

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM PROGRAM BIMBINGAN BELAJAR GRATIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD DI DESA WONOMULYO

Dhea Aulia Shofitri¹, Galuh Muhamad Furqon², Nandi Rahmat Aksan³, Sarbini⁴

Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung

dheaulias421@gmail.com , galuhmfurqon@gmail.com , okenandi@gmail.com
[.sarbini1@uinsgd.ac.id](mailto:sarbini1@uinsgd.ac.id)

Diterima : 08-09-2025

Disetujui : 28-09-2025

Diterbitkan : 30-12-2025

Abstrak: Program bimbingan belajar (bimbel) gratis dilaksanakan oleh mahasiswa KKN di Desa Wonomulyo, Kecamatan Poncokusumo, Kabupaten Malang, dengan fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan Matematika. Kegiatan ini dirancang menggunakan media digital interaktif, seperti *Wordwall*, teka-teki silang, lagu-lagu Bahasa Inggris, dan lembar kerja digital. Tujuan program adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar melalui pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan mudah diakses. Metode pengabdian meliputi pendekatan partisipatif, pengamatan keterlibatan siswa, serta evaluasi melalui wawancara singkat dengan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif, serta kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Program ini membuktikan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat mendukung tercapainya pendidikan berkualitas, sesuai dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs).

Kata Kunci: Bimbingan Belajar, Media Digital Interaktif, Minat Belajar, Motivasi Belajar, Siswa SD

Abstract : *A free tutoring program was conducted by KKN students in Wonomulyo Village, Poncokusumo District, Malang Regency, focusing on English and Mathematics. This activity was designed using interactive digital media, such as Wordwall, crossword puzzles, English songs, and digital worksheets. The aim of the program was to increase elementary school students' interest and motivation to learn through fun, participatory, and accessible learning. The service methods included a participatory approach, observation of student engagement, and evaluation through brief interviews with students. The results of the activity showed an increase in enthusiasm, active engagement, and student confidence in participating in learning. This program proves that the use of interactive digital media can support the achievement of quality education, in line with the objectives of the Sustainable Development Goals (SDGs).*

Keywords: *tutoring, interactive digital media, learning interest, learning motivation, elementary school students*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Pendidikan juga menjadi kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi oleh setiap individu untuk mengembangkan potensi dan membangun masa depan yang lebih baik (Kempa, dkk 2024). Di era modern ini, kualitas pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian akademik semata, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam mengembangkan minat dan motivasi belajar yang berkelanjutan. Minat belajar merujuk pada kecenderungan atau ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran atau aktivitas pembelajaran, sementara motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan belajar (Uno, 2016). Keduanya memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap informasi, memahami konsep, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh (Agustia, 2024).

Namun, di banyak lingkungan pendidikan, khususnya di daerah pedesaan, masih sering dijumpai tantangan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Keterbatasan fasilitas, metode pengajaran yang kurang variatif, serta kurangnya akses terhadap media pembelajaran yang inovatif seringkali menjadi penyebab siswa merasa jemu dan kurang antusias dalam belajar. Situasi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka. Sebagai contoh, di SDN 1 Wonomulyo, Kecamatan Poncokusumo, Kabupaten Malang, observasi awal menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan stimulasi lebih agar dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Bahasa Inggris dan Matematika.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Di era modern saat ini, pemanfaatan

420 | AL-KHIDMAT: Jurnal Pengabdian Masyarakat

teknologi seperti televisi menjadi salah satu fasilitas yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses belajar mengajar. Televisi tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat memperkaya materi pelajaran, memberikan stimulasi visual dan audio, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan demikian, integrasi teori motivasi belajar dan pemanfaatan teknologi televisi di sekolah menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memaksimalkan potensi belajar siswa (Fernando, et al 1014).

Menyikapi permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu solusi yang relevan dan potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat memperkaya materi pelajaran, memberikan stimulasi visual dan audio, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Pratiwi & Susanto, 2020). Berbagai media digital interaktif, seperti *Wordwall*, teka-teki silang digital, lagu-lagu edukasi, dan lembar kerja digital, memiliki potensi besar untuk mengubah pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif (Lubis & Siregar, 2022). Dengan demikian, integrasi teori motivasi belajar dan pemanfaatan teknologi digital di sekolah menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memaksimalkan potensi belajar siswa.

