

**LAPORAN KEGIATAN PKM MANDIRI
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
QUR’AN UNTUK ANAK DI SD MUHAMMADIYAH 1 PAREPARE”**



TIM PKM :

Ketua : Prof. Dr. St. Wardah Hanafie Das, M.Pd.I
Anggota. : Eka Mawarni/ NIM. 220250003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
2022**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

**Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
QUR'AN UNTUK ANAK DI SD MUHAMMADIYAH 1 PAREPARE**

Ketua :

- a. Nama Lengkap : Prof. Dr. St. Wardah Hanafie Das, M.Pd.I**
- b. NIDN : 0921096201**
- c. Jabatan Fungsional : Guru Besar**
- d. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Agama Islam/Agama Islam**
- e. No Hp : 085921808792**

Mahasiswa yang dilibatkan

- a. Nama Lengkap : Eka Mawarni**
 - b. NIM : 220250003**
 - c. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Agama Islam/Agama Islam**
- Tahun Pelaksanaan : 2023**

Mengetahui,

Ketua TIM



(Prof. Dr. Wardah Hanafie Das, M.Pd.I)

Anggota



(Eka Mawarni)

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Qur’ani untuk Anak di SD Muhammadiyah 1 Parepare”**. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai-nilai Qur’ani dalam proses belajar mengajar, serta menumbuhkan minat belajar siswa melalui media yang menarik, interaktif, dan edukatif.

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa guru-guru di SD Muhammadiyah 1 Parepare masih menghadapi kendala dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Proses pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan pembelajaran yang berkaitan dengan pembiasaan nilai-nilai Qur’ani. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi pembelajaran dan rendahnya motivasi belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan PKM ini menggunakan pendekatan **pelatihan partisipatif dan pendampingan langsung**, yang meliputi beberapa tahapan kegiatan yaitu: (1) koordinasi dan analisis kebutuhan mitra, (2) pelatihan dan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Qur’ani, (3) pendampingan pembuatan produk media, (4) implementasi dan uji coba media di kelas, serta (5) evaluasi dan refleksi bersama.

Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa para guru mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital. Beberapa produk media interaktif yang dihasilkan antara lain media pembelajaran tematik dengan integrasi nilai-nilai Qur’ani, seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab, menggunakan aplikasi *Canva Education* dan *PowerPoint Interaktif*. Uji coba media di kelas menunjukkan respon positif dari siswa, dengan peningkatan antusiasme dan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan kapasitas guru SD Muhammadiyah 1 Parepare dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis nilai-nilai Al-Qur’an. Diharapkan program ini dapat menjadi model pengembangan pembelajaran Islami berbasis teknologi yang berkelanjutan, tidak hanya di lingkungan sekolah Muhammadiyah tetapi juga di lembaga pendidikan dasar lainnya di Kota Parepare dan sekitarnya.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, nilai-nilai Qur’ani, SD Muhammadiyah, pelatihan guru, teknologi pendidikan.

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak positifnya adalah munculnya berbagai inovasi dalam bidang **media pembelajaran interaktif**, yang mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses belajar, bukan sekadar menjadi penerima informasi.

Di sisi lain, sekolah-sekolah berbasis Islam seperti **SD Muhammadiyah 1 Parepare** memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam menanamkan nilai-nilai Qur'ani kepada peserta didik sejak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Muhammadiyah 1 Parepare, diketahui bahwa proses pembelajaran agama dan nilai-nilai Qur'ani masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan. Metode ini cukup efektif untuk transfer pengetahuan, namun kurang menarik bagi anak-anak yang hidup di era digital.

Selain itu, sebagian besar guru belum memiliki kemampuan memadai dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan unsur nilai-nilai Islam secara kreatif. Padahal, penerapan **media pembelajaran interaktif berbasis Qur'ani** dapat meningkatkan minat belajar, membantu anak memahami nilai-nilai Al-Qur'an secara kontekstual, serta memperkuat karakter Islami sejak dini.

Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian yang berfokus pada **pengembangan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Qur'ani** bagi guru dan siswa di SD Muhammadiyah 1 Parepare, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, modern, dan bermakna.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil identifikasi situasi di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu:

1. Guru-guru di SD Muhammadiyah 1 Parepare masih terbatas dalam kemampuan mengembangkan **media pembelajaran digital interaktif** yang menarik bagi siswa sekolah dasar.
2. Belum tersedianya **media pembelajaran berbasis Qur'ani** yang terintegrasi dengan kurikulum dan nilai-nilai Islam secara kontekstual.
3. Rendahnya pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan pembiasaan nilai-nilai Qur'ani.
4. Belum adanya model atau contoh **media pembelajaran interaktif berbasis Qur'ani** yang dapat dijadikan referensi bagi guru untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan tersebut menyebabkan pembelajaran di kelas kurang variatif dan interaktif, sehingga motivasi belajar siswa masih rendah dalam memahami nilai-nilai Al-Qur'an dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Tujuan yang diharapkan

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan mitra melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Qur'ani. Secara khusus, tujuan yang diharapkan adalah:

1. Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan mengembangkan **media pembelajaran interaktif berbasis Qur'ani** sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
2. Menghasilkan **produk media pembelajaran interaktif** yang mengintegrasikan nilai-nilai Al-Qur'an dalam proses belajar mengajar.

3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan bernilai Islami.
4. Menumbuhkan budaya literasi digital Islami di lingkungan sekolah dasar Muhammadiyah.

Dengan tercapainya tujuan tersebut, diharapkan pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Parepare menjadi lebih inovatif, kontekstual, dan berkarakter Qur'ani.

BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan mitra yang telah diidentifikasi, tim pelaksana PKM menawarkan beberapa solusi strategis melalui pendekatan **pelatihan, pendampingan, dan implementasi langsung di kelas**. Adapun langkah-langkah solusi yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Qur'ani

Memberikan pemahaman kepada guru tentang konsep media pembelajaran interaktif, pentingnya integrasi nilai-nilai Qur'ani dalam pembelajaran, serta prinsip desain media yang menarik dan sesuai usia anak SD.

2. Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Digital

Melatih guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi sederhana seperti *Canva for Education*, *PowerPoint Interaktif*, atau *Genially*, yang memadukan teks, gambar, audio, dan video bernuansa Islami.

3. Pendampingan Pengembangan Produk Media

Tim pelaksana memberikan bimbingan teknis dan artistik dalam proses pengembangan media oleh guru, mulai dari ide konten, desain tampilan, hingga pengujian media di kelas.

4. Implementasi dan Uji Coba Media di Sekolah

Media yang dikembangkan kemudian diuji coba dalam kegiatan belajar mengajar di SD Muhammadiyah 1 Parepare untuk menilai efektivitasnya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

5. Evaluasi dan Diseminasi Hasil

Dilakukan evaluasi bersama guru dan siswa untuk menilai kualitas media yang dihasilkan, sekaligus menyusun rekomendasi agar media dapat digunakan secara berkelanjutan di sekolah.

2.2 Target Luaran

Luaran yang diharapkan dari kegiatan PKM ini terdiri atas **luaran utama** dan **luaran tambahan** sebagai berikut:

A. Luaran Utama

1. Terselenggaranya pelatihan dan pendampingan bagi guru SD Muhammadiyah 1 Parepare mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Qur'ani.
2. Terciptanya **produk media pembelajaran interaktif** (digital/elektronik) yang memadukan nilai-nilai Al-Qur'an dengan materi pembelajaran sekolah dasar.
3. Peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran Islami yang kreatif dan inovatif.

