

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SEKOLAH DASAR

Baiq Sarlita Kartiani¹, Hadi Gunawan Sakti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling & Program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika

*Email: hadigunawansakti@undikma.ac.id

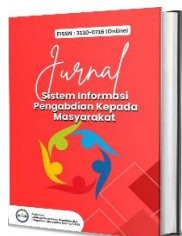
Submit: 09-06-2026; Revised: 13-06-2026; Accepted: 15-06-2026; Published: 29-06-2026

ABSTRAK: Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Namun demikian, masih banyak guru sekolah dasar yang menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital akibat rendahnya literasi digital, kurangnya pelatihan berkelanjutan, serta minimnya pengalaman menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya variasi pembelajaran dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri guru dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva, PowerPoint Interaktif, Quizizz, dan Wordwall. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *Participatory Action Learning* melalui tahapan analisis kebutuhan, sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, pendampingan implementasi, serta monitoring dan evaluasi. Mitra kegiatan adalah guru-guru SDN 2 Lepak Timur, Desa Lepak Timur, Kec. Sakra Timur, Kab. Lombok Timur yang berjumlah 25 orang. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test*, *post-test*, observasi keterampilan, angket kepuasan peserta, serta penilaian terhadap produk media yang dihasilkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat budaya inovasi digital di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, pelatihan guru, literasi digital, sekolah dasar

ABSTRACT: The digital transformation in education requires teachers to possess competencies in utilizing technology as an innovative and interactive learning medium. However, many elementary school teachers still face challenges in developing digital learning media due to limited digital literacy, insufficient continuous professional development, and a lack of experience in using various educational applications. These limitations have contributed to low instructional variety and reduced student engagement during the teaching and learning process. This community service program aimed to enhance teachers' knowledge, skills, and confidence in designing and implementing digital learning media using Canva, Interactive PowerPoint, Quizizz, and Wordwall. The program adopted a *Participatory Action Learning* (PAL) approach through a series of activities, including needs assessment, socialization, training, hands-on practice, implementation mentoring, monitoring, and evaluation. The community partners were 25 teachers from SDN 2 Lepak Timur, Lepak Timur Village, East Sakra District, East Lombok Regency, Indonesia. The program evaluation employed *pre-tests*, *post-tests*, skills observations, participant satisfaction questionnaires, and assessments of the digital learning media developed by the participants. The results demonstrated significant improvements in teachers' competencies, particularly in terms of knowledge, practical skills, and readiness to integrate digital media into classroom instruction. Most participants successfully developed interactive learning media aligned with the principles of the Merdeka Curriculum and effectively implemented them in their teaching practices. Overall, the program contributed positively to improving the quality of classroom instruction while fostering a culture of digital innovation within the school.

Keywords: digital learning media, teacher training, digital literacy, elementary school.



How to Cite: First Author., Second Author., & etc. (20xx). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 2 (1), 78-91. <https://ejournal.lp3msakti.com/index.php/JurnalSampeMas/article/view/65/version/66>



Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

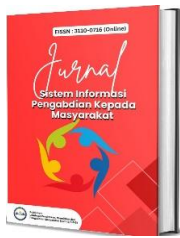
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap sistem pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, tetapi juga menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam konteks tersebut, guru dituntut memiliki kompetensi pedagogik yang mampu mengintegrasikan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Pemerintah Indonesia melalui implementasi Kurikulum Merdeka mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, penguatan Profil Pelajar Pancasila, serta penggunaan berbagai sumber belajar digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar.

Berbagai aplikasi digital seperti *Canva*, *PowerPoint Interaktif*, *Quizizz*, *Wordwall*, *Google Forms*, dan *Learning Management System* telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik apabila dimanfaatkan secara optimal. Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan bermakna. Namun demikian, keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi guru sebagai perancang sekaligus fasilitator pembelajaran.

Hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak SDN 2 Lepak Timur, Desa Lepak Timur, Kec. Sakra Timur, Kab. Lombok Timur menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan dominasi buku paket dan presentasi sederhana. Pemanfaatan media digital masih terbatas pada penggunaan *PowerPoint* dasar, sementara aplikasi pembelajaran interaktif seperti *Canva*, *Quiz*, maupun *Wordwall* belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan pelatihan, rendahnya literasi digital, kurangnya pendampingan berkelanjutan, serta minimnya kesempatan guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

Permasalahan tersebut sejalan dengan berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kompetensi digital guru di Indonesia masih berada pada kategori sedang sehingga memerlukan penguatan melalui program pelatihan dan



pendampingan yang berkelanjutan. Beberapa penelitian melaporkan bahwa pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengimplementasikan teknologi di kelas. Selain itu, model pendampingan yang bersifat partisipatif dinilai lebih efektif dibandingkan pelatihan satu arah karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung, refleksi, dan praktik berulang.