Berdasarkan analisis situasi dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas pemanfaatan media digital interaktif dalam program bimbingan belajar gratis untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar di Desa Wonomulyo. Program ini diharapkan dapat menyediakan alternatif pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan mudah diakses, sehingga mampu menumbuhkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kajian teoritik yang relevan dengan kegiatan pengabdian ini meliputi teori-teori motivasi belajar seperti teori harapan-nilai (Wigfield & Eccles, 2000) dan teori determinasi diri (Ryan & Deci, 2000), serta konsep

pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif yang dapat menunjang peningkatan minat dan motivasi siswa (Darmawan, 2018).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini melalui serangkaian proses yang terstruktur, dilakukan secara sistematis, dan terencana dengan baik. Setiap langkah dalam metode telah dipersiapkan guna memastikan kelancaran dan efektivitas kegiatan yang dilaksanakan di lapangan. Proses ini melibatkan beberapa tahapan utama yang saling berkesinambungan, dimulai dari tahap persiapan hingga tahap pendampingan program (Sukmadinata, 2017). Setiap tahapan dirancang agar kegiatan yang dilakukan tidak hanya sesuai dengan tujuan KKN,

tetapi juga dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik. Dengan adanya pendekatan yang terorganisir, diharapkan setiap kegiatan mampu berjalan dengan optimal, mencapai hasil yang diinginkan, dan memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta didik yang mengikuti bimbel di SDN 1 Wonomulyo

Persiapan dimulai dilakukan setelah melakukan kunjungan ke SDN 1 Wonomulyo untuk melihat kondisi di lapangan. Kami melihat kondisi dari peserta didik, bagaimana cara pembelajaran di kelas, dan fasilitas atau sarana prasarana yang tersedia (Sugiyono, 2018). Melihat kondisi di lapangan, kami mulai merancang materi bimbel yang akan diajarkan dan jadwal pelaksanaan bimbel. Diperoleh desain kegiatan yang akan kami lakukan yaitu dengan pembelajaran interaktif menggunakan media tv interaktif yang bisa kami gunakan untuk berbagai keperluan, seperti game interaktif, LKPD digital, wordwall, dan video youtube untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di SDN 1 Wonomulyo (Darmawan, 2018; Lubis & Siregar, 2022). Evaluasi kami lakukan untuk melihat bagaimana minat dan motivasi peserta didik terhadap program yang kami jalankan, evaluasi tersebut meliputi kehadiran peserta didik, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab, dan keaktifan saat pembelajaran menggunakan media digital (Arikunto, 2013)

Sosialisasi program kerja kami lakukan setelah persiapan kegiatan sudah

matang. Sosialisasi terus berjalan selama kami mengajar di sekolah dari hari senin hingga jumat. Kami menargetkan siswa pada rentan kelas tiga dan empat dengan mata pelajaran bahasa inggris dan matematika. Dari sosialisasi yang kami lakukan mendapatkan jadwal pelaksanaan program bimbel ini pada hari jumat setiap minggunya yaitu pada tanggal 25 Juli, 1, 8, 15, 22 Agustus 2025.

Pelaksanaan program bimbel dilakukan setiap hari jumat pada pukul 13.30-14.30. Dimulai dengan berdoa, lalu melaksanakan pembelajaran, dengan mekanisme rolling setiap minggunya dimana minggu pertama mata pelajaran bahasa inggris lalu minggu berikutnya matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program dilakukan setiap hari jumat yang dilaksanakan di perpustakaan SDN 1 Wonomulyo dengan memanfaatkan TV interaktif yang tersedia sebagai sarana utama pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini menjadi langkah awal untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Pratiwi & Susanto, 2020).

Kegiatan bimbel dimulai pada minggu pertama dengan jumlah peserta 11 orang siswa kelas 3 dan empat. Sesi pembelajaran berlangsung di ruang perpustakaan dengan suasana yang kondusif. Pada awal kegiatan, siswa diberi pendahuluan berupa apa yang akan dipelajari pada bimbel pertama yaitu pada mata pelajaran Bahasa Inggris mengenai latihan speaking atau berbicara kosakata yang sering digunakan sehari-hari dan juga siswa diperkenalkan dengan cara penggunaan media digital melalui TV interaktif sebagai media penunjang pembelajaran. Selanjutnya kami mendampingi dan memandu siswa untuk bernyanyi dalam bahasa inggris lalu diakhiri dengan bermain game sebagai evaluasi.



