

Pelatihan Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Guru-Guru di Sekolah Dasar

Evi Rizqi Salamah^{1*}, Desty Dwi Rochmania², Muhammad Yusuf Effendi³, Zuni Eka Tiyas Rifayanti⁴

¹ Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang

² Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang

³ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah NU Mojokerto

⁴ STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

evirizqisalamah@unhasy.ac.id

Abstract

This community service activity aims to enhance the competence of elementary school teachers in designing innovative and engaging learning media that are aligned with the needs of 21st-century learners. This activity was motivated by the limited ability of teachers to utilize digital technology as a learning medium, while the implementation of the Merdeka Curriculum requires creative, interactive, and student-centered learning approaches. Based on the Cognitive Theory of Multimedia Learning, the use of digital learning media that integrates visual and interactive elements can improve students' motivation and understanding during the learning process. However, the main challenges faced by teachers include limited technological skills and a lack of creativity in developing interactive learning media. The training was conducted through several stages, including socialization, theoretical and practical training on media design using simple digital applications such as Canva, interactive PowerPoint, and Liveworksheet, as well as assistance in developing learning media products. The activity was carried out over two days using lecture, demonstration, and hands-on practice methods. The results showed a significant improvement in teachers' skills and understanding in designing contextual and engaging digital learning media. The teachers also demonstrated high enthusiasm and commitment to implementing the outcomes of the training in classroom learning activities. Therefore, this program contributed positively to improving the quality of learning in elementary schools.

Keywords: training, learning media, elementary school teachers, innovation, educational technology.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru sekolah dasar dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran, padahal implementasi Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Berdasarkan kajian teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penggunaan media pembelajaran digital yang memadukan unsur visual dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar siswa. Namun, permasalahan yang dihadapi guru selama ini adalah keterbatasan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi serta kurangnya kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan teori dan praktik desain media menggunakan aplikasi digital sederhana seperti *Canva*, *PowerPoint interaktif*, dan *Liveworksheet*, serta pendampingan pembuatan produk media pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dan pemahaman guru dalam merancang media pembelajaran digital yang kontekstual dan menarik. Guru juga menunjukkan antusiasme tinggi serta berkomitmen untuk menerapkan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: pelatihan, media pembelajaran, guru SD, inovasi, teknologi pendidikan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan termasuk pada jenjang sekolah dasar (Godsk & Louise, 2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih menarik (Riopel, 2016), interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga selaras dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Huda, 2020). Dalam konteks ini, guru memiliki peran strategis sebagai ujung tombak pembelajaran yang dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara pedagogis, bukan sekadar teknis (Mueller, 2002).

Namun, pada praktiknya masih banyak guru sekolah dasar yang menghadapi keterbatasan dalam mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital. Laporan Digital Learning Landscape in Indonesia yang dirilis UNICEF menunjukkan bahwa hanya sekitar 2,5% guru di Indonesia yang memiliki kemampuan teknologi dalam kategori baik, sementara sekitar 83% guru masih mengandalkan platform sederhana seperti WhatsApp untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (UNICEF, 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi oleh guru masih bersifat minimal dan belum menyentuh aspek desain media pembelajaran yang inovatif.

Selain itu, 64% guru mengaku beban kerja meningkat selama pembelajaran jarak jauh karena kurangnya kemampuan membuat media pembelajaran yang efektif (UNICEF, 2021). Data ini memperlihatkan masih rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media yang mendukung pembelajaran aktif dan kreatif di sekolah dasar.

Keterbatasan kompetensi digital guru semakin terlihat pada implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan berpusat pada siswa. Kondisi ini mendorong Kemendikbudristek melalui Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) untuk terus meningkatkan literasi digital guru melalui berbagai program pelatihan dan pemanfaatan platform teknologi pendidikan seperti Platform Merdeka Mengajar dan akun belajar.id (Kemendikbudristek, 2023).

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi yang signifikan di kalangan guru sekolah dasar. Padahal, media pembelajaran yang dirancang dengan baik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual. Studi oleh (Salamah & Rifayanti, 2022) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga 45% dibandingkan dengan media konvensional. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital menjadi kebutuhan mendesak untuk mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka (Rifayanti & Salamah, 2023).

Sejumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam lima tahun terakhir telah dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut. (Tiawan et al., 2020) melaporkan hasil pelatihan Canva for Teachers yang meningkatkan keterampilan desain guru SD hingga 78%. (Resmini' et al., 2021) juga menemukan peningkatan kreativitas guru dalam menggunakan PowerPoint interaktif setelah mengikuti pelatihan serupa. Selain itu, (Komalasari et al., 2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pelatihan berbasis proyek untuk guru mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan inovasi dalam mendesain media pembelajaran digital. Meskipun demikian, sebagian besar kegiatan pengabdian tersebut masih berfokus pada pengenalan alat tanpa pendampingan lanjutan, sehingga implementasi hasil pelatihan di kelas belum optimal. Hal ini menunjukkan perlunya model pelatihan yang tidak hanya menekankan pada kemampuan teknis, tetapi juga integrasi pedagogis dan keberlanjutan penerapan media dalam proses pembelajaran (Akbar & Sutono, 2024).

Ketidakmampuan dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai tidak hanya berdampak pada efektivitas pembelajaran, tetapi juga memengaruhi kesiapan guru dalam mengelola kelas digital secara optimal. Hal ini sejalan dengan temuan (Novita & Sundari, 2020) menyatakan bahwa rendahnya kompetensi teknologi guru menjadi salah satu penghambat utama inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Data tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif dan kreatif masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis melalui pelatihan dan pendampingan bagi guru sekolah dasar agar mampu mendesain media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran masa kini (Baroya, 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan hands-on workshop, di mana peserta berlatih secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi digital sederhana seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan Livework sheet. Selain pelatihan teknis, kegiatan ini juga memberikan pendampingan pedagogis agar guru mampu menyesuaikan media dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru-guru SD dapat meningkatkan kreativitas, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran di kelas, serta mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dasar.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan berbasis pelatihan (*training-based community engagement*) yang menekankan keterlibatan aktif guru dalam setiap tahap kegiatan. Pendekatan

partisipatif dipilih karena memungkinkan peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung, berkolaborasi, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan mereka di sekolah (Tiawan et al., 2020). Kegiatan dilaksanakan selama dua hari bertempat di salah satu sekolah dasar mitra, yaitu SDN Tebuireng Jombang, yang melibatkan 25 guru sekolah dasar. Seluruh kegiatan dilakukan secara tatap muka dengan tetap memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana praktik dan pendampingan.

Tahapan kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan (*needs assessment*) untuk mengetahui tingkat kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital. Tahapan ini dilakukan melalui penyebaran angket daring dan wawancara singkat kepada guru-guru peserta. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memahami prinsip desain media yang baik dan belum terbiasa menggunakan aplikasi seperti Canva atau Liveworksheet. Berdasarkan temuan tersebut, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta, mencakup aspek desain visual, integrasi pedagogis, dan pemanfaatan aplikasi digital (Haniah, 2014)

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan (*implementation phase*) yang dilaksanakan melalui tiga sesi utama. Sesi pertama berupa penyampaian materi konseptual tentang pentingnya media pembelajaran digital dan prinsip desain edukatif berbasis teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021). Sesi kedua adalah demonstrasi penggunaan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran, seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan Liveworksheet. Pada sesi ketiga, peserta melakukan praktik langsung (*hands-on training*) dengan membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Pendekatan *learning by doing* ini dianggap efektif dalam pelatihan guru karena memberikan pengalaman langsung yang kontekstual (Resmini' et al., 2021)

Tahapan terakhir adalah evaluasi dan tindak lanjut (*evaluation and follow-up*) yang dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan dan dampaknya terhadap kompetensi peserta. Evaluasi dilakukan menggunakan dua instrumen, yaitu kuesioner kepuasan peserta dan rubrik penilaian hasil desain media pembelajaran. Kriteria penilaian meliputi aspek kreativitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta keterbacaan media. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata kemampuan guru sebesar 82% dibandingkan sebelum pelatihan. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan pendampingan lanjutan secara daring selama dua minggu setelah kegiatan guna memastikan guru mampu menerapkan hasil pelatihan di sekolah masing-masing. Pendekatan evaluatif seperti ini direkomendasikan oleh (Susanti, 2021) sebagai upaya memastikan keberlanjutan program pengabdian yang berdampak nyata. Berikut tahapan kegiatan Pengabdian pelatihan media:



Gambar 1. tahapan kegiatan Pengabdian

1. Analisis Kebutuhan (Needs Assessment)

Tahap awal kegiatan dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital. Kegiatan ini dilaksanakan melalui: Angket daring Wawancara singkat dengan peserta.