Meskipun berbagai kegiatan pelatihan media digital telah banyak dilaksanakan, sebagian besar masih berfokus pada pengenalan aplikasi tertentu tanpa disertai pendampingan implementasi di kelas maupun evaluasi terhadap produk media yang dihasilkan guru. Akibatnya, keberlanjutan penggunaan media digital setelah kegiatan pelatihan masih relatif rendah. Kesenjangan (*research gap*) tersebut menunjukkan perlunya model pengabdian yang tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga menyediakan pendampingan intensif hingga guru mampu menghasilkan produk media yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan pendekatan **Participatory Action Learning (PAL)** yang mengintegrasikan proses identifikasi kebutuhan, pelatihan berbasis praktik, pendampingan individual, implementasi di kelas, serta evaluasi berkelanjutan. Pendekatan ini menempatkan guru sebagai subjek utama yang aktif membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung, kolaborasi, serta refleksi terhadap praktik pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, peningkatan kompetensi digital guru tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga menghasilkan perubahan perilaku profesional yang berkelanjutan.

Kebaruan (**novelty**) kegiatan ini terletak pada integrasi pelatihan multi-platform (*Canva, PowerPoint Interaktif, Quiz, dan Wordwall*) dengan pendampingan implementasi berbasis Kurikulum Merdeka menggunakan pendekatan Participatory Action Learning. Berbeda dengan program pelatihan sebelumnya yang umumnya berhenti pada tahap workshop, kegiatan ini menekankan proses pendampingan hingga guru mampu menghasilkan produk media digital, mengimplementasikannya dalam pembelajaran nyata, serta melakukan refleksi terhadap efektivitas media yang dikembangkan. Pendekatan tersebut diharapkan mampu menciptakan budaya inovasi pembelajaran digital yang berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pengetahuan guru mengenai konsep media pembelajaran digital; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai aplikasi digital; (3) mendampingi guru dalam mengimplementasikan media digital pada proses pembelajaran sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka; dan (4) mengevaluasi peningkatan kompetensi guru sebagai dasar pengembangan program penguatan literasi digital secara berkelanjutan. Hasil kegiatan diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta mendukung percepatan transformasi digital pendidikan di Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan menggunakan pendekatan ***Participatory Action Learning (PAL)*** yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan proses pembelajaran orang dewasa (*adult learning*), praktik langsung (*learning by doing*), refleksi, dan pendampingan berkelanjutan sehingga kompetensi yang diperoleh peserta tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga aplikatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui pendekatan tersebut, guru didorong untuk mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri, mengimplementasikan hasilnya dalam proses pembelajaran, serta melakukan evaluasi terhadap efektivitas media yang dikembangkan.

Kegiatan dilaksanakan pada bulan Mei–Juni 2026 di SDN 2 Lepak Timur, Desa Lepak Timur, Kec.Sakra Timur, Kab.Lombok Timur dengan melibatkan **25 orang guru** sebagai mitra pengabdian. Peserta terdiri atas guru kelas dan guru mata pelajaran yang memiliki latar belakang kemampuan digital yang beragam. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah untuk menyepakati jadwal, materi pelatihan, kebutuhan sarana dan prasarana, serta mekanisme pendampingan sehingga seluruh kegiatan dapat berjalan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan sekolah.

2.1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas enam tahapan utama sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 dibawah ini.

Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Analisis Kebutuhan → Perencanaan Program → Pelatihan → Praktik dan Pendampingan → Implementasi di Kelas → Monitoring dan Evaluasi.

1. Analisis Kebutuhan Mitra

Tahap awal dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran angket kepada guru dan kepala sekolah untuk mengidentifikasi kondisi awal kompetensi digital guru. Analisis kebutuhan difokuskan pada:

- kemampuan guru menggunakan media pembelajaran digital;
- jenis media yang selama ini digunakan;
- kendala dalam mengembangkan media pembelajaran;
- kebutuhan pelatihan yang diharapkan;
- kesiapan sarana dan prasarana sekolah.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional, sementara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif masih terbatas. Selain itu, guru mengharapkan adanya pelatihan yang tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga memberikan kesempatan praktik langsung serta pendampingan selama implementasi di kelas.

