



Edukasi Pemanfaatan Media Qreatif Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Orang Tua dan Siswa Sekolah Dasar

Patri Janson Silaban^{1*}, Nisa Sarbina², Santa Brigitta Limbong³, Dita Vinancia Mariana Tampubolon⁴, Yolanda Santi Munthe⁵, Ryan Alden Tarigan⁶

¹⁻⁶Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Indonesia

*Penulis korespondensi: nisasarbina814@gmail.com

Abstract. *This community service activity aims to provide education to parents about the use of Qreatif media as an interactive learning medium in supporting the learning process of elementary school students at home. The background of this activity is that there is still a limited understanding of some parents on the use of learning media that is interesting and able to increase children's motivation to learn. The activity was carried out through socialization, demonstrations, and direct assistance to three parents who have elementary school-age children. The material provided includes an introduction to Qreatif media, how to access and use it, and examples of its application in daily learning activities. Evaluation was carried out through observation and question and answer sessions to find out the level of understanding of participants after participating in the activity. The results of the service showed that parents gained better knowledge and skills in utilizing Qreatif media as an interactive learning medium. In addition, participants showed high enthusiasm and gave positive responses to the use of the media because they were considered able to create a more interesting, fun, and encouraging active learning environment during the learning process. This activity is expected to increase the role of parents in accompanying the children's learning process at home while supporting the creation of more effective and innovative learning.*

Keywords: *Community Service; Creative Media; Elementary School Students; Interactive Learning; Parents.*

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pemanfaatan media Qreatif sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar siswa Sekolah Dasar di rumah. Latar belakang kegiatan ini adalah masih terbatasnya pemahaman sebagian orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, demonstrasi, dan pendampingan secara langsung kepada tiga orang tua yang memiliki anak usia Sekolah Dasar. Materi yang diberikan meliputi pengenalan media Qreatif, cara mengakses dan menggunakannya, serta contoh penerapannya dalam kegiatan belajar sehari-hari. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan sesi tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa orang tua memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik dalam memanfaatkan media Qreatif sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi serta memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tersebut karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan peran orang tua dalam mendampingi proses belajar anak di rumah sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Kata kunci: Media Qreatif; Orang Tua; Pembelajaran Interaktif; Pengabdian Kepada Masyarakat; Siswa Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai komponen, seperti pendidik, peserta didik, kurikulum, lingkungan belajar, serta media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, keterlibatan orang tua sebagai pendamping belajar di rumah juga

menjadi faktor yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar.

