

## **Revitalisasi Pembelajaran di Sekolah Dasar : Pendekatan Inovatif melalui Teknologi, Permainan Edukatif, dan Keterampilan Pramuka di SDN Karangmulya 01 dan SDN Karangmulya 02**

**Muhamad Syahwildan<sup>1</sup>, Suhendra Suhendra<sup>2</sup>, Widiastuti Widiastuti<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Pelita Bangsa

\*Korespondensi: muhamad.syahwildan@pelitabangsa.ac.id

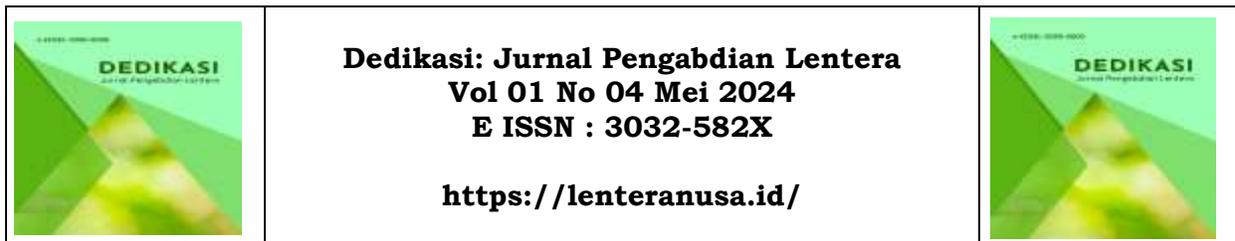
### **Abstrak**

Pendidikan di tingkat dasar merupakan fondasi penting dalam pengembangan intelektual dan karakter anak-anak. Pengabdian masyarakat ini mengeksplorasi upaya revitalisasi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) 01 dan SD 02 Desa Karangmulya melalui pendekatan inovatif yang melibatkan teknologi, permainan edukatif, dan pengembangan keterampilan Pramuka. Metode pengabdian melibatkan survei, observasi kelas, dan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran telah meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih beragam. Permainan edukatif telah membantu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa, sementara pengembangan keterampilan Pramuka telah memperkuat karakter mereka dan memberikan peluang pembelajaran di luar kelas. Kesimpulannya, pendekatan inovatif ini telah berhasil merangsang semangat belajar siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik di SDN 01 Karangmulya dan SDN 02 Karangmulya. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya berinvestasi dalam inovasi pendidikan untuk memenuhi tuntutan dunia modern dan mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang relevan dan karakter yang kuat. Studi ini juga memberikan wawasan yang berharga bagi pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat dasar.

**Kata Kunci:** Revitalisasi Pembelajaran, Permainan Edukatif, Inovasi Pendidikan, Motivasi Belajar, Karakter Siswa

### **Abstract**

*Education at the elementary level is a crucial foundation for the intellectual and character development of children. This community service explores efforts to revitalize learning at Elementary School (SD) 01 and SD 02 in Karangmulya Village through innovative approaches involving technology, educational games, and the development of Scout skills. The methods of service included surveys, classroom observations, and interviews with teachers and students. The results of the service indicated that the integration of technology in learning has enhanced student engagement and enabled access to more diverse educational resources. Educational games have helped boost students' learning motivation and creativity, while the development of Scout skills*



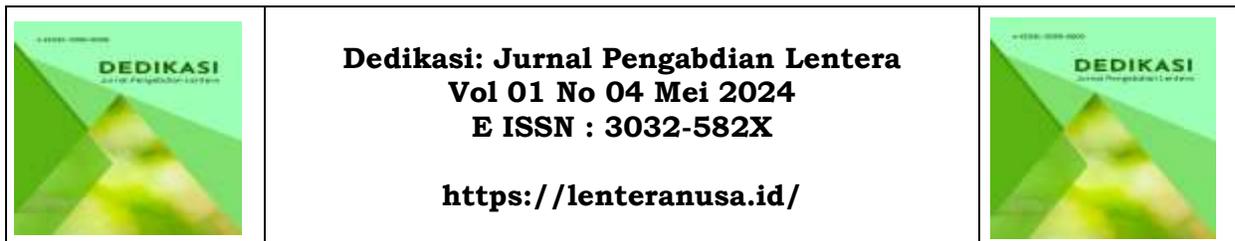
*has strengthened their character and provided opportunities for learning outside the classroom. In conclusion, this innovative approach has successfully stimulated students' enthusiasm for learning and provided a more holistic learning experience at SDN 01 Karangmulya and SDN 02 Karangmulya. These findings underscore the importance of investing in educational innovation to meet the demands of the modern world and prepare the younger generation with relevant skills and strong character. This study also provides valuable insights for educational policymakers in designing more effective learning strategies at the elementary level.*