2. Perancangan Modul Pelatihan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang mencakup:

- Prinsip desain visual edukatif
- Integrasi pedagogis dalam media digital
- Pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital

Modul dirancang adaptif terhadap karakteristik guru sekolah dasar dan menekankan kesederhanaan serta keterpakaian langsung di kelas.

3. Pelaksanaan Pelatihan (Implementation Phase)

Tahap ini dilaksanakan selama dua hari secara tatap muka di SDN Tebuireng Jombang, dengan melibatkan 25 guru sekolah dasar. Pelatihan dibagi ke dalam tiga sesi utama:

Sesi Konseptual: Pemaparan pentingnya media pembelajaran digital dan prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2021).

Sesi Demonstrasi: Pengenalan dan contoh penggunaan Canva, PowerPoint interaktif, dan Liveworksheet.

Sesi Praktik Langsung (Hands-on Training): Guru mendesain media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing. Pendekatan learning by doing digunakan untuk meningkatkan efektivitas pelatihan guru (Putri et al., 2022).

4. Praktik dan Pendampingan

Pada tahap ini, peserta secara aktif mengembangkan media pembelajaran dengan pendampingan langsung dari tim pengabdian. Guru didorong untuk berdiskusi, saling memberi umpan balik, dan memperbaiki desain media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

5. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap akhir dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan dan dampaknya terhadap kompetensi guru melalui:

Kuesioner kepuasan peserta

Rubrik penilaian media pembelajaran (kreativitas, kesesuaian tujuan, keterbacaan)

Instrumen Pengukuran Kegiatan Pengabdian

Instrumen pengukuran ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat dalam meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mendesain media pembelajaran digital. Instrumen terdiri atas: Angket Analisis Kebutuhan, Kuesioner Kepuasan Peserta, Rubrik Penilaian Produk Media Pembelajaran, Lembar Observasi Keaktifan Peserta

1. Angket Analisis Kebutuhan (Needs Assessment)

Tujuan: Mengetahui kemampuan awal guru dalam penggunaan media pembelajaran digital. **Bentuk Instrumen:** Skala Likert 1–4

Skor Keterangan

- 1 Sangat Tidak Setuju
- 2 Tidak Setuju
- 3 Setuju
- 4 Sangat Setuju

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

No	Indikator	Pernyataan
1	Pemahaman desain media	Saya memahami prinsip dasar desain media pembelajaran
2	Penggunaan teknologi	Saya mampu menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran
3	Pengalaman membuat media	Saya pernah membuat media pembelajaran digital sendiri
4	Integrasi media	Saya mampu mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran
5	Pemanfaatan Canva	Saya memahami penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran
6	Pemanfaatan Liveworksheet	Saya mampu membuat lembar kerja digital menggunakan Liveworksheet
7	Kreativitas pembelajaran	Saya merasa percaya diri membuat media pembelajaran yang menarik
8	Kebutuhan pelatihan	Saya membutuhkan pelatihan media pembelajaran digital

2. Kuesioner Kepuasan Peserta Pelatihan

Tujuan: Mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Skor Keterangan

- 1 Sangat Kurang
- 2 Kurang
- 3 Baik
- 4 Sangat Baik

Tabel 2. Kisi-kisi Kuesioner

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Kesesuaian materi	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru
2	Penyampaian materi	Pemateri menjelaskan materi dengan jelas
3	Pendampingan praktik	Pendampingan selama praktik sangat membantu
4	Penguasaan aplikasi	Pelatihan membantu saya memahami aplikasi digital
5	Manfaat pelatihan	Pelatihan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
6	Fasilitas kegiatan	Sarana dan prasarana pelatihan memadai
7	Keterlibatan peserta	Peserta diberi kesempatan aktif selama pelatihan
8	Keberlanjutan program	Saya berharap pelatihan serupa diadakan Kembali

3. Rubrik Penilaian Produk Media Pembelajaran

Tujuan: Menilai hasil desain media pembelajaran digital yang dibuat guru.