Pelaksanaan minggu kedua bimbel mengajarkan mengenai Matematika, selama pelaksanaan berjalan dengan baik, siswa mengikuti aturan yang ada dan cukup aktif dalam proses pembelajaran dengan baik, siswa mengikuti aturan yang ada dan cukup aktif dalam proses pembelajaran



Minggu ketiga kami lakukan bimbingan belajar gratis pada mata pelajaran bahasa inggris, kami merancang pembelajaran kali ini menggunakan permainan teka-teki silang dan mencari kata sebagai evaluasi, setelah diberikan materi mengenai verb I atau kata kerja yang sering digunakan peserta didik di kehidupannya sehari-hari. Pelaksanaan pembelajaran pada minggu ini peserta didik sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada saat bermain game teka-teki silang dan mencari kata yang merupakan kata kerja sehari-hari yang biasa mereka lakukan. Penggunaan media tv interaktif sangat membantu pembelajaran, dimana dalam memandu siswa dan menarik

perhatian siswa lebih mudah. Hal ini didukung dengan semua jawaban siswa dalam permainan ini menunjukan hasil yang benar dan tepat.



Minggu terakhir dari bimbel merupakan mata pelajaran Matematika, kami menggunakan media wordwall dalam pembelajaran ini, dengan penggunaan game interaktif ini diharapkan peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib, aktif, menyenangkan dan tentunya dapat bermanfaat bagi siswa-siswi. Penggunaan wordwall ini merupakan latihan matematika pada materi bilangan cacah. Penggunaan LKPD digital juga menunjang pembelajaran matematika, hal ini memudahkan para peserta didik dalam belajar, belajar menjadi lebih menarik dan berbeda.



Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi. Mereka aktif dalam proses pembelajaran seperti aktif dalam menjawab pertanyaan, berani mengajukan pertanyaan, serta mengikuti instruksi yang kami berikan dengan baik. Penggunaan lagu-lagu bahasa inggris dalam video youtube juga membantu membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam listening dan speaking. Secara umum, pembelajaran berjalan dengan lancar dan memberikan pengalaman baru bagi siswa. Kehadiran media digital interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, partisipatif, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan bimbingan belajar gratis di Desa Wonomulyo diikuti oleh siswa Sekolah Dasar dengan jumlah kehadiran yang bervariasi pada setiap pertemuan. Pada minggu pertama, tercatat 11 siswa hadir. Jumlah tersebut menurun pada minggu kedua menjadi 7 siswa, minggu ketiga 4 siswa, dan minggu terakhir hanya 2 siswa. Penurunan jumlah kehadiran ini bukan disebabkan oleh kurangnya minat siswa, melainkan adanya jadwal mengaji yang berbenturan pada waktu yang sama sehingga siswa tidak dapat secara konsisten mengikuti kegiatan bimbel.

Meskipun jumlah kehadiran menurun, antusiasme siswa yang hadir tetap tinggi. Mereka aktif menjawab pertanyaan, berani bertanya, dan terlibat dalam diskusi pembelajaran. Penggunaan lagu-lagu Bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap keberanian siswa dalam berbicara di depan teman-teman mereka

(Rosyidi & Wahyuni, 2019). Selain itu, media digital interaktif seperti LKPD digital, game wordwall, teka-teki silang, dan permainan mencari kata membuat siswa merasa lebih mudah memahami materi, baik pada pelajaran Matematika (bilangan) maupun Bahasa Inggris (verb I).

Partisipasi siswa dalam program bimbingan belajar (bimbel) pada awalnya menunjukkan antusiasme yang tinggi. Namun, seiring berjalananya waktu, tercatat adanya penurunan jumlah kehadiran. Data kehadiran siswa pada setiap sesi dirangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kehadiran dan Partisipasi Siswa pada setiap sesi Bimbel

Minggu ke -	Tanggal Pelaksanaan	Mata Pelajaran	Jumlah Kehadiran
1	25 Juli 2025	Bahasa Inggris	Sebelas orang
2	1 Agustus 2025	Matematika	Tujuh Orang
3	8 Agustus 2025	Bahasa Inggris	Empat Orang
4	22 Agustus 2025	Matematika	Dua Orang

Penurunan jumlah kehadiran ini disebabkan oleh adanya jadwal kegiatan mengaji yang bersamaan dengan jadwal bimbel. Meskipun demikian, siswa yang hadir secara konsisten menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang sangat positif dalam setiap sesi pembelajaran. Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa menjadi jauh lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran dilakukan menggunakan media digital interaktif. Mereka terlihat bersemangat, berani mengajukan pertanyaan, aktif menjawab, dan mengikuti instruksi dengan baik. Suasana belajar yang biasanya formal berubah menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani (Uno, 2016).

Penggunaan media digital interaktif terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kegiatan belajar yang dikemas melalui permainan, lagu, dan media visual menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan,

sehingga siswa tidak merasa terbebani. Hal ini sejalan dengan pendapat (Uno, 2016) bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat menjadi pemicu meningkatnya *intrinsic motivation* siswa (Purnasari, 2020).