**Keywords:** *Learning Revitalization, Educational Games, Educational Innovation, Learning Motivation, Student Character*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Di tingkat dasar, pendidikan membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakteristik pribadi yang akan membekali siswa dengan landasan yang kuat untuk masa depan. Namun, perubahan konstan dalam teknologi dan perkembangan masyarakat modern telah menempatkan tantangan baru di depan sistem pendidikan dasar (Mujiono, 2017). Desa Karangmulya, sebagai komunitas pedesaan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan, telah memulai upaya revolusioner untuk merevitalisasi pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 01 dan SDN 02 Desa Karangmulya. Revitalisasi ini bertujuan untuk menjadikan pendidikan lebih relevan, menarik, dan mendukung perkembangan holistik siswa. Dalam konteks ini, penelitian ini mengusulkan sebuah pendekatan inovatif yang melibatkan penggunaan teknologi, permainan edukatif, dan pengembangan keterampilan Pramuka dalam upaya merangsang semangat belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Ajirna et al., 2018). Di SD 01 dan SD 02 Desa Karangmulya.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami dampak dari pendekatan ini pada proses pembelajaran dan perkembangan siswa. Penelitian ini akan menjelajahi bagaimana integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran memuat informasi yang dapat berupa pengetahuan maupun menjadi sarana bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar (membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan, dan lain-lain) (Efendi, 2019). Media pembelajaran bukan sekedar benda fisik, namun segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, sehingga memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap (Sahid, 2010), Utami (2007). Menyebut bahwa animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Bagaimana permainan edukatif dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan kreatif, dan bagaimana pengembangan keterampilan Pramuka dapat memperkuat karakter siswa (Ajirna et al., 2018).



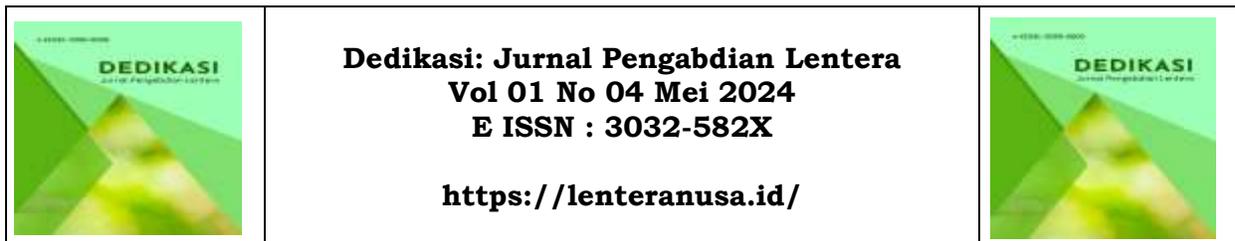
Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak inovasi ini, diharapkan kita dapat mendapatkan wawasan yang berharga untuk merancang strategi pendidikan yang lebih efektif di tingkat dasar. Kepramukaan menggunakan metode outdoor studi anggota diajarkan untuk dekat dengan lingkungan dan peduli kepada orang lain sebagaimana catatan pendiri pramuka, Baden Powell, bahwa menjadi orang baik tidak hanya selalu berdo'a tapi bagaimana berusaha keras untuk berbuat baik dan peduli pada orang lain (Baden Powell, 2001:17). serta memberikan kontribusi nyata pada upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Karangmulya dan wilayah sekitarnya.

## METODE

Pengabdian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan memahami secara komprehensif dampak dari pendekatan inovatif dalam revitalisasi pembelajaran di SDN 01 dan SDN 02 Desa Karangmulya. Pengabdian ini merupakan suatu langkah. Pendekatan ini juga melibatkan pendekatan- pendekatan observasi dengan Teknik wawancara di tiap sekolah yang ada di Desa Karangmulya, (Nusa Putra & Hendarman 2013). Adapun itu, bukan hanya dengan metode kualitatif saja namun pengabdian ini juga menggunakan mixed methods, Menurut Creswell pengabdian campuran merupakan pendekatan pengabdian yang mengkombinasikan antara pengabdian kualitatif dengan kuantitatif. Menurut pendapat Sugiyono menyatakan bahwa metode pengabdian kombinasi (mixed methods) adalah suatu metode pengabdian antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama- sama dalam suatu kegiatan pengabdian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif. Menurut Creswell, strategi- strategi dalam mixed methods, yaitu: (Creswell & Creswell, 2018).