2. Perencanaan Program

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun rancangan kegiatan yang meliputi penyusunan modul pelatihan, perangkat evaluasi,

bahan praktik, jadwal kegiatan, serta penyiapan perangkat pendukung seperti laptop, LCD proyektor, jaringan internet, dan akun aplikasi pembelajaran digital.

Perencanaan Program

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun rancangan kegiatan yang meliputi penyusunan modul pelatihan, perangkat evaluasi, bahan praktik, jadwal kegiatan, serta penyiapan perangkat pendukung seperti laptop, LCD proyektor, jaringan internet, dan akun aplikasi pembelajaran digital. Materi pelatihan dirancang sesuai kebutuhan peserta dengan cakupan sebagai berikut.

No	Materi	Kompetensi yang Diharapkan
1	Transformasi Digital Pendidikan	Guru memahami konsep pembelajaran digital
2	Canva for Education	Guru mampu membuat media visual interaktif
3	PowerPoint Interaktif	Guru mampu membuat presentasi interaktif
4	Quiz	Guru mampu membuat evaluasi berbasis permainan
5	Wordwall	Guru mampu mengembangkan aktivitas pembelajaran interaktif
6	Implementasi Kurikulum Merdeka	Guru mampu mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka menggunakan metode:

- ceramah interaktif;
- demonstrasi;
- diskusi kelompok;
- praktik langsung (*hands-on training*);
- studi kasus;
- penugasan mandiri.

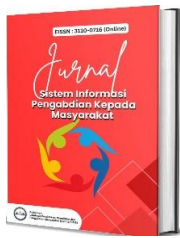
Pada tahap ini setiap peserta memperoleh modul pelatihan dan didampingi oleh tim pengabdian selama proses praktik. Peserta tidak hanya mempelajari fitur aplikasi, tetapi juga mendesain media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing.

4. Praktik dan Pendampingan

Setelah mengikuti pelatihan, peserta diberikan kesempatan mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Tim pengabdian melakukan pendampingan secara individual maupun kelompok mulai dari penyusunan storyboard, desain tampilan, penyisipan video, audio, animasi, kuis interaktif, hingga publikasi media.

Pendampingan dilakukan secara berkelanjutan melalui:

- konsultasi langsung;
- diskusi kelompok;
- pendampingan daring menggunakan *WhatsApp Group* dan *Google Meet*;



- pemberian umpan balik terhadap produk media yang dikembangkan.

Pendekatan ini memungkinkan guru memperoleh solusi secara langsung terhadap berbagai kendala teknis yang dihadapi selama proses pengembangan media.

5. Implementasi Media Pembelajaran

Media yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan pada proses pembelajaran di kelas masing-masing. Guru menggunakan media tersebut pada kegiatan pendahuluan, inti, maupun evaluasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Selama implementasi, tim pengabdian melakukan observasi terhadap:

- keterampilan guru menggunakan media;
- keterlibatan peserta didik;
- kelancaran penggunaan aplikasi;
- respon siswa terhadap media pembelajaran;
- kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi dan penyempurnaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

6. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung, sedangkan evaluasi dilaksanakan pada akhir program untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengabdian.

Evaluasi dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu:

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian meliputi:

No Instrumen	Tujuan
1 Lembar Observasi	Mengamati aktivitas peserta
2 Pre-test dan Post-test	Mengukur peningkatan pengetahuan
3 Rubrik Penilaian Produk	Menilai kualitas media digital
4 Angket Kepuasan	Mengetahui respon peserta
5 Dokumentasi	Mendukung pelaporan kegiatan

2.3 Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dari hasil pre-test, post-test, dan angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata, persentase, dan peningkatan skor (*gain score*). Hasil peningkatan kompetensi peserta dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{\text{Skor Pre-test} - \text{Skor Post-test}}{\text{Skor Pre-test}} \times 100$$

Selanjutnya, peningkatan kompetensi dikategorikan menjadi:

Persentase Kategori

≥ 80%	Sangat Tinggi
60–79%	Tinggi
40–59%	Sedang

Persentase Kategori

< 40% Rendah

Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan refleksi peserta dianalisis menggunakan model interaktif yang meliputi tiga tahapan, yaitu **reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan**. Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku, peningkatan keterampilan, serta berbagai faktor pendukung dan penghambat selama pelaksanaan kegiatan.