Pada jenjang Sekolah Dasar, anak masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pendampingan, motivasi, dan perhatian dari orang tua. Peran orang tua tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik anak, tetapi juga memberikan dukungan emosional dan akademik selama proses belajar berlangsung. Orang tua yang aktif mendampingi anak belajar dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, serta kebiasaan belajar yang baik. Oleh sebab itu, kolaborasi antara sekolah dan keluarga perlu terus diperkuat agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Berbagai media pembelajaran digital telah dikembangkan untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik, efektif, dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif karena memadukan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah Qreatif. Media ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna membuat aktivitas pembelajaran secara kreatif dan interaktif. Melalui media Qreatif, guru maupun orang tua dapat menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif, kuis, latihan soal, maupun aktivitas pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Penggunaan media ini diharapkan mampu mengurangi kejenuhan anak saat belajar sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Meskipun perkembangan media pembelajaran digital semakin pesat, pemanfaatannya di lingkungan masyarakat masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada tiga orang tua siswa Sekolah Dasar, diketahui bahwa sebagian besar orang tua masih menggunakan metode belajar konvensional ketika mendampingi anak di rumah. Orang tua lebih sering mengandalkan buku paket atau lembar kerja tanpa memanfaatkan media pembelajaran digital yang tersedia. Selain itu, masih terdapat orang tua yang belum mengenal media Qreatif serta belum memahami cara mengakses maupun menggunakannya sebagai media pendukung pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses belajar anak di rumah kurang bervariasi sehingga anak lebih mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kurangnya pemahaman mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital juga dipengaruhi oleh keterbatasan literasi digital yang dimiliki sebagian orang tua. Padahal, kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu kompetensi yang penting pada era digital saat ini. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memilih, menggunakan, serta mengevaluasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukasi dan pendampingan agar orang tua mampu memanfaatkan teknologi secara positif untuk mendukung proses belajar anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat menyelenggarakan kegiatan edukasi mengenai pemanfaatan media Qreatif sebagai media pembelajaran interaktif bagi orang tua dan siswa Sekolah Dasar. Kegiatan ini dilaksanakan melalui sosialisasi, demonstrasi penggunaan media, praktik langsung, diskusi, serta pendampingan kepada peserta. Dengan metode tersebut, peserta tidak hanya memperoleh informasi mengenai manfaat media Qreatif, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Selama kegiatan berlangsung, orang tua diperkenalkan dengan berbagai fitur yang tersedia pada media Qreatif, mulai dari cara membuat aktivitas pembelajaran sederhana, mengakses materi, hingga memanfaatkan media tersebut untuk mendampingi anak belajar di rumah. Tim pengabdian juga memberikan contoh penerapan media Qreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga peserta memperoleh gambaran nyata mengenai implementasinya. Melalui praktik langsung, peserta dapat bertanya mengenai kendala yang dihadapi sehingga proses edukasi berlangsung secara interaktif.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri orang tua dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Dengan adanya keterlibatan aktif orang tua, proses belajar di rumah dapat berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini memiliki nilai penting karena tidak hanya berfokus pada pemanfaatan teknologi, tetapi juga pada pemberdayaan masyarakat, khususnya orang tua, dalam mendukung pendidikan anak. Edukasi mengenai media Qreatif diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan keluarga sekaligus memperkuat sinergi antara sekolah dan orang tua. Keberhasilan kegiatan ini

diharapkan dapat menjadi contoh praktik baik yang dapat diterapkan secara lebih luas pada masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pemanfaatan media Qreatif sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar siswa Sekolah Dasar. Melalui kegiatan ini diharapkan orang tua mampu menerapkan media Qreatif secara mandiri, meningkatkan kualitas pendampingan belajar di rumah, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi anak.

2. METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan edukatif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan orang tua dalam memanfaatkan media Qreatif sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa Sekolah Dasar. Sasaran kegiatan adalah tiga orang tua yang memiliki anak usia Sekolah Dasar. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan melakukan koordinasi bersama pihak sekolah untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran siswa serta menentukan sasaran kegiatan pengabdian. Selanjutnya, tim pelaksana melakukan observasi dan wawancara singkat kepada orang tua guna mengidentifikasi kebutuhan serta kendala yang dihadapi dalam mendampingi anak belajar di rumah. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua belum mengenal media Qreatif dan masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim menyusun materi edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Materi meliputi pengenalan media Qreatif, manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif, langkah-langkah mengakses dan menggunakan media, serta

contoh penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Selain itu, tim juga menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop, telepon pintar, jaringan internet, modul singkat, serta contoh aktivitas pembelajaran menggunakan media Qreatif.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui beberapa tahapan agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu menerapkan penggunaan media Qreatif secara mandiri dalam mendampingi proses belajar anak di rumah.

Penyampaian Materi

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya peran orang tua dalam mendukung proses pembelajaran anak di rumah. Tim pengabdian menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif di era digital serta memperkenalkan media Qreatif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar siswa Sekolah Dasar. Selain itu, peserta diberikan penjelasan mengenai fitur-fitur yang tersedia pada media Qreatif serta contoh penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

Demonstrasi Media Pembelajaran

Setelah penyampaian materi, tim pengabdian melakukan demonstrasi penggunaan media Qreatif secara langsung. Demonstrasi meliputi cara mengakses media, membuat akun, memilih materi pembelajaran, menggunakan berbagai fitur yang tersedia, serta menjalankan aktivitas pembelajaran interaktif. Demonstrasi dilakukan secara bertahap sehingga peserta dapat memahami setiap langkah penggunaan media dengan baik.