Skor Kriteria

- 1 Kurang
- 2 Cukup
- 3 Baik
- 4 Sangat Baik

Tabel 3. Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kreativitas desain	Tampilan media menarik dan inovatif
2	Kesesuaian materi	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
3	Keterbacaan	Tulisan, warna, dan gambar mudah dipahami
4	Interaktivitas	Media memiliki unsur interaktif
5	Penggunaan aplikasi	Pemanfaatan fitur aplikasi dilakukan dengan baik
6	Kejelasan isi	Materi tersampaikan secara jelas
7	Kesesuaian siswa SD	Media sesuai dengan karakteristik siswa SD
8	Integrasi pedagogis	Media mendukung proses pembelajaran aktif

Kategori Penilaian

Persentase Kategori

- 86%–100% Sangat Baik
 76%–85% Baik
 60%–75% Cukup
 <60% Kurang

4. Lembar Observasi Keaktifan Peserta

Tujuan: Mengukur tingkat partisipasi aktif peserta selama pelatihan

Tabel 4. Indikator Keaktifan Peserta

No	Indikator Aktivitas	Ya	Tidak
1	Mengikuti seluruh sesi pelatihan		
2	Aktif bertanya saat diskusi		
3	Mengikuti praktik secara mandiri		
4	Berkolaborasi dengan peserta lain		
5	Menyelesaikan tugas pembuatan media		
6	Menggunakan aplikasi digital dengan baik		
7	Menunjukkan antusiasme selama kegiatan		

Teknik Analisis Data

1. Data angket dan kuesioner dianalisis menggunakan persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- PPP = Persentase
- f = Frekuensi jawaban
- N = Jumlah responden

2. Nilai hasil desain media dihitung menggunakan rata-rata skor:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- \bar{X} = Nilai rata-rata
- $\sum X$ = Jumlah skor
- N = Jumlah peserta

3. Hasil analisis kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan mendesain media pembelajaran bagi guru sekolah dasar ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan antusiasme tinggi dari peserta. Sebanyak **25 guru** mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan tingkat kehadiran 100%. Pada tahap awal, hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya **28% peserta** yang memiliki pemahaman baik tentang prinsip desain media pembelajaran, dan hanya **16%** yang pernah menggunakan aplikasi digital seperti Canva atau PowerPoint interaktif untuk mengajar. Hal ini menunjukkan masih rendahnya literasi digital di kalangan guru sekolah dasar, sebagaimana juga ditemukan oleh (Ramadan & Ain, 2022) bahwa mayoritas guru di tingkat dasar memiliki keterampilan TIK yang terbatas, khususnya dalam konteks pembuatan media ajar berbasis digital.

Pada tahap awal kegiatan dilakukan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta mengenai konsep dan prinsip desain media pembelajaran digital. Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 28% peserta yang memiliki pemahaman baik mengenai prinsip dasar desain media pembelajaran, seperti pemilihan warna, tata letak, penggunaan gambar, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, hanya 16% peserta yang pernah menggunakan aplikasi digital seperti Canva, PowerPoint interaktif, maupun aplikasi pembelajaran berbasis digital lainnya dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan media sederhana berupa buku paket dan papan tulis. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital guru sekolah dasar masih relatif rendah, terutama dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadan & Ain, 2022) yang menyatakan bahwa mayoritas guru sekolah dasar masih memiliki keterampilan TIK yang terbatas, khususnya dalam konteks pengembangan media ajar digital. Keterbatasan tersebut dipengaruhi oleh minimnya pelatihan, kurangnya pendampingan, serta keterbatasan akses terhadap penguasaan aplikasi berbasis teknologi.

Selama pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan, baik dari sisi teknis maupun kreativitas. Pada sesi praktik, guru-guru berhasil membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti *poster edukatif digital*, *lembar kerja interaktif*, dan *presentasi multimedia* yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di SD. Evaluasi hasil karya menunjukkan bahwa 82% peserta mencapai kategori “sangat baik” dalam aspek desain visual dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hijrah et al., 2021) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain itu, penggunaan aplikasi yang mudah diakses seperti Canva dan Liveworksheet terbukti membantu guru lebih percaya diri dalam mengembangkan media yang kreatif dan kontekstual.

Dari hasil diskusi reflektif, sebagian besar guru mengaku bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Sebanyak 88% peserta menyatakan akan menerapkan media yang telah dibuat di kelas masing-masing. Guru juga menilai bahwa media digital yang mereka hasilkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam pembelajaran tematik dan literasi visual. Hal ini didukung oleh temuan (Rahini et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis desain digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar hingga 40%. Antusiasme peserta selama pelatihan memperlihatkan bahwa kebutuhan terhadap peningkatan kompetensi teknologi di kalangan guru SD masih sangat besar dan perlu difasilitasi secara berkelanjutan.

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan desain media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun paradigma baru dalam proses pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Keberhasilan kegiatan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh (Prayitno et al., 2021) yang menekankan pentingnya pelatihan berkelanjutan dalam pengembangan profesional guru di era digital. Dengan adanya pelatihan seperti ini, guru diharapkan dapat menjadi agen perubahan dalam penerapan Kurikulum Merdeka yang menuntut inovasi dan kreativitas dalam setiap proses belajar. Selain itu, kegiatan ini juga membuka peluang kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam mengembangkan program pelatihan berkelanjutan berbasis kebutuhan nyata di lapangan.