Strategi metode campuran sekuensial/ bertahap (sequential mixed methods) merupakan strategi bagi peneliti untuk menggabungkan data yang ditemukan dari satu metode dengan metode lainnya. Strategi ini dapat dilakukan dengan interview terlebih dahulu untuk mendapatkan data kualitatif, lalu diikuti dengan data kuantitatif dalam hal ini menggunakan survei. Strategi ini dibagi menjadi tiga bagian, strategi pertama yaitu strategi eksplanatoris sekuensial. Dalam strategi ini tahap pertama adalah mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif kemudian diikuti oleh pengumpulan dan menganalisis data kualitatif yang dibangun berdasarkan hasil awal kuantitatif. Bobot atau prioritas ini diberikan pada data kuantitatif. Strategi kedua yaitu eksploratoris sekuensial. Strategi ini kebalikan dari strategi eksplanatoris sekuensial, pada tahap pertama peneliti mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif kemudian mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif pada tahap kedua yang didasarkan pada hasil dari tahap pertama. Dan Strategi terakhir adalah strategi transformatif sekuensial. Pada strategi ini pengabdian menggunakan perspektif teori untuk membentuk prosedur- prosedur tertentu dalam penelitian. Dalam model ini, peneliti boleh memilih untuk menggunakan salah satu dari dua metode dalam tahap pertama, dan bobotnya dapat diberikan pada salah satu dari keduanya atau dibagi secara merata pada masing- masing tahap pengabdian.

Populasi pengabdian ini terdiri dari siswa dan guru di SDN 01 dan SDN 02 Desa Karangmulya. Dalam studi ini, kami menggunakan teknik pemilihan sampel acak sederhana untuk



memilih 150 siswa dari kedua sekolah tersebut. Selain itu, kami juga melakukan wawancara dengan 10 guru yang terlibat dalam pelaksanaan pendekatan inovatif ini

Semua pengabdian melibatkan pengumpulan data untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dalam penelitian tersebut. Umumnya peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data pengabdian. Sappaile (2007) menyebutkan bahwa Instrumen merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Instrumen dapat berbentuk tes dan juga dapat berbentuk nontes, namun untuk memperoleh sampel tingkah laku dari ranah kognitif digunakan tes. Menurut Darmadi (2011:85) bahwa definisi instrumen adalah sebagai alat untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran. Instrumen pengumpul data menurut Suryabrata (2008:52) adalah alat yang digunakan untuk merekam-pada umumnya secara kuantitatif-keadaan dan aktivitas atribut- atribut psikologis. Atribut-atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan atribut non kognitif. Sumadi mengemukakan bahwa untuk atribut kognitif, perangsangnya adalah pertanyaan. Sedangkan untuk atribut non-kognitif, perangsangnya adalah pernyataan. Selanjutnya menurut Sukarnyana dkk (2003:71) instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah pengabdian atau mencapai tujuan penelitian. Jika, data yang diperoleh tidak akurat (valid), maka keputusan yang diambil pun akan tidak tepat. Dengan instrumen penelitian ini, penulis mendapatkan data: Survei Siswa : Survei digunakan untuk mengukur persepsi siswa tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, manfaat permainan edukatif, dan dampak pengembangan keterampilan Pramuka. Survei ini mencakup pertanyaan berbentuk pilihan ganda dan skala Likert. Observasi Kelas : Untuk mendapatkan wawasan langsung tentang pelaksanaan praktik pembelajaran inovatif, dilakukan observasi kelas secara acak di SDN 01 dan SDN 02 Karangmulya. Observasi mencatat interaksi antara guru dan siswa, penggunaan teknologi, dan partisipasi siswa dalam permainan edukatif.

