



**Journal of Human And Education**  
Volume 4, No. 3, Tahun 2024, pp 620-624  
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876  
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

## **Eksplorasi Penggunaan Box's Spok Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa: Suatu Pendekatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

**Loso Judijanto<sup>1</sup>, \*M.Amin Fatulloh<sup>2</sup>, Murthada<sup>3</sup>, Suci Marselina<sup>4</sup>,  
Muhammad Sukron Fauzi<sup>5</sup>, Ubaidillah<sup>6</sup>**

IPOSS Jakarta<sup>1</sup>, STIES Darul Huda Mesuji Lampung<sup>2</sup>, Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh<sup>3</sup>, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci<sup>4</sup>, Universitas Mulawarman<sup>5</sup>,  
Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik<sup>6</sup>

Email: losojudijantobumn@gmail.com<sup>1</sup>, aminfatulloh0@gmail.com<sup>2</sup>, murthadagayo@gmail.com<sup>3</sup>,  
sucimarselina03@gmail.com<sup>4</sup>, Sukron.fauzi@fkip.unmul.ac.id<sup>5</sup>, ubaidillah@insida.ac.id<sup>6</sup>

### **Abstrak**

Tujuan dari kajian ini adalah untuk memahami bagaimana integrasi *Box's Spok* dalam konteks pengabdian kepada masyarakat dapat membantu memperkuat keterlibatan siswa dengan memanfaatkan teknologi untuk kepentingan sosial dan pendidikan lokal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih inovatif dan relevan dengan memanfaatkan teknologi seperti *Box's Spok*. Hasil dari eksplorasi penggunaan *Box's Spok* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan dampak yang signifikan dalam pendidikan modern. Teknologi ini mengubah paradigma pembelajaran dengan memperkenalkan simulasi visual dalam VR dan AR, memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan memikat untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep pelajaran. Partisipasi aktif siswa juga mencerminkan peningkatan minat mereka terhadap materi pelajaran dan keterlibatan yang responsif terhadap inovasi pendidikan. Integrasi *Box's Spok* tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif siswa yang relevan dengan era digital. Ini menciptakan landasan yang kuat untuk pengembangan pendidikan berbasis teknologi, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global dengan percaya diri.

**Kata Kunci :** *Box's Spok, Kreativitas Siswa, PKM*

### **Abstract**

The aim of this study is to understand how the integration of *Box's Spok* in the context of community service can help strengthen student engagement by utilizing technology for local social and educational purposes. Thus, it is hoped that this research can provide valuable insights for the development of more innovative and relevant educational curricula by utilizing technology such as *Box's Spok*. The results of the exploration of the use of *Box's Spok* in increasing student creativity through a community service approach show a significant impact in modern education. This technology changes the learning paradigm by introducing visual simulations in VR and AR, providing an immersive and engaging learning experience to strengthen understanding of course concepts. Students' active participation also reflects their increased interest in subject matter and responsive involvement in educational innovation. The integration of *Box's Spok* not only improves the quality of education in schools, but also develops students' critical and creative skills that are relevant to the digital era. This creates a strong foundation for the development of technology-based education, preparing students to face global challenges with confidence.

**Keywords:** *Box's Spok, Student Creativity, PKM*

Copyright: Loso Judijanto, M.Amin Fatulloh, Murthada, Suci Marselina,  
Muhammad Sukron Fauzi, Ubaidillah

## PENDAHULUAN

Meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa dapat dicapai melalui berbagai strategi yang terfokus pada pembelajaran aktif dan teknologi (Fricticarani, 2023). Metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, seperti diskusi kelompok dan proyek kolaboratif, memungkinkan mereka untuk mengembangkan kreativitas dalam menemukan solusi dan mengeksplorasi ide-ide baru (Mulyani, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam bentuk aplikasi interaktif dan platform digital tidak hanya memperkaya pengalaman belajar dengan konten yang menarik, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran mandiri yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran (Agung & Samaloisa, 2024);(Wibowo, 2023). Selain itu, memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kegiatan kreatif seperti seni, musik, atau drama, serta memberikan umpan balik yang konstruktif, dapat merangsang ekspresi diri mereka dan meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar (Wathon, 2021). Dengan mendorong kolaborasi antar siswa dan mengaitkan materi pelajaran dengan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang kreativitas dan memperkuat minat siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan mereka (Daswati, 2023).