2.4 Indikator Keberhasilan Program

Keberhasilan program ditentukan berdasarkan indikator berikut.

Indikator	Target
Kehadiran peserta	≥90%
Peningkatan nilai post-test	≥25% dibanding pre-test
Guru mampu menghasilkan media digital	≥80% peserta
Kepuasan peserta	≥85% kategori sangat baik
Implementasi media di kelas	≥75% guru menerapkan media digital

Program dinyatakan berhasil apabila sebagian besar indikator tersebut tercapai. Selain peningkatan kompetensi guru, keberhasilan juga diukur dari keberlanjutan penggunaan media pembelajaran digital dalam praktik pembelajaran setelah kegiatan pengabdian selesai. Pendekatan ini diharapkan mampu membangun budaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berjalan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, praktik, pendampingan, implementasi media pembelajaran digital di kelas, serta monitoring dan evaluasi. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung selama dua bulan dengan melibatkan **25 guru SDN 2 Lepak Timur, Desa Lepak Timur, Kec. Sakra Timur, Kab. Lombok Timur** sebagai mitra pengabdian. Tingkat kehadiran peserta mencapai **96%**, menunjukkan antusiasme guru yang tinggi terhadap peningkatan kompetensi digital sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka.

Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis Canva, PowerPoint Interaktif, Quizizz, dan Wordwall. Selain peningkatan kompetensi teknis, kegiatan juga meningkatkan motivasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

3.1 Hasil Analisis Kebutuhan Mitra

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket sebelum pelaksanaan pelatihan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah mengenal penggunaan komputer dan aplikasi

Microsoft Office, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif.

Tabel 1. Kondisi Awal Kompetensi Guru

Indikator	Persentase (%)
Menggunakan PowerPoint sederhana	84
Menggunakan Canva	24
Menggunakan Quizizz	20
Menggunakan Wordwall	12
Membuat media interaktif secara mandiri	16
Pernah mengikuti pelatihan TIK	36

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran masih didominasi penggunaan media presentasi konvensional. Sebagian besar guru belum memiliki pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya literasi digital guru merupakan salah satu kendala utama dalam implementasi transformasi digital pendidikan. Kompetensi digital guru dipengaruhi oleh akses terhadap pelatihan, pengalaman penggunaan teknologi, dukungan institusi, serta budaya inovasi di sekolah.

3.2 Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan selama empat sesi dengan menerapkan pendekatan **Participatory Action Learning**, yaitu kombinasi ceramah, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), diskusi kelompok, dan pendampingan individual.

Materi yang diberikan meliputi:

- Transformasi Digital Pendidikan
- Canva for Education
- PowerPoint Interaktif
- Quizizz
- Wordwall
- Integrasi Media Digital dalam Kurikulum Merdeka

Seluruh peserta memperoleh modul pelatihan digital yang dapat digunakan kembali sebagai panduan dalam mengembangkan media pembelajaran.

3.3 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta diminta mengembangkan satu media pembelajaran digital sesuai mata pelajaran yang diampu.

Produk media yang dihasilkan meliputi:

- Presentasi Interaktif
- Video Pembelajaran
- Kuis Digital
- Permainan Edukatif
- LKPD Digital
- Media Evaluasi Online

Tabel 2. Produk Media yang Dihasilkan

Jenis Media	Jumlah
Canva	12
PowerPoint Interaktif	8
Quizizz	18
Wordwall	15
Video Pembelajaran	10
Google Form	9

Sebagian guru menghasilkan lebih dari satu produk media karena seluruh aplikasi diperkenalkan selama pelatihan.

Produk media kemudian dinilai menggunakan rubrik yang meliputi:

- kesesuaian materi;
- kreativitas;
- tampilan visual;
- interaktivitas;
- kemudahan penggunaan;
- kebermanfaatan.

3.4 Peningkatan Kompetensi Guru

Keberhasilan program diukur menggunakan pre-test dan post-test.