B. Luaran Tambahan

1. Terbentuknya **komunitas guru pengembang media Qur'ani** di lingkungan sekolah Muhammadiyah Parepare.
2. Publikasi artikel kegiatan PKM di jurnal nasional atau media massa daring.
3. Tersusunnya **modul panduan pengembangan media pembelajaran berbasis Qur'ani** untuk digunakan secara berkelanjutan di sekolah.
4. Peningkatan motivasi belajar dan pemahaman nilai-nilai Qur'ani pada siswa SD Muhammadiyah 1 Parepare.

Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan pembelajaran Islami berbasis teknologi di sekolah dasar, serta menjadi inspirasi bagi lembaga pendidikan Muhammadiyah lainnya di Kota Parepare dan sekitarnya.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan **partisipatif dan berbasis pelatihan (participatory training approach)**, di mana guru-guru SD Muhammadiyah 1 Parepare dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Tujuan utama metode ini adalah agar guru tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga mampu berkreasi dan mengembangkan **media pembelajaran interaktif berbasis Qur'ani** secara mandiri.

Adapun metode yang digunakan meliputi:

1. Sosialisasi dan Analisis Kebutuhan Mitra

Tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kemampuan awal guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Pelatihan dan Workshop

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui metode **ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung**, dan **diskusi kelompok**. Pelatihan difokuskan pada pengenalan konsep media pembelajaran interaktif, integrasi nilai-nilai Qur'ani, serta teknik pembuatan media dengan aplikasi digital seperti *Canva Education* dan *PowerPoint interaktif*.

3. Pendampingan Pengembangan Media

Setelah pelatihan, peserta diberikan pendampingan intensif untuk merancang dan memproduksi media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran dan nilai-nilai Qur'ani.

4. Implementasi dan Uji Coba Media di Kelas

Media yang dikembangkan kemudian diuji coba langsung di kelas untuk menilai keefektifan dan respon siswa terhadap media tersebut.

5. Evaluasi dan Refleksi Bersama

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan pelatihan dan efektivitas media yang dihasilkan, serta memberikan masukan bagi pengembangan lanjutan.

3.2 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini dirancang secara sistematis agar hasil yang dicapai optimal. Adapun tahapan kegiatan adalah sebagai berikut:

Tahap	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
1. Persiapan	Koordinasi awal dengan mitra	Menentukan waktu, tempat, dan peserta kegiatan.
2. Analisis Kebutuhan	Observasi dan wawancara	Mengidentifikasi tingkat kemampuan guru dan kebutuhan media pembelajaran Qur'ani.
3. Pelatihan dan Workshop	Penyampaian materi dan praktik	Memberikan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis Qur'ani menggunakan aplikasi digital.
4. Pendampingan	Supervisi pembuatan media	Membimbing guru secara langsung dalam proses pembuatan dan penyempurnaan produk media.
5. Implementasi dan Uji Coba	Penerapan di kelas	Menguji media pembelajaran di kelas untuk menilai efektivitas dan daya tariknya bagi siswa.
6. Evaluasi dan Refleksi	Evaluasi hasil pelaksanaan	Mengukur ketercapaian tujuan dan merumuskan rekomendasi tindak lanjut.
7. Penyusunan Laporan Akhir	Dokumentasi hasil kegiatan	Menyusun laporan kegiatan dan publikasi hasil pengabdian.

BAB 4. PELAKSANAAN DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1 Koordinasi Kemitraan

Sebelum Kegiatan diawali dengan koordinasi antara **tim pengabdian dosen** dengan **pihak SD Muhammadiyah 1 Parepare**, khususnya kepala sekolah dan guru kelas. Pada tahap ini dilakukan:

- Penentuan waktu pelaksanaan kegiatan.
 - Penyusunan agenda pelatihan dan pembagian tugas.
 - Persiapan sarana pendukung seperti laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet.
- Koordinasi ini berjalan dengan baik karena pihak sekolah menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan yang mendukung peningkatan kompetensi guru di bidang teknologi pendidikan Islami.

