

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pendukung Pembelajaran pada MI Annuriyah

Andi Prastomo^{1*}, Nur Alamsyah², Salman Alfarisi³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

^{1,2,3} Jl. Kp. Tengah, Kel. Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

e-mail: andi_prastomo@ymail.com, alamcbr11@gmail.com² salman.hotaru@gmail.com³

* Penulis korespondensi

Diajukan: 10 Mei 2026
Direvisi: 11 Juni 2026

Diterima: 28 Juni 2026
Dipublikasikan: 30 Juni 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MI Annuriyah dengan tujuan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi pendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah masih digunakannya metode pembelajaran konvensional tanpa dukungan aplikasi pembelajaran digital serta minimnya pemahaman guru dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui observasi, wawancara, presentasi materi, praktik penggunaan aplikasi, diskusi, dan evaluasi kegiatan. Pelatihan dilaksanakan dalam empat tahap pertemuan yang mencakup pengenalan media pembelajaran elektronik, penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran, praktik pengolahan data pembelajaran, serta evaluasi penggunaan aplikasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran seperti Quizizz dan media pembelajaran digital lainnya. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan efektivitas pengolahan data pembelajaran, keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, serta kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MI Annuriyah.

Kata kunci: Aplikasi Pembelajaran, Teknologi Informasi, Guru, Pelatihan, Pembelajaran Digital

Abstract

This community service activity was conducted at MI Annuriyah with the aim of improving teachers' skills in utilizing information technology-based learning support applications. The main challenges faced by the partners were the continued use of conventional learning methods without the support of digital learning applications and teachers' limited understanding of how technology is used to support the teaching and learning process. The activity was implemented through observation, interviews, presentations, application practice, discussions, and activity evaluations. The training was conducted in four stages, covering an introduction to electronic learning media, the use of learning support applications, practical learning data processing, and evaluation of application use. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding and skills in using learning support applications such as Quizizz and other digital learning media. Furthermore, this activity also increased the effectiveness of learning data processing, student engagement in the teaching and learning process, and teachers' ability to integrate technology into learning. Thus, this community service implementation has had a positive impact on improving the quality of learning at MI Annuriyah

Keywords: Learning applications, information technology, teachers, training, digital learning

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan proses penyampaian materi menjadi lebih interaktif, efisien, dan mudah diakses. Pemanfaatan teknologi tidak lagi terbatas sebagai alat komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan serta membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Menurut Azhar Arsyad (2013), Media pembelajaran merupakan sarana yang

digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital semakin banyak diterapkan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Penerapan teknologi pendidikan saat ini menjadi keperluan penting dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif dan inovatif dapat diwujudkan melalui penggunaan media digital dan teknologi interaktif yang mampu menaikkan motivasi belajar siswa. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara optimal sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal, meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran, serta mampu menyesuaikan kebutuhan pendidikan di era digital.

Pemakaian aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz, Google Classroom, dan berbagai platform pembelajaran daring lainnya telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh M. F. Rizkullah, Sahlan, dan Puspitarini (2025) Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan dampak positif terhadap keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan platform ini tidak hanya membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan efisien, tetapi juga mendorong partisipasi siswa melalui berbagai fitur interaktif yang tersedia. Selain itu, penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat, serta meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan penelitian tersebut, M. K. Ummah, Hamna, Hidayat, dan Sari (2025) menyatakan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis multimedia bisa menaikkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Teknologi pembelajaran interaktif memberikan eksperience belajar yang lebih menarik melalui fitur evaluasi real-time, kuis interaktif, dan umpan balik langsung kepada siswa.

Selanjutnya, penelitian oleh N. D. Salma> dan Mastoah (2025) menjelaskan bahwa aplikasi Quizizz Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui penyajian yang menarik dan melibatkan unsur permainan edukatif. Pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diterima dan dipahami. Selain itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mendukung peningkatan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar, tetapi juga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terus berkembang, penerapannya di lingkungan sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala yang sering ditemukan adalah keterbatasan kompetensi pendidik dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Annuriyah, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan penguasaan teknologi, kurangnya pelatihan yang memadai, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar, diketahui bahwa proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional tanpa dukungan aplikasi pembelajaran digital. Guru masih menggunakan

metode manual dalam pengolahan data pembelajaran seperti absensi, penyampaian materi, kuis, dan penilaian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.

Selain itu, minimnya pengetahuan guru mengenai penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat dalam pemakaian teknologi pendidikan di sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pelatihan dan pendampingan pemakai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi para guru agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih modern dan terintegrasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui program pelatihan pemanfaatan aplikasi pendukung pembelajaran bagi guru di MI Annuriyah. Kegiatan tersebut dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru mampu memahami serta mengaplikasikan berbagai fitur aplikasi pembelajaran secara optimal sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif, interaktif, sistematis, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif aktif antara tim pelaksana dengan pihak mitra. Kegiatan dilaksanakan di MI Annuriyah dengan peserta sebanyak 15 guru.