Motivasi intrinsik terlihat dari keberanian siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, serta mencoba berbicara menggunakan Bahasa Inggris melalui lagu. Siswa menjadi lebih aktif berkontribusi dalam pembelajaran karena media digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendekatkan mereka pada gaya belajar yang sesuai dengan generasi saat ini (Susilana & Riyana, 2018).

Selain itu, penggunaan Wordwall dan teka-teki silang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih konsentrasi dan keterampilan berpikir kritis siswa (Susilana & Riyana, 2018). Lagu-lagu Bahasa Inggris yang diputar memberi pengaruh positif terhadap keterampilan listening dan speaking, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri untuk berbicara di depan umum (Rosyidi & Wahyuni, 2019). Temuan ini relevan dengan SDGs poin keempat (Quality Education), yaitu memastikan pendidikan yang inklusif, adil, dan berkualitas. Program bimbel gratis berbasis media digital interaktif dapat menjadi salah satu model alternatif pembelajaran nonformal yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan, terutama di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan sarana prasarana (Permendikbud, 2017).

Temuan-temuan dari pelaksanaan program ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif memiliki korelasi positif dengan peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, yang dapat dianalisis lebih lanjut sebagai berikut. Dengan mengintegrasikan permainan (*games*), lagu, dan visual yang menarik, proses pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa belajar yang efektif tidak harus kaku dan formal. Ketika siswa merasa senang dan terlibat, minat mereka terhadap materi pelajaran secara alami akan meningkat. Mereka tidak lagi memandang belajar sebagai kewajiban, melainkan sebagai aktivitas yang menarik untuk diikuti.

Peningkatan keaktifan siswa, seperti sering bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi, merupakan indikator kuat adanya peningkatan motivasi intrinsik. Motivasi ini datang dari dalam diri siswa itu sendiri, didorong oleh rasa penasaran dan kepuasan pribadi saat berhasil memecahkan masalah dalam permainan atau memahami konsep baru. [cite_start]Menurut teori motivasi belajar, lingkungan pembelajaran yang positif dan menyenangkan dapat merangsang motivasi intrinsik. Program ini berhasil menciptakan lingkungan tersebut, di mana siswa termotivasi untuk belajar karena mereka menikmati prosesnya, bukan karena adanya paksaan dari luar.

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), yaitu poin keempat: Pendidikan Berkualitas. Dengan menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan mudah diakses, program ini berkontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Pemanfaatan teknologi digital secara efektif terbukti mampu menciptakan kesempatan belajar yang setara dan menarik bagi semua siswa, terlepas dari latar belakang mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program bimbingan belajar gratis yang memanfaatkan media digital interaktif di Desa Wonomulyo terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Meskipun terjadi penurunan jumlah kehadiran siswa akibat jadwal yang berbenturan, antusiasme dan partisipasi siswa yang hadir tetap sangat tinggi. Penggunaan media digital interaktif seperti *Wordwall*, teka-teki silang, lagu-lagu edukasi, dan lembar kerja digital berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mudah diakses, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Program ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi Bahasa Inggris dan Matematika, tetapi juga menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri siswa, sejalan dengan tujuan

Pendidikan Berkualitas dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs).

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan ini, disarankan beberapa hal berikut:

1. Pengembangan Program Berkelanjutan: Program bimbingan belajar berbasis media digital interaktif ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak mata pelajaran dan memperluas jangkauan ke sekolah dasar lain di wilayah pedesaan yang memiliki tantangan serupa.
2. Fleksibilitas Jadwal: Untuk mengatasi masalah benturan jadwal, disarankan untuk melakukan survei preferensi waktu belajar siswa atau berkoordinasi lebih intensif dengan pihak sekolah dan orang tua agar program dapat diikuti secara konsisten oleh lebih banyak siswa.
3. Variasi Media Digital: Terus melakukan inovasi dan diversifikasi jenis media digital interaktif yang digunakan agar pembelajaran tetap segar dan menarik, menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa.
4. Pelatihan Pendidik: Pendidik di sekolah dasar dapat diberikan pelatihan mengenai pemanfaatan media digital interaktif sebagai alat bantu mengajar, sehingga metode pembelajaran inovatif ini dapat diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Agustia, C. T. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar.

Grata: Jurnal Inovasi Pendidikan, 1(1), 9-19.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Edisi revisi*. Rineka Cipta.

Darmawan, D. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Rosda.

- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Kempa, T., Sopacua, J., Kuasapy, M. Y., & Silalebit, J. (2024). Langkah Nyata Menuju Generasi Cerdas dengan Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar Gratis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi*, 3(4), 175-187.
- Lubis, R. S., & Siregar, E. S. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6331-6337.
- Permendikbud. (2017). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2017 tentang Kurikulum 2013 pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*.