Diskusi dan Tanya Jawab

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Pada tahap ini peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, kendala, serta pertanyaan yang dihadapi selama mendampingi anak belajar di rumah. Tim pengabdian memberikan penjelasan, solusi, dan masukan mengenai cara memanfaatkan media Qreatif sesuai dengan kebutuhan peserta sehingga tercipta komunikasi yang aktif dan interaktif.

Praktik Penggunaan Media

Selanjutnya, setiap peserta melakukan praktik secara langsung menggunakan media Qreatif dengan didampingi oleh tim pengabdian. Orang tua mencoba mengakses media, membuka materi pembelajaran, menjalankan aktivitas interaktif, serta memahami cara memanfaatkan media tersebut saat mendampingi anak belajar di rumah. Pendampingan dilakukan secara individual agar setiap peserta memperoleh bimbingan sesuai dengan tingkat pemahamannya.

Pendampingan dan Refleksi

Pada akhir pelaksanaan, tim pengabdian melakukan pendampingan lanjutan untuk memastikan peserta telah mampu menggunakan media Qreatif secara mandiri. Selanjutnya dilakukan refleksi bersama mengenai manfaat kegiatan, hambatan yang masih dihadapi, serta peluang penerapan media Qreatif secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di rumah. Kegiatan refleksi juga menjadi sarana untuk memperoleh masukan dari peserta sebagai bahan perbaikan kegiatan pengabdian di masa mendatang.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian. Evaluasi dilaksanakan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, wawancara singkat, serta sesi tanya jawab setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Aspek yang dievaluasi meliputi tingkat pemahaman peserta terhadap materi, kemampuan menggunakan media Qreatif, keaktifan selama kegiatan, serta respons peserta terhadap pelaksanaan program.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu memahami manfaat media Qreatif dan dapat mengoperasikannya secara mandiri. Orang tua juga memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan ini karena media Qreatif dinilai mampu membuat proses belajar anak menjadi lebih menarik, interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mendampingi proses belajar anak di rumah sekaligus mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital secara berkelanjutan.

Angket

Angket diberikan kepada seluruh peserta setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Angket menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban:

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Kurang Setuju (KS)
- d. Tidak Setuju (TS)

Tabel 1. Hasil Angket.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Materi edukasi mudah dipahami.		✓		
2.	Kegiatan sesuai dengan kebutuhan saya sebagai guru.		✓		
3.	Saya memahami cara membuat media pembelajaran menggunakan Qreatif.		✓		
4.	Qreatif dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.		✓		
5.	Saya berencana menggunakan Qreatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.		✓		
6.	Narasumber menyampaikan materi dengan jelas dan menarik.		✓		

7.	Kegiatan edukasi bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi saya.	✓
----	---	---

Observasi

Observasi dilakukan oleh tim pelaksana selama kegiatan berlangsung untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta.

Tabel 2. Hasil Observasi.

Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir	✓	
Peserta aktif bertanya selama diskusi	✓	
Peserta mampu membuat akun Qreatif	✓	
Peserta mampu membuat aktivitas pembelajaran	✓	
Peserta mampu menyelesaikan tugas praktik	✓	
Peserta menunjukkan antusiasme selama kegiatan	✓	

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa peserta sebagai sampel untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai manfaat kegiatan dan rencana penerapan Wordwall dalam pembelajaran.

- Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai kegiatan edukasi yang telah dilaksanakan?
- Apa manfaat yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan ini?
- Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan Qkreatif?
- Apakah Bapak/Ibu berencana menggunakan Wordwall dalam pembelajaran di kelas?
- Saran apa yang dapat diberikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang?