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa langkah, yaitu observasi dan wawancara, penyampaian materi, praktik penggunaan aplikasi, diskusi dan tanya jawab, serta evaluasi kegiatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan mitra terkait penggunaan teknologi pembelajaran. Selanjutnya dilakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru guna mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pada proses belajar mengajar.

Pada tahap pelaksanaan, tim memberikan materi mengenai pemanfaatan aplikasi teknologi informasi dan aplikasi pendukung pembelajaran seperti Quizizz. Kegiatan dilakukan melalui presentasi, demonstrasi penggunaan aplikasi, serta praktik langsung oleh peserta. Pelatihan dilaksanakan dalam empat pertemuan yang mencakup pengenalan media pembelajaran elektronik, pengenalan fitur aplikasi, praktik pengolahan data pembelajaran, dan evaluasi akhir penggunaan aplikasi.

Tahap evaluasi dilakukan dengan observasi, diskusi, dan pengumpulan feed back dari peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman dan efektivitas pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk penyempurnaan dan pengembangan kegiatan berikutnya.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelaksanaan PkM

Kegiatan ini diawali dengan tahap observasi dan wawancara mendalam serta penyebaran kuesioner analisis kebutuhan untuk mendiagnosis tingkat literasi digital dan kendala teknis yang dihadapi oleh para peserta di lapangan. Data yang diperoleh kemudian menjadi fondasi utama dalam penyusunan materi pelatihan yang dikemas ke dalam modul praktis dan panduan operasional terstruktur, sehingga konten yang disajikan bersifat tepat sasaran dan solutif. Pada sesi inti, dilakukan presentasi aplikasi pembelajaran secara interaktif untuk membedah fitur-fitur strategis dan keunggulan teknologi tersebut dalam menunjang efektivitas proses belajar-mengajar di era digital.

Memasuki tahap implementasi, para peserta dipandu untuk melakukan praktik penggunaan aplikasi secara langsung (*hands-on*) melalui simulasi kasus nyata, yang didampingi oleh fasilitator untuk memastikan setiap fitur dapat dioperasikan dengan lancar. Suasana kolaboratif kemudian dibangun melalui sesi diskusi dan tanya jawab yang mendalam, di mana peserta dapat mengeksplorasi solusi atas tantangan spesifik serta berbagi praktik terbaik dalam integrasi aplikasi ke dalam kurikulum. Seluruh rangkaian program ini ditutup dengan evaluasi kegiatan yang komprehensif, mencakup penilaian efektivitas pelatihan serta penyusunan rencana tindak lanjut untuk menjamin keberlanjutan pemanfaatan teknologi tersebut di lingkungan pendidikan secara permanen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan dua tahap utama, yaitu penyampaian materi dan praktik penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran. Materi pertama yang diberikan adalah pemanfaatan aplikasi teknologi informasi dalam pembelajaran digital. Peserta melihat antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung.

Pada pertemuan kedua, tim memberikan pelatihan pemakaian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Guru-guru diberikan pemahaman mengenai cara membuat kuis, mengelola soal, dan melakukan evaluasi pembelajaran secara digital. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami penggunaan aplikasi dengan baik.



Gambar 2. Penyampaian Materi dan Praktik Penggunaan Aplikasi

Kegiatan dilaksanakan melalui presentasi materi, demonstrasi pemakaian aplikasi, dan praktik langsung oleh peserta pelatihan. Hasil kegiatan memperlihatkan beberapa dampak positif, di antaranya:

1. Peningkatan efisiensi pengolahan data pembelajaran.
2. Implementasi aplikasi pendukung pembelajaran di MI Annuriyah.
3. Peningkatan pengetahuan guru mengenai teknologi pembelajaran.
4. Meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
5. Terjalannya komunikasi yang lebih baik antara siswa dengan guru.
6. Pengembangan model pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif

Selain itu, hasil evaluasi memperlihatkan bahwa peserta merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini karena memberikan wawasan baru mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru juga menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.



Gambar 3. Diskusi dan Tanya Jawab

Sesi diskusi dilaksanakan untuk memberikan peluang kepada peserta dalam menyampaikan kendala dan memperoleh solusi terkait penggunaan aplikasi pembelajaran.

Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik serta memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Namun demikian, diperlukan pelatihan lanjutan dan pendampingan secara berkala agar implementasi teknologi pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pendukung Pembelajaran pada MI. Annuriyah" melibatkan transfer berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) kepada mitra dalam konteks penerapan teknologi dalam pembelajaran. Berikut adalah gambaran Ipteks yang diharapkan dapat ditransfer kepada mitra:

1. Pemahaman Teknologi Pendidikan

Mitra mendapatkan pemahaman mendalam tentang konsep dan prinsip teknologi pendidikan, terutama terkait aplikasi pendukung pembelajaran.

2. Penguasaan Aplikasi Pendukung Pembelajaran

Tenaga pendidik dan siswa di MI Annuriyah diberikan pelatihan praktis dalam menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran. Ini mencakup cara mengelola, mengintegrasikan, dan memaksimalkan potensi aplikasi tersebut dalam konteks pembelajaran.

