

## **Pembuatan dan Pendampingan Aplikasi Pembelajaran anak-anak di desa Kepuharum, Kecamatan Kutorejo, Mojokerto**

**Kukuh Setyadjit**

**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

kukuh@untag-sby.ac.id

**Ahmad Ridho'i**

**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

ridhoi@untag-sby.ac.id

**Lutfi Agung Swarga**

**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

lutfiagung@untag-sby.ac.id

**Izzah Aula Wardah**

**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

iwardah@untag-sby.ac.id

### **Abstrak**

Pada era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan dasar, aplikasi berbasis android dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Aplikasi pembelajaran untuk siswa-siswi SD memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan kualitas belajar anak di desa Kepuharum, Kecamatan Kutorejo, Kabupaten Mojokerto. Aplikasi pendidikan memiliki potensi untuk membantu anak dalam memahami konsep-konsep yang sulit, meningkatkan keterlibatan, dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Pendidikan; Sekolah Dasar; Aplikasi Pembelajaran.

### **Abstract**

*In the current digital era, technology has become an inseparable part of everyday life. Technological developments have had a significant impact in various fields, including education. In the context of basic education, Android-based applications can be an effective means of improving the learning process in elementary school. Learning applications for elementary school students utilize digital technology as a tool that can improve the quality of children's learning in Kepuharum village, Kutorejo District, Mojokerto Regency. Educational apps have the potential to help children understand difficult concepts, increase engagement, and provide interactive and fun learning experiences.*

**Keywords:** Study, Elementary School, Educational apps

### **Pendahuluan**

Desa Kepuharum merupakan desa strategis yang terletak di Kecamatan Kutorejo, Kabupaten Mojokerto. Di desa tersebut terdapat Sekolah Dasar Negeri Kepuharum. Pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD) seringkali melibatkan pemahaman tentang

rumus-rumus bangun ruang dan bangun datar [1],[2]. Namun, pemahaman ini dapat menjadi tantangan bagi beberapa anak di sekolah tersebut. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [3][4][5]. Oleh karena itu, Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Kepuharum, dikembangkanlah sebuah aplikasi yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap rumus-rumus tersebut. Aplikasi ini menyajikan rumus-rumus secara jelas dan terstruktur, serta menyediakan contoh-contoh dan latihan-latihan interaktif untuk memperkuat pemahaman siswa. Dengan pengembangan aplikasi tersebut, siswa-siswi SDN Kepuharum dapat terbantu dalam memahami rumus-rumus seperti rumus luas dan keliling sebuah bangun datar [6][7]. Diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, mempermudah pembelajaran, dan meningkatkan minat anak dalam matematika.



(a)



(b)

Gambar 1. (a) Logo Kabupaten Mojokerto dan (b) Balai Desa Kepuharum

## Metode Pelaksanaan

Pengabdian dilaksanakan di Balai Dusun Kepuhsari, desa Kepuharum, Kecamatan Kutorejo, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur pada tanggal 6 Juli 2023. Metode pelaksanaan pengabdian ini yakni pendampingan secara partisipatif dengan melibatkan kepala desa dalam merumuskan permasalahan, memecahkan dan berperan aktif dalam mengimplementasikan pemecahan masalah yang didiskusikan bersama. Adapun tahapan kegiatan pengabdian ini yaitu:

1. Melakukan survei mengenai kendala siswa-siswi SD dalam mempelajari suatu mata pelajaran.
2. Mendiskusikan dengan kepala desa dan mitra yang terkait mengenai solusi untuk mempermudah siswa-siswi SD bisa belajar lebih mudah
3. Pembuatan aplikasi belajar berbasis android
4. Mengedukasi siswa-siswi SD tentang penggunaan aplikasi belajar berbasis android.
5. Mengedukasi siswa-siswi SD tentang rumus-rumus bangun datar seperti rumus mencari luas serta mencari keliling menggunakan aplikasi andrioid di balai desa Kepuharum.



Gambar 2. Foto bersama setelah pelatihan bersama kepala desa .



Gambar 3. Foto sosialisai aplikasi pembelajaran dengan anak-anak.

## Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi pembelajaran **anak-anak** pada mata pelajaran Matematika khususnya rumus-rumus ruang datar. Tingkat partisipasi siswa-siswi tersebut sangat baik dengan prosentase mencapai **70%**. Pengenalan dan pendampingan aplikasi belajar yang mana didalamnya berisi tentang rumus-rumus bangun datar dengan jumlah peserta sebanyak 24 anak yang masih duduk di bangku SD. Setelah dilakukannya pengenalan pada sasaran, banyak yang memahami mengenai penjelasan yang telah dijelaskan dan dapat juga mengerjakan latihan soal yang terdapat di aplikasi tersebut. Kegiatan pendampingan yang dilakukan tidak menemukan hambatan dalam penggunaan aplikasi ini. **Anak-anak di desa Kepuharum** semakin berpengalaman dalam menggunakan aplikasi ini karena pendampingan dilakukan selama 3 hari.

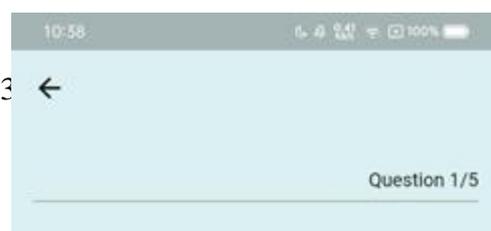


A



B

Gambar 4 A. Halaman Awal Aplikasi dan B. Halaman Untuk Memilih Bangun Datar.



A

B

Gambar 5 A. Halaman Penjelasan Bangun Datar dan B. Halaman Latihan Soal.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengabdian ini bahwa aplikasi pembelajaran ini membawa dampak positif bagi anak-anak SD desa Kepuharum dan juga masyarakat desa Kepuharum untuk meningkatkan minat belajar anak khususnya mata pelajaran matematika. Dampak positif ini juga didukung dengan kepala desa Kepuharum untuk meningkatkan masyarakat mengenai teknologi tepat guna.

### **Daftar Pustaka**

- [1] Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, and Agung Setyawan, "Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital," *J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, pp. 38-50, 2022.
- [2] D. N. Yulistiarawati, S. Umayaroh, and Y. Linguistika, "Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar," *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, pp. 573-584, 2021.
- [3] M. Fetra Bonita Sari, Risdha Amini, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar," pp. 4825-4832, 2020.
- [4] M. M. Tepung, A. Naring, B. N. Apul, A. Saina, and A. Nabung, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar," *J. Literasi Pendidik. Dasar*, pp. 61-74, 2022.
- [5] P. Gandasari and P. Pramudiani, "Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, pp. 3689-3696, 2021.
- [6] D. L. Hakim and R. M. M. Sari, "Aplikasi Game Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis," *J. Penelit. dan Pembelajaran Mat.*, pp. 129-141, 2019.
- [7] Abdillah, Mahsup, and Syaharuddin, "Pemanfaatan aplikasi matematika berbasis Android sebagai media belajar matematika siswa SMA/SMK," *JPMB J. Pemberdaya. Masy. Berkarakter*, pp. 17-22, 2021.