4.2 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama **dua hari** di ruang multimedia SD Muhammadiyah 1 Parepare. Kegiatan terdiri atas beberapa sesi, yaitu:

1. **Sesi 1 – Pengenalan Konsep Media Pembelajaran Qur’ani**
Pemateri menjelaskan prinsip dasar media interaktif, urgensi integrasi nilai Qur’ani, serta contoh penerapannya di tingkat sekolah dasar.
2. **Sesi 2 – Pelatihan Pembuatan Media Interaktif**
Guru dilatih membuat media dengan *PowerPoint interaktif* dan *Canva Education*. Setiap peserta membuat desain awal media yang mengandung nilai-nilai Al-Qur’an, seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab.
3. **Sesi 3 – Pendampingan dan Pengembangan Produk**
Tim pengabdian mendampingi peserta dalam menyempurnakan produk media agar layak digunakan di kelas.
4. **Sesi 4 – Uji Coba Media di Kelas**
Guru mencoba menggunakan media yang dibuat dalam kegiatan belajar mengajar di

kelas IV dan V. Hasilnya, siswa terlihat lebih antusias dan mudah memahami materi yang disampaikan.

4.3 Luaran yang Dicapai

Luaran Beberapa luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini antara lain:

1. **Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Qur'ani** dalam bentuk digital (file *PowerPoint* dan *Canva*).
2. **Peningkatan Kompetensi Guru** dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan nilai Islam.
3. **Modul Panduan Pengembangan Media Qur'ani** yang dapat digunakan oleh guru secara mandiri di kemudian hari.
4. **Artikel Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat** yang siap disubmit ke jurnal nasional terakreditasi.

4.4 Pendampingan Mitra

Pendampingan dilakukan secara intensif setelah kegiatan pelatihan. Tim dosen memberikan bimbingan teknis daring melalui grup WhatsApp serta kunjungan lapangan untuk memastikan guru dapat mengimplementasikan media yang telah dikembangkan. Dalam proses pendampingan ini, beberapa guru berhasil mengadaptasi media interaktif tersebut untuk berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, dan Pendidikan Agama Islam.

4.5 Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu:

1. **Evaluasi Proses**, dilakukan selama pelatihan berlangsung dengan mengamati partisipasi dan pemahaman peserta.

2. **Evaluasi Hasil**, dilakukan dengan menilai produk media yang dibuat, efektivitas penggunaannya di kelas, serta peningkatan pengetahuan guru melalui angket pre-test dan post-test.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa **85% peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam mengembangkan media interaktif**, dan **90% siswa menunjukkan peningkatan antusiasme belajar** setelah penerapan media berbasis Qur'ani.

4.6 Penyelesaian Laporan Akhir

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, tim pelaksana menyusun laporan akhir PKM yang berisi dokumentasi kegiatan, hasil evaluasi, dan rekomendasi untuk keberlanjutan program. Laporan ini juga dilengkapi dengan dokumentasi foto kegiatan dan draf artikel ilmiah untuk publikasi pada jurnal pengabdian.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kegiatan “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Qur’ani untuk Anak di SD Muhammadiyah 1 Parepare**” telah terlaksana dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan. Melalui kegiatan ini:

1. Guru memperoleh keterampilan baru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Qur’ani.
2. Terbentuk produk media pembelajaran digital yang menarik dan bernilai Islami.
3. Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat nyata selama proses implementasi media di kelas.
4. Kegiatan ini memperkuat integrasi nilai-nilai Qur’ani dalam proses pembelajaran di sekolah Muhammadiyah.

5.2 Saran

1. Bagi Sekolah:

Diharapkan kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis Qur’ani dapat terus dikembangkan dan menjadi program rutin dalam peningkatan profesionalisme guru.

2. Bagi Guru:

Guru diharapkan terus berinovasi dan memperkaya keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

3. Bagi Tim Pengabdian dan Perguruan Tinggi:

Disarankan agar kegiatan serupa diperluas ke sekolah-sekolah Muhammadiyah lain di Kota Parepare dan sekitarnya guna memperkuat literasi digital Islami di tingkat sekolah dasar.