Wawancara Guru dan Siswa : Wawancara mendalam dilakukan dengan 10 guru yang terlibat dalam pendekatan inovatif ini, serta sejumlah siswa yang dipilih secara acak. Wawancara ini dirancang untuk memahami dampak penggunaan teknologi, permainan edukatif, dan keterampilan Pramuka terhadap motivasi belajar dan perkembangan karakter siswa.

Data survei siswa dikumpulkan melalui distribusi kuesioner kepada siswa yang terpilih. Observasi kelas dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan daftar periksa yang telah disiapkan sebelumnya. Wawancara dengan guru dan siswa dilakukan secara terjadwal, dengan pertanyaan terstruktur untuk memfasilitasi diskusi yang relevan.

Data survei siswa akan dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak statistik untuk menghasilkan statistik deskriptif. Hasil observasi kelas dan wawancara akan dianalisis secara kualitatif dengan melakukan analisis isi dan identifikasi pola-pola temuan.

Pengabdian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, termasuk ukuran sampel yang terbatas dan fokus penelitian yang terbatas pada satu lokasi geografis. Meskipun upaya telah dilakukan untuk meminimalkan bias, hasil penelitian ini mungkin tidak dapat secara langsung digeneralisasi ke populasi yang lebih besar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Survei siswa mengungkapkan persepsi yang positif terkait dengan pendekatan inovatif dalam pembelajaran. Sebanyak 85% siswa merasa bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, 72% siswa merasa bahwa permainan edukatif telah membantu mereka belajar dengan lebih aktif (Efendi, 2019). Sementara 78% siswa melaporkan bahwa pengembangan keterampilan Pramuka telah memperkuat rasa kepemimpinan mereka (Ajirna et al., 2018).

Observasi kelas menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah memungkinkan siswa untuk mengakses sumber daya pendidikan yang lebih beragam, seperti video pembelajaran dan perangkat lunak interaktif. Guru juga secara aktif melibatkan siswa dalam permainan edukatif yang mempromosikan kerjasama dan kreativitas. Dalam kegiatan Pramuka, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas di luar kelas yang mengembangkan keterampilan interpersonal dan kemandirian (Ajirna et al., 2018).

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi memungkinkan mereka untuk mengajar dengan lebih dinamis dan interaktif (Efendi, 2019). Mereka juga melaporkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika materi diajarkan melalui permainan edukatif. Di sisi lain, wawancara dengan siswa menegaskan bahwa mereka merasa lebih bersemangat untuk hadir di sekolah dan berpartisipasi dalam pembelajaran ketika pendekatan inovatif ini diterapkan (Agustian & Salsabila, 2021).

### Pembahasan

Temuan dari pengabdian masyarakat ini mendukung pendekatan inovatif yang diterapkan di SDN 01 dan SDN 02 Desa Karangmulya sebagai strategi efektif dalam revitalisasi pembelajaran di tingkat dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah memungkinkan akses yang lebih baik ke berbagai sumber daya pendidikan dan telah meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pengabdian sebelumnya yang mengidentifikasi teknologi pendidikan sebagai alat yang kuat dalam meningkatkan pembelajaran (Mujiono, 2017).



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran PAUD

	<p><b>Dedikasi: Jurnal Pengabdian Lentera</b>  <b>Vol 01 No 04 Mei 2024</b>  <b>E ISSN : 3032-582X</b></p> <p><b><a href="https://lenteranusa.id/">https://lenteranusa.id/</a></b></p>	
---	--	---

Permainan edukatif juga telah membuktikan diri sebagai alat yang efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan kreatif. Permainan ini tidak hanya menyenangkan bagi siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ini mendukung literatur yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi mereka untuk belajar (Sugiyono,2020).

