

DAMPAK PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS
TINGGI DI SDN 6 TANJUNG BATU

SASTI RAHAYU
2021143664

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor penggunaan *Aplikasi Edukasi Interaktif*, yang merupakan media pembelajaran berbasis permainan, berpengaruh terhadap kemandirian belajar siswa kelas tinggi di SDN 6 Tanjung Batu. Fokus penelitian ini adalah pada siswa kelas V.B, dengan enam orang siswa sebagai subjek yang dipilih secara purposif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini memberikan pengaruh positif terhadap kemandirian belajar siswa. Terlihat bahwa siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, lebih mandiri dalam mengatur waktu, serta memiliki inisiatif lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas tanpa tergantung pada guru. Fitur permainan dalam aplikasi juga turut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Meski demikian, ditemukan juga beberapa tantangan, seperti perlunya waktu penyesuaian saat awal penggunaan aplikasi dan gangguan fokus akibat elemen permainan yang terlalu dominan. Secara keseluruhan, *Aplikasi Edukasi Interaktif* memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang mandiri, terutama jika diterapkan dengan pengawasan dan bimbingan yang sesuai dari guru.

Kata Kunci: Aplikasi Edukasi Interaktif, permainan edukatif, kemandirian belajar, siswa kelas V.B, SDN 6 Tanjung Batu