Tabel 3. Peningkatan Kompetensi Guru

Aspek	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)
Pengetahuan Media Digital	61,40	88,72	44,50
Penggunaan Canva	54,20	90,60	67,16
Pembuatan Kuis Digital	52,30	91,10	74,19
Desain Pembelajaran	60,50	89,30	47,60
Integrasi Kurikulum Merdeka	63,70	91,20	43,17

Rata-rata peningkatan kompetensi guru mencapai **55,32%**, yang termasuk kategori **tinggi**. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara teoritis. Guru memperoleh kesempatan untuk mencoba secara langsung setiap aplikasi sehingga lebih mudah memahami fungsi dan penerapannya dalam pembelajaran

3.5 Implementasi Media Pembelajaran di Kelas

Tahap berikutnya adalah implementasi media yang telah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan signifikan pada aktivitas belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Observasi Implementasi

Indikator	Sebelum	Sesudah
Keaktifan siswa	62	89
Partisipasi diskusi	59	87
Motivasi belajar	65	91
Ketertarikan terhadap pembelajaran	60	92
Penyelesaian tugas	71	94

Penggunaan media digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, permainan edukatif, maupun kuis digital. Guru juga lebih mudah memberikan umpan balik secara cepat melalui aplikasi yang digunakan.

3.6 Kepuasan Peserta

Evaluasi kepuasan dilakukan menggunakan skala Likert lima tingkat.

Tabel 5. Tingkat Kepuasan Peserta

Aspek	Persentase (%)
Materi Pelatihan	95
Narasumber	96
Modul	92
Pendampingan	97
Fasilitas	90
Manfaat Program	98

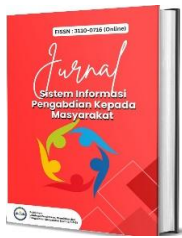
Rata-rata kepuasan peserta mencapai **94,67%**, termasuk kategori **sangat baik**. Peserta menyampaikan bahwa kegiatan ini berbeda dengan pelatihan sebelumnya karena lebih banyak memberikan kesempatan praktik dibandingkan ceramah.

3.7 Faktor Pendukung dan Kendala

Faktor Pendukung

Keberhasilan kegiatan dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut.

- Dukungan penuh kepala sekolah.
- Antusiasme guru mengikuti pelatihan.
- Ketersediaan jaringan internet sekolah.
- Pendampingan intensif oleh tim pengabdian.
- Modul pelatihan yang mudah dipahami.



- Pendekatan praktik langsung.

Kendala

Beberapa kendala yang ditemui selama kegiatan antara lain:

- Kecepatan internet belum stabil pada beberapa sesi.
- Perbedaan kemampuan digital antar peserta.
- Beberapa laptop peserta memiliki spesifikasi rendah.
- Waktu praktik relatif terbatas.

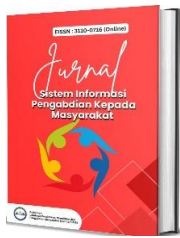
Kendala tersebut diatasi melalui pembagian kelompok kecil, pendampingan individual, penggunaan hotspot cadangan, serta pemberian tutorial berbentuk video sehingga peserta dapat belajar secara mandiri setelah kegiatan berakhir.

3.8 Diskusi

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis **Participatory Action Learning** mampu meningkatkan kompetensi digital guru secara signifikan. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), kolaborasi, praktik, dan refleksi sehingga kompetensi yang diperoleh lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran. Peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, diferensiasi pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari transformasi pendidikan. Guru tidak hanya mampu membuat media yang menarik secara visual, tetapi juga mampu mengembangkan aktivitas belajar yang mendorong partisipasi aktif, berpikir kritis, kolaborasi, dan umpan balik secara langsung.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang melaporkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan literasi digital guru dan kualitas pembelajaran. Penggunaan aplikasi seperti Canva, Quizizz, Wordwall, dan PowerPoint Interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, pendampingan yang dilakukan setelah pelatihan berperan penting dalam memastikan bahwa kompetensi yang diperoleh tidak berhenti pada tahap pelatihan, tetapi benar-benar diterapkan dalam praktik pembelajaran.

Kebaruan program ini terletak pada integrasi **pelatihan, pendampingan, implementasi kelas, dan evaluasi produk media** dalam satu siklus pengembangan kompetensi guru. Model ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta, tetapi juga membangun budaya inovasi digital di sekolah melalui kolaborasi antar guru serta refleksi terhadap praktik pembelajaran. Dengan demikian, program pengabdian ini memiliki potensi untuk direplikasi pada sekolah dasar lain sebagai strategi penguatan transformasi digital pendidikan yang berkelanjutan.



SIMPULAN

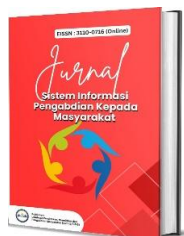
Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui program Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendekatan *Participatory Action Learning (PAL)* yang mengombinasikan pelatihan, praktik langsung, pendampingan, implementasi di kelas, serta evaluasi terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan *Canva*, *PowerPoint Interaktif*, *Quiz*, dan *Wordwall*. Guru tidak hanya mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga berhasil mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Implementasi media digital memberikan dampak positif terhadap meningkatnya keaktifan, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran.