*Box's Spok* adalah sebuah teknologi yang inovatif dalam konteks pendidikan yang memungkinkan interaksi yang dinamis antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. *Box's Spok* menggabungkan konsep *realitas virtual* (VR) dan *augmented reality* (AR) untuk menciptakan lingkungan belajar yang imersif dan interaktif. Dengan menggunakan perangkat seperti headset VR atau perangkat mobile dengan fitur AR, siswa dapat "memasuki" pengalaman pembelajaran yang menarik, seperti eksplorasi 3D dari konsep-konsep abstrak atau simulasi interaktif dari fenomena alam. Pengenalan *Box's Spok* dalam konteks pendidikan menawarkan beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, teknologi ini memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan meyakinkan, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang kompleks. Misalnya, dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, siswa dapat secara langsung mengamati proses biologis atau fisika yang sulit dipahami dalam format tradisional.

Selain itu, *Box's Spok* juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan platform untuk eksplorasi dan percobaan yang aman dalam lingkungan virtual. Ini dapat merangsang imajinasi mereka dan menginspirasi ide-ide baru. Selanjutnya, teknologi ini mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, di mana siswa dapat belajar dari melakukan, mengamati, dan berinteraksi dengan simulasi atau model yang dihasilkan oleh *Box's Spok* (Mukaromah, 2020). Namun, pengenalan *Box's Spok* juga menimbulkan beberapa pertimbangan. Pertama adalah aksesibilitas dan biaya perangkat yang mungkin menjadi hambatan bagi sekolah atau daerah dengan sumber daya terbatas. Selain itu, integrasi teknologi ini dalam kurikulum memerlukan pelatihan yang intensif bagi guru untuk memanfaatkannya secara efektif dalam proses pengajaran (Khusnaeni & Pendidikan, 2024);(Risandy et al., 2024). Dengan demikian, *Box's Spok* menjanjikan potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif, meskipun tantangan dalam implementasinya harus diatasi dengan strategi yang tepat.

Setiap individu memiliki keunikan dan kemampuan yang berbeda-beda, termasuk dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar (Miqwati, 2023). Meskipun sebagian besar siswa merespons baik terhadap pengajaran, ada juga yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran atau kurang termotivasi. Ini dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar pada proses pendidikan. Sebagai dosen dan mahasiswa, kami melakukan kegiatan PKM untuk memahami lebih dalam tentang dinamika pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran, kami berupaya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan meningkatkan semangat mereka dalam proses belajar.

Pendekatan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa melibatkan berbagai upaya yang berorientasi pada interaksi positif antara sekolah dan komunitas sekitarnya. Melalui pendekatan ini, sekolah tidak hanya bertindak sebagai pusat pendidikan formal tetapi juga sebagai agen perubahan yang membangun jaringan dukungan yang kuat untuk memperkuat motivasi belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan memfasilitasi proyek-proyek yang bermanfaat dan memberdayakan siswa untuk berkontribusi secara positif, pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga memperdalam makna pendidikan dalam konteks sosial yang lebih luas.

## METODE

Kegiatan PKM Eksplorasi Penggunaan *Box's Spok* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Kerinci, Waktu pelaksanaan kegiatan ini yaitu pada tanggal 29 Mei 2024.

**Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan**

No.	Nama kegiatan	Hari			
		Kamis	Jum'at	Sabtu	Senin
1	Diskusi dengan kelompok				
2	Identifikasi masalah				
3	Kolaborasi dengan kepesek dan guru				
4	Penyusunan media pembelajaran				
5	Persiapan pelaksanaan PKM				
6	Pelaksanaan PKM				
7	Laporan PKM-M				

## Instrumen Pelaksanaan

Belajar dilaksanakan melalui beberapa tahapan kegiatan, diantaranya yaitu melihat salah satu mahasiswa menjabarkan materi, membuat contoh kalimat SPOK terkait materi pembelajaran, kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan permainan, siswa mendapatkan reward, membimbing peserta didik untuk membangkitkan minat belajar siswa dan aktif belajar didalam kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari eksplorasi penggunaan *Box's Spok* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan pengabdian kepada masyarakat menggambarkan pencapaian yang signifikan dalam konteks pendidikan modern. Pertama, penggunaan teknologi ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran tradisional dengan memperkenalkan elemen interaktif yang memikat, seperti simulasi visual dalam VR dan AR. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi mereka juga terlibat dalam pengalaman belajar yang mendalam dan memikat yang memperkuat pemahaman konsep-konsep abstrak.

Selain itu, partisipasi siswa dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan minat mereka terhadap materi pelajaran, seiring dengan keterlibatan yang lebih aktif dan responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang baru. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, integrasi *Box's Spok* tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, tetapi juga memberdayakan siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif yang relevan dengan tuntutan zaman. Ini menciptakan landasan yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dalam pendidikan berbasis teknologi, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global dengan lebih percaya diri dan kompeten dalam era digital yang terus berkembang. Dengan demikian, eksplorasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat lokal, tetapi juga menyumbang pada inovasi pendidikan yang lebih luas di masyarakat.