3. Metode Pembelajaran Inovatif

Mitra akan diajak untuk mengembangkan metode pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini mencakup strategi untuk meningkatkan interaksi, partisipasi, dan pemahaman siswa melalui pendekatan berbasis aplikasi.

4. Kustomisasi Aplikasi Sesuai Kebutuhan Sekolah:

Mitra memahami cara mengadaptasi aplikasi pendukung pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal MI Annuriyah. Ini melibatkan kemampuan untuk menyesuaikan konten, kurikulum, dan fitur aplikasi.

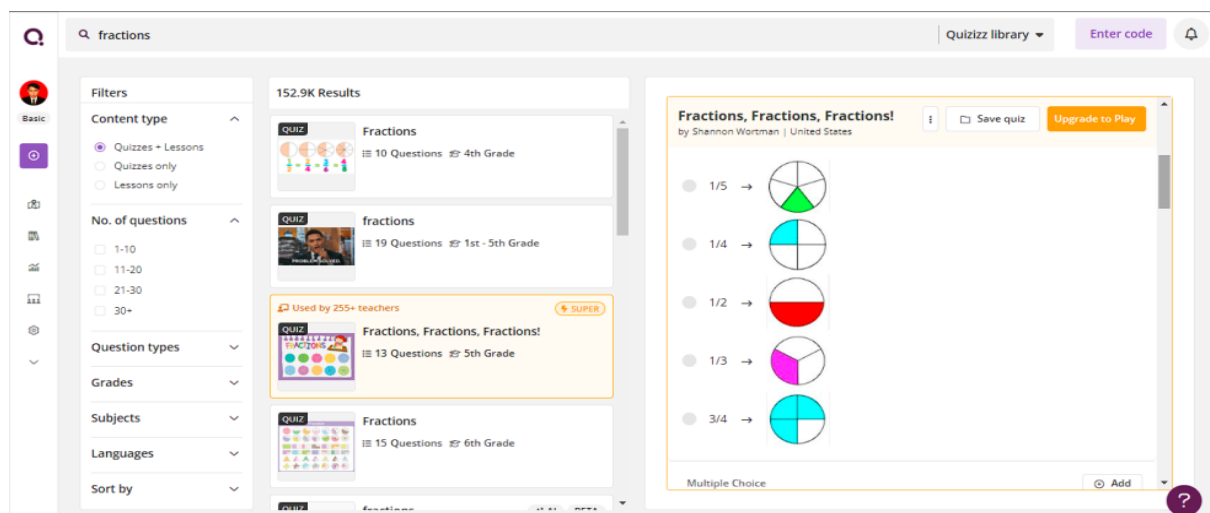
5. Pembinaan Diri dan Peningkatan Keterampilan

Peningkatan Keterampilan Guru Fokus pada pembinaan diri guru, membantu mereka meningkatkan keterampilan pengajaran melalui pemanfaatan teknologi. Ini termasuk penggunaan alat bantu, strategi interaktif, dan peningkatan kreativitas dalam pembelajaran.

6. Aspek Teknis dan Non-Teknis:

Keterampilan Teknis dan Non-Teknis, Mitra diberikan keterampilan teknis dalam mengoperasikan aplikasi, sekaligus mendapatkan pemahaman tentang aspek non-teknis seperti manajemen waktu, komunikasi efektif, dan kolaborasi di lingkungan pembelajaran berbasis teknologi.

Melalui transfer Ipteks ini, diharapkan MI Annuriyah dan mitra dapat memanfaatkan potensi teknologi secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak positif pada proses pendidikan di tingkat lokal.



Gambar 4. Gambaran Ipteks yang diterapkan di MI Annuriyah

4. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema pelatihan penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran di MI Annuriyah berjalan dengan baik serta memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran membantu guru dalam mengelola data pembelajaran, menyampaikan materi, membuat evaluasi, dan meningkatkan interaksi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif di lingkungan MI Annuriyah.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru dapat terus mengembangkan kemampuan teknologi pembelajaran serta menerapkannya secara berkelanjutan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
 Daryanto. (2013). Panduan pembelajaran kreatif dan inovatif. Publisher.
 Darma, A. Y. A., et al. (2025). Analisis penerapan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen

- digital pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 188–198. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p188-198>
- Hidayatullah, & Haifaturrahmah. (2025). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35178>
- Pamungkas, M. D. S., et al. (2025). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media Quizizz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25480>
- Putri, R. A., & Dwijayanti, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 1(2), 56-62
- Rizkullah, M. F., et al. (2025). Penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>
- Salma, N. D., & Mastoah, I. (2025). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26159>
- Saraswathi, S., Anbazhagan, K., & Manikandan, P. (2021). *The Impact of Using Quizizz on Students' Engagement and Learning Outcomes*. *International Journal of Education and Pedagogical Studies*, 6(1), 1-10
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Link Sumber: https://opac.peradaban.ac.id/index.php?p=show_detail&id=229
- Ummah, M. K., et al. (2025). Dampak penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis platform multimedia Quizizz dalam pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9614>