Hasil angket, observasi, dan wawancara kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas kegiatan edukasi dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran Qreatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2026 di rumah tiga orang tua siswa Sekolah Dasar yang berada di sekitar lingkungan sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka dengan tujuan memberikan edukasi mengenai pemanfaatan media Qreatif sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendampingi proses belajar anak di rumah. Sasaran kegiatan adalah tiga orang tua yang memiliki anak pada jenjang Sekolah Dasar. Pemilihan peserta didasarkan pada hasil koordinasi dengan pihak sekolah yang menginformasikan bahwa beberapa orang tua masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai pendukung kegiatan belajar anak di rumah.

Sebelum kegiatan dimulai, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara singkat untuk mengetahui kondisi awal peserta. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sebagian besar orang tua masih menggunakan metode belajar yang bersifat konvensional, seperti mengandalkan buku paket, buku tulis, dan pemberian latihan soal secara manual. Orang tua mengaku belum mengetahui adanya media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan secara mudah untuk mendukung proses belajar anak. Selain itu, keterbatasan pengetahuan mengenai teknologi juga menjadi salah satu penyebab rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif di lingkungan keluarga.

Kegiatan diawali dengan pembukaan yang berisi pengenalan tim pengabdian, penyampaian tujuan kegiatan, serta penjelasan mengenai manfaat program bagi orang tua dan siswa. Tim juga menjelaskan pentingnya peran keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama bagi anak. Orang tua diberikan pemahaman bahwa keterlibatan mereka dalam proses belajar tidak hanya berupa mengawasi anak mengerjakan tugas, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.

Setelah pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai media Qreatif. Materi yang diberikan meliputi pengertian media Qreatif, manfaat penggunaannya dalam pembelajaran, fitur-fitur yang tersedia, langkah-langkah penggunaan, serta contoh penerapan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Tim menjelaskan bahwa media Qreatif dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran melalui gambar, permainan edukatif, kuis interaktif, video pembelajaran, dan aktivitas menarik lainnya sehingga anak lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Selanjutnya, tim pengabdian melakukan demonstrasi penggunaan media Qreatif secara langsung. Demonstrasi dilakukan secara bertahap mulai dari proses membuka aplikasi atau platform, membuat akun, memilih materi pembelajaran, menggunakan berbagai fitur interaktif, hingga menjalankan aktivitas pembelajaran yang dapat diterapkan kepada anak. Demonstrasi dilakukan secara perlahan agar seluruh peserta dapat mengikuti setiap tahapan dengan baik. Selama proses demonstrasi, peserta terlihat aktif mengamati serta mencatat langkah-langkah penting yang dijelaskan oleh tim.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini, orang tua menyampaikan berbagai pengalaman selama mendampingi anak belajar di rumah. Beberapa peserta mengungkapkan bahwa anak sering merasa bosan ketika belajar menggunakan metode yang monoton. Selain itu, terdapat peserta yang mengaku mengalami kesulitan menjelaskan materi pelajaran karena tidak memiliki media pendukung yang menarik.

Tim pengabdian memberikan solusi melalui pemanfaatan media Qreatif sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak.

Tahap berikutnya adalah praktik langsung. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan media Qreatif menggunakan telepon pintar masing-masing dengan pendampingan dari tim pengabdian. Peserta mempraktikkan cara mengakses media, memilih materi pembelajaran, menjalankan aktivitas interaktif, serta mencoba berbagai fitur yang tersedia. Selama praktik berlangsung, tim memberikan bimbingan secara individual sehingga seluruh peserta mampu memahami cara penggunaan media dengan baik. Suasana kegiatan berlangsung aktif dan komunikatif karena peserta tidak ragu mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan.

Pada akhir kegiatan dilakukan refleksi bersama. Tim meminta peserta menyampaikan kesan, manfaat yang diperoleh, serta rencana penerapan media Qreatif dalam kegiatan belajar anak di rumah. Seluruh peserta menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru dan menambah wawasan mereka mengenai penggunaan media pembelajaran digital. Mereka juga berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali dengan materi yang lebih beragam sehingga kemampuan orang tua dalam mendampingi anak belajar semakin meningkat.

Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan media Qreatif sebagai media pembelajaran interaktif. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar orang tua belum mengenal media Qreatif dan belum pernah memanfaatkan media digital sebagai pendukung pembelajaran anak di rumah. Setelah mengikuti kegiatan edukasi dan praktik langsung, peserta mulai memahami manfaat media pembelajaran interaktif serta mampu mengoperasikan media Qreatif secara mandiri.

Peningkatan pemahaman peserta terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan kembali fungsi media Qreatif, manfaat penggunaan media dalam pembelajaran, langkah-langkah penggunaan, serta cara memilih aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Orang tua menyadari bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode belajar yang selama ini mereka gunakan.

Selain meningkatnya pengetahuan, keterampilan peserta dalam menggunakan media Qreatif juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Pada awal kegiatan, beberapa peserta masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat, mengakses aplikasi,

maupun memahami fungsi setiap fitur. Setelah memperoleh demonstrasi dan pendampingan secara langsung, seluruh peserta mampu membuka media, memilih materi pembelajaran, mengoperasikan fitur-fitur yang tersedia, serta menjalankan aktivitas pembelajaran secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta.

Antusiasme peserta juga terlihat selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Orang tua mengikuti setiap sesi dengan penuh perhatian, aktif bertanya, berdiskusi, serta mencoba seluruh fitur yang diperkenalkan oleh tim pengabdian. Bahkan setelah sesi praktik selesai, beberapa peserta masih meminta penjelasan tambahan mengenai cara membuat aktivitas pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan materi yang dipelajari anak di sekolah.

Berdasarkan hasil diskusi pada akhir kegiatan, peserta menyampaikan bahwa media Qreatif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Menurut mereka, anak terlihat lebih tertarik ketika belajar menggunakan media yang menampilkan gambar, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif. Anak juga lebih mudah memahami materi karena proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain memberikan manfaat bagi anak, kegiatan ini juga meningkatkan rasa percaya diri orang tua dalam mendampingi proses belajar di rumah. Sebelumnya mereka merasa kesulitan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran, namun setelah mengikuti kegiatan mereka menjadi lebih yakin dalam menggunakan media digital sebagai sarana belajar. Orang tua menyadari bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan yang efektif.

Secara umum, tujuan kegiatan pengabdian telah tercapai dengan baik. Seluruh peserta memperoleh pengetahuan baru mengenai media pembelajaran digital, memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan media Qreatif, serta menunjukkan motivasi untuk menerapkan media tersebut secara berkelanjutan dalam mendampingi proses belajar anak di rumah.

Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa edukasi dan pendampingan mengenai pemanfaatan media Qreatif memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Keberhasilan tersebut didukung oleh metode pelaksanaan yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, dan pendampingan sehingga peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Qreatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, permainan edukatif, dan kuis interaktif. Karakteristik tersebut membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga perhatian dan motivasi belajar meningkat. Hal ini terlihat dari tanggapan orang tua yang menyatakan bahwa anak menjadi lebih antusias dan tidak mudah bosan ketika belajar menggunakan media Qreatif.

Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memperjelas konsep pembelajaran, serta membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan kegiatan juga dipengaruhi oleh pendekatan partisipatif yang diterapkan selama pelaksanaan pengabdian. Peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan dari tim, tetapi juga dilibatkan secara aktif melalui diskusi, tanya jawab, praktik langsung, dan refleksi. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pengalaman, mengidentifikasi kendala, serta memperoleh solusi sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta terlibat secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan.