Untuk memberikan uraian hasil kegiatan eksplorasi penggunaan *Box's Spok* dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan pendekatan pengabdian kepada masyarakat, berikut adalah tabel yang dapat digunakan:

No	Aspek Hasil Kegiatan	Deskripsi
1	Pengalaman Belajar Interaktif	Penggunaan <i>Box's Spok</i> memperkenalkan pengalaman belajar interaktif melalui VR dan AR
2	Pemahaman Konsep yang Mendalam	Siswa dapat memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih mendalam berkat teknologi ini.

3	Stimulasi Kreativitas	Teknologi ini merangsang kreativitas siswa dalam mencari solusi dan mengembangkan ide baru.
4	Peningkatan Minat Belajar	Partisipasi siswa menunjukkan peningkatan minat mereka terhadap pembelajaran.
5	Pengembangan Keterampilan Kritis dan Kreatif	Integrasi <i>Box's Spok</i> mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif siswa.
6	Manfaat bagi Masyarakat	Penerapan teknologi ini memberikan manfaat bagi masyarakat melalui pendekatan pengabdian.
7	Kontribusi pada Inovasi Pendidikan di Masyarakat Luas	Kegiatan ini berpotensi untuk berkontribusi pada inovasi pendidikan secara lebih luas.

Dalam tabel ini, setiap aspek hasil kegiatan diuraikan untuk menunjukkan dampak positif dari penggunaan *Box's Spok* dalam konteks pendidikan berbasis teknologi yang melibatkan masyarakat secara aktif.

### **Pembahasan**

Hasil dari eksplorasi penggunaan *Box's Spok* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam pendidikan modern. Teknologi ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran tradisional dengan memperkenalkan elemen interaktif seperti simulasi visual dalam VR dan AR, yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam tetapi juga merangsang kreativitas siswa dalam mencari solusi dan mengembangkan ide baru.

Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan ini mencerminkan peningkatan minat mereka terhadap pembelajaran, sambil mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif yang relevan dengan tuntutan zaman. Integrasi *Box's Spok* juga memberdayakan siswa untuk menghadapi tantangan global dalam era digital yang terus berkembang, serta memberikan manfaat bagi masyarakat melalui pendekatan pengabdian yang terlibat. Secara keseluruhan, eksplorasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat lokal tetapi juga berpotensi untuk berkontribusi pada inovasi pendidikan secara lebih luas di masyarakat.

### **SIMPULAN**

Program yang berhasil diimplementasikan adalah program yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yang dapat diukur melalui indikator keberhasilan yang menjadi target penggunaan media pembelajaran. Keaktifan dan antusiasme semua siswa dalam proses belajar membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil dari PKM yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan dan persiapan yang telah dilakukan berhasil memotivasi siswa dan meningkatkan minat mereka dalam proses pembelajaran. PKM ini juga diharapkan dapat mendorong sekolah untuk mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran di lingkungan mereka. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan wawasan yang lebih luas bagi guru dan mahasiswa dalam pengembangan metode-metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran yang berkelanjutan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, H., & Samaloisa, S. (2024). Optimalisasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Agama Kristen : Mengintegrasikan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 6(1).
- Daswati. (2023). Studi Analisis Psikologi Belajar Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Kreativitas, Minat, Bakat, dan Intelegensi. *ITQAN: Jurnal Ilmu Ilmu Kependidikan Vol.*, 14(1), 67–82.
- Fricticarani, A. (2023). STRATEGI PENDIDIKAN UNTUK SUKSES DI ERA TEKNOLOGI 5.0. *JIPTI*, 4(1).
- Khusnaeni, A., & Pendidikan. (2024). Memanfaatkan Teknologi Inovasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Di Sekolah Smk Pembangunan. *NETIZEN: JOURNAL OF SOCIETY AND BUSSINESS*, 1(6), 255–262.
- Miqwati. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 30–38.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah

- Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4(1), 179–185.
- Mulyani, A. S. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 1006–1018.
- Risandy, L. A., Sholikhah, S., Ferryka, P. Z., Firnanda, A., Widya, U., Klaten, D., Tengah, J., Kerja, P. P. E., Guru, P., Dasar, S., Form, G., & Based, G. F. P. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN E-LKPD BERBASIS GOOGLE FROM MODEL PROJECT BASED. *JURNAL PEMIMPIN – PENGABDIAN MASYARAKAT ILMU PENDIDIKAN*, 4(1).
- Wathon. (2021). Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(2), 426–453.
- Wibowo. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. In *Tiram Media*.