). ANALISIS SWOT DAN TUJUAN ORGANISASI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL DI MTS NAHDLATUL ATHFAL. *Guruku: Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 01(01), 9–15.
- Ningtyas, R. R., Rosila, I., & Kamal, R. (2024). Media Digital dan Interaktif: Metodologi Pendidikan Interaktif Berbasis Platform Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(4), 188–202. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i4.4645>
- Ramdhan, S., Putra, G. A. I. A., Saeful, A., Nugraha, A. F., Mucharrom, A. I., & Habibie, M. F. S. (2023). PENGENALAN ILMU MULTIMEDIA (DESAIN GRAFIS , FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI) KEPADA MASYARAKAT , SEBAGAI BENTUK PEMANFAATAN GADGET DI ERA DIGITAL. *Jurnal Pengabdian Global*, 2(2), 42–47.
- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 41–48.