Hasil kegiatan ini juga memperkuat berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, pelatihan penggunaan media digital kepada orang tua dapat meningkatkan literasi digital keluarga sehingga orang tua lebih siap mendampingi anak belajar pada era teknologi. Pendampingan yang dilakukan secara langsung juga terbukti membantu peserta mengatasi kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan, seperti keterbatasan kemampuan penggunaan teknologi pada sebagian peserta serta kualitas jaringan internet yang kurang stabil. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan secara individual dan pemberian penjelasan secara bertahap sehingga seluruh peserta tetap mampu mengikuti kegiatan hingga selesai.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan manfaat yang nyata bagi orang tua dan siswa. Orang tua memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru mengenai pemanfaatan media Qreatif, sedangkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pendampingan orang tua di rumah. Oleh karena itu, kegiatan serupa

perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan peserta yang lebih banyak serta materi yang lebih beragam agar manfaatnya semakin luas dan mampu mendukung peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat.



Gambar 1. Dokumentasi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memberikan edukasi mengenai pemanfaatan media Qreatif sebagai media pembelajaran interaktif bagi orang tua dan siswa Sekolah Dasar telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui rangkaian kegiatan berupa penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, dan pendampingan, peserta memperoleh pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan media Qreatif sebagai pendukung proses belajar anak di rumah.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman orang tua mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar siswa. Selain itu, orang tua juga mampu mengoperasikan media Qreatif secara mandiri serta memahami cara memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung juga menunjukkan bahwa media Qreatif mudah dipahami dan memiliki potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam mendampingi pembelajaran anak.

Pemanfaatan media Qreatif tidak hanya memberikan manfaat bagi orang tua dalam meningkatkan literasi digital, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kolaborasi antara orang tua dan anak melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, diharapkan proses belajar di rumah menjadi lebih efektif, kreatif, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa edukasi pemanfaatan media Qreatif merupakan salah satu upaya yang efektif dalam meningkatkan kemampuan orang tua mendampingi pembelajaran anak di rumah. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak peserta serta mengembangkan materi pelatihan agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat semakin optimal dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan masyarakat.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan tindak lanjut. Pertama, orang tua diharapkan dapat menerapkan media Qreatif secara berkelanjutan dalam mendampingi proses belajar anak di rumah sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kedua, pihak sekolah diharapkan dapat terus memberikan dukungan kepada orang tua melalui kegiatan pelatihan atau pendampingan mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital. Kolaborasi yang baik antara sekolah dan orang tua akan membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, baik di sekolah maupun di rumah.

Ketiga, kegiatan pengabdian serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkala dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih banyak serta materi pelatihan yang lebih beragam. Selain memperkenalkan media Qreatif, kegiatan selanjutnya juga dapat memberikan pelatihan mengenai berbagai media pembelajaran digital lainnya agar kemampuan literasi digital orang tua semakin meningkat.

Keempat, penelitian atau kegiatan pengabdian berikutnya diharapkan dapat mengembangkan evaluasi yang lebih komprehensif, seperti mengukur pengaruh penggunaan media Qreatif terhadap peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Dengan demikian, manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diketahui secara lebih mendalam dan menjadi dasar dalam pengembangan program pendidikan yang lebih inovatif.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2019). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
<https://doi.org/10.1002/9781119239086>

- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203887332>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers.
- Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 43–71). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>
- Mayer, R. E. (2019). Computer games in education. *Annual Review of Psychology*, 70, 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2013). The effectiveness of online and blended learning: A meta-analysis of the empirical literature. *Teachers College Record*, 115(3), 1–47. <https://doi.org/10.1177/016146811311500307>
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: Six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 8, Article 422. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>
- Prasetyo, Z. K., & Rahmawati, Y. (2019). Developing science learning media to improve students' critical thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1), 012102. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012102>
- Shute, V. J. (2008). Focus on formative feedback. *Review of Educational Research*, 78(1), 153–189. <https://doi.org/10.3102/0034654307313795>
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2019). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Tamim, R. M., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Abrami, P. C., & Schmid, R. F. (2011). What forty years of research says about the impact of technology on learning: A second-order meta-analysis and validation study. *Review of Educational Research*, 81(1), 4–28. <https://doi.org/10.3102/0034654310393361>
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 555–575. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9481-2>
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/ASRB4722>
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>