Selain peningkatan kompetensi individu, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya budaya kolaboratif antar guru dalam berbagi praktik baik (*best practices*) pengembangan media pembelajaran digital. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang disertai pendampingan berkelanjutan lebih efektif dibandingkan pelatihan yang hanya berfokus pada penyampaian materi. Dengan demikian, program ini berpotensi menjadi model pengembangan kompetensi guru yang dapat direplikasi pada sekolah dasar lainnya untuk mendukung transformasi digital pendidikan yang berkelanjutan.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah, perlu menyusun program pengembangan kompetensi digital guru secara berkelanjutan melalui komunitas belajar, *in-house training*, maupun kegiatan berbagi praktik baik agar inovasi pembelajaran digital terus berkembang.
2. Bagi Guru, diharapkan terus mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam implementasi Kurikulum Merdeka.
3. Bagi Perguruan Tinggi, kegiatan pengabdian hendaknya tidak berhenti pada pelatihan, tetapi dilanjutkan dengan pendampingan berkala, monitoring implementasi di sekolah, serta evaluasi dampak jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran.
4. Bagi Pemerintah Daerah dan Dinas Pendidikan, perlu memberikan dukungan berupa peningkatan infrastruktur teknologi, akses internet yang memadai, serta kebijakan penguatan literasi digital guru sebagai bagian dari transformasi pendidikan.
5. Penelitian dan kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan mengembangkan model pelatihan yang mengintegrasikan *Artificial Intelligence (AI)*, *Learning Management System (LMS)*, serta analisis data



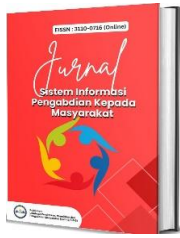
pembelajaran untuk memperkuat kompetensi digital guru sesuai perkembangan teknologi pendidikan terkini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN 2 Lepak Timur, Desa Lepak Timur, Kec.Sakra Timur, Kab.Lombok Timur beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif sebagai mitra dalam setiap tahapan kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada institusi perguruan tinggi yang telah memberikan dukungan administratif maupun akademik kepada tim pelaksana, serta kepada seluruh anggota tim pengabdian dan mahasiswa yang telah membantu proses pelaksanaan, pendampingan, dokumentasi, hingga evaluasi kegiatan. Semoga hasil kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- ond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–24.
- Désiron, J. C., Schmitz, M.-L., & Petko, D. (2025). Teachers as creators of digital multimedia learning materials: Are they aligned with multimedia learning principles? *Technology, Knowledge and Learning*, 30, 637–653. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09770-1>
- Hatta, A. A., Rahmat, I., Tawil, M., Alqadri, Z., & Fatkhulloh, S. (2025). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pembuatan media ajar berbasis digital di SMP Negeri 6 Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *JKM: Jurnal Kemitraan Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.35580/jkm.v4i1.74079>
- Meilandari, A., Abidin, Y., Kurniawan, D. T., & Ramadhan, T. (2025). Elementary teachers' acceptance of Merdeka-based digital teaching and learning media: A study of the UTAUT model. *Jurnal Pendidikan Progresif*.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Pongsakdi, N., Kortelainen, A., & Veermans, M. (2021). The impact of digital pedagogy training on in-service teachers' attitudes towards digital technologies. *Education and Information Technologies*, 26, 5041–5054. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10439-w>
- Supratman, L., Irfan, A. M., Nurramadhani, A., Ningsih, R. D., & Pomares, K. M. R. (2025). Empowering teachers' digital literacy: Training on creating digital learning media at rural elementary school. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 151–160. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v17i1.45>
- Setuju, S., Widowati, A., Ratnawati, D., & Wijayanti, A. (2025). Digital media for teachers in vocational schools: Digital competence of 21st century educators. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 31(2), 164–181. <https://doi.org/10.21831/jptk.v31i2.84470>



Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat

E-ISSN 3110-0716

Volume 2, No 1, Juni 2026; Page, 78-91

Email: lp3msakti@gmail.com

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. UNESCO Publishing.

World Bank. (2023). *Transforming Education through Digital Technologies*. World Bank.

Zhao, Y., Mishra, P., & Fisser, P. (2022). Digital competence and teacher professional development in the twenty-first century. *Computers & Education*, 186, 104535.