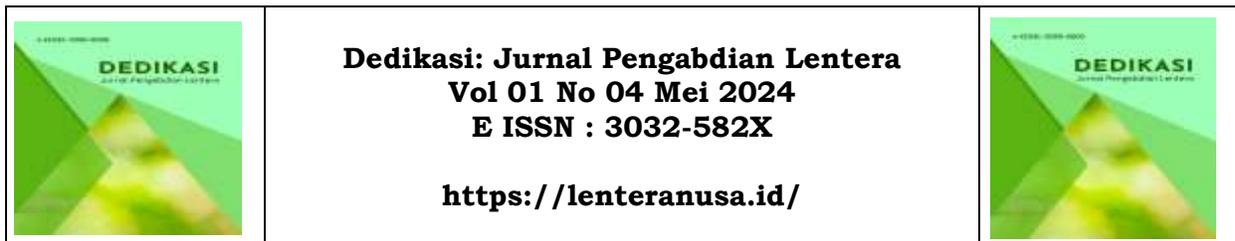


Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Pramuka

Pengembangan keterampilan Pramuka juga memberikan kontribusi positif dalam perkembangan karakter siswa, termasuk kepemimpinan, kerjasama, dan kemandirian. Ini sejalan dengan pemahaman bahwa pendidikan karakter menjadi semakin penting dalam menghasilkan generasi muda yang tangguh dan bertanggung jawab (Yulianti et al., 2019). Dengan demikian, hasil dan pembahasan ini menyimpulkan bahwa pendekatan inovatif melalui penggunaan teknologi, permainan edukatif, dan pengembangan keterampilan Pramuka dapat berhasil merangsang semangat belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di SDN 01 dan SDN 02 Desa Karangmulya. Hasil penelitian ini juga memberikan wawasan berharga bagi pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pendidikan yang lebih efektif di tingkat dasar (Mujiono, 2017).

## KESIMPULAN

Studi ini menggambarkan dan menganalisis pendekatan inovatif dalam revitalisasi pembelajaran di Sekolah Dasar (SDN) 01 dan SDN 02 Desa Karangmulya yang melibatkan penggunaan teknologi, permainan edukatif, dan pengembangan keterampilan Pramuka. Berdasarkan hasil survei, observasi kelas, dan wawancara dengan guru dan siswa, berikut adalah kesimpulan utama dari penelitian ini (1) Penggunaan Teknologi : Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan akses ke berbagai sumber daya pendidikan yang mendukung proses pembelajaran. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan. (2) Permainan Edukatif : Permainan edukatif efektif dalam karakter yang



kuat. Studi ini memberikan wawasan berharga bagi pengambil kebijakan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan kreatif. Mereka juga mempromosikan kerjasama antar siswa dan keterampilan berpikir kritis. (3) Pengembangan Keterampilan Pramuka: Kegiatan Pramuka telah memperkuat karakter siswa, termasuk kepemimpinan, kerjasama, dan kemandirian. Hal ini menciptakan siswa yang lebih tangguh dan siap menghadapi tantangan. Semangat Belajar : Dampak dari pendekatan inovatif ini telah merangsang semangat belajar siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk hadir di sekolah dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks revolusi pendidikan global, temuan ini menggarisbawahi pentingnya berinvestasi dalam inovasi pendidikan untuk memenuhi tuntutan zaman dan mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang relevan dan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ach. Faiqul Khozin, Pengembangan Media Interaktif Menulis Huruf Hijaiyah Pada Anaka Raudhatul Athfal, penelitian ini menekankan bahwa pendidikan yang inovatif dapat menjadi kunci untuk membangun fondasi pendidikan yang kuat dan berkelanjutan di masa depan. (Semarang: Jurnal Prosiding TEP FIP Universitas Malang, 2017),
- Ajirna, Nasir Yusuf. 2018 upaya pembentukan karakter siswa melalui kegiatan pramuka, jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar, FKIP Unsyiah Volume 3 nomor 3 juni 2018
- Ansori Diah Lord, Baden Powell Bapak Pandu Sedunia. Djambatan, 1980
- Ayu Yulianti, Adang Dania, Ahmad dhamdan, "Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Prauka Terhadap Kecakapan Hidup Sosial" Jurnal Cendekiawan ilmiah PLS, Vol. 4. No. 2. Desember 2019.
- Budi Yahya, Haerudin, Said Subhan Posangi, "Nilai Protektif dalam Pembelajaran Akidah Ahlaq dan Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka", Jurnal Ilmiah Al- Jauhari Vol, 4 No 2. (2019) Hal 313-335
- Darmadi, Hamid. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>
- Ibnu, S., Moehnilabib, M., Mukhadis, A., Suparno., Rofi'udin, A. & Sukarnyana, I. W. 2003. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Malang: UM Press.
- John W. Creswell, *Research Design*, h 22. John W. Creswell, *Research Design*, h. 316-318
- John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed (Edisi III)*; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 5.
- Nusa Putra & Hendarman, *Mixed Method Research Metode Riset Campur Sari Konsep, Strategi dan Aplikasi*, (Jakarta: PT. Indeks, 2013), h. 48
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 404