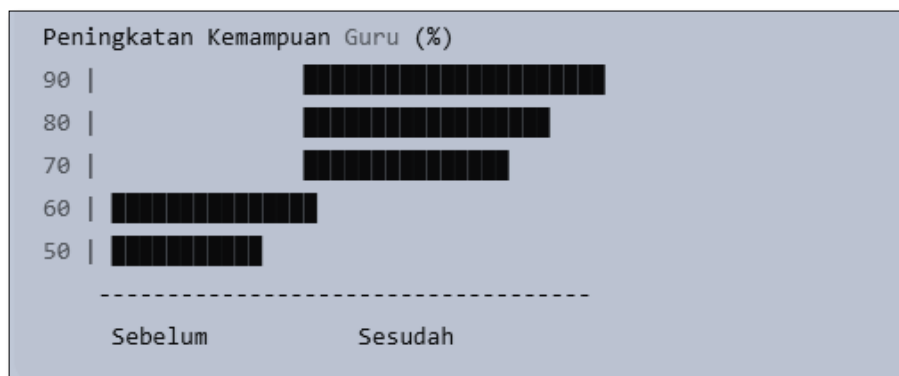
Para peserta juga mengungkapkan bahwa penggunaan media digital sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan audiovisual. Guru menilai bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya, lebih fokus memperhatikan materi, dan lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak ketika materi disajikan melalui media yang menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Rahini et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif

berbasis desain digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar hingga 40%. Dengan demikian, media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

Antusiasme peserta selama pelatihan juga menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap peningkatan kompetensi digital guru sekolah dasar masih sangat besar dan perlu mendapatkan perhatian secara berkelanjutan. Banyak guru berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara rutin dengan materi yang lebih mendalam, seperti pembuatan video pembelajaran, animasi edukatif, maupun penggunaan platform pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki motivasi tinggi untuk terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat.

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan desain media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan aplikasi desain, tetapi juga mampu membangun paradigma baru dalam proses pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Guru menjadi lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi sebagai bagian penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran di era digital. Keberhasilan kegiatan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh (Prayitno et al., 2021) yang menekankan pentingnya pelatihan berkelanjutan sebagai bagian dari pengembangan profesionalisme guru di era transformasi digital.

Selain memberikan manfaat bagi guru, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap hubungan kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah dasar. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat seperti ini, perguruan tinggi dapat berperan aktif dalam membantu peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan, khususnya dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, inovasi, dan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya kolaborasi yang berkelanjutan, sekolah dasar diharapkan dapat memperoleh pendampingan yang lebih optimal dalam mengembangkan kompetensi guru sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.



Gambar 2. Nilai Evaluasi Desain Media Pembelajaran
(Sumber: Data diolah oleh pengabdian, 2025)

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan desain media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru sekolah dasar. Berdasarkan hasil evaluasi dan diagram peningkatan kemampuan guru, terlihat adanya peningkatan kemampuan guru dari kisaran 50%–65% sebelum pelatihan menjadi 75%–90% setelah pelatihan dilaksanakan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman guru mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam mendesain media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa guru mulai mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Secara teoritis, peningkatan kemampuan guru ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman belajar dan membangun pengetahuannya sendiri melalui praktik nyata (Scott, 2021). Dalam kegiatan pelatihan ini, guru tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga melakukan praktik langsung dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *seperti Canva* dan PowerPoint interaktif. Melalui pengalaman tersebut, guru dapat membangun pemahaman baru secara aktif sehingga keterampilan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Selain itu, keberhasilan pelatihan juga dapat dikaji melalui teori andragogi dari Malcolm Knowles yang menyatakan bahwa orang dewasa belajar secara efektif apabila materi yang dipelajari relevan dengan kebutuhan dan pekerjaannya (Knowles, Holton, & Swanson, 2015). Dalam konteks kegiatan ini, guru sebagai peserta pelatihan merasa bahwa materi yang diberikan sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam menghadapi tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, guru menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung karena mereka memperoleh pengalaman baru yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran.

Peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital juga menunjukkan bahwa penggunaan metode pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) efektif dalam meningkatkan kompetensi teknologi pendidikan. Hal ini

sejalan dengan pendapat (Salamah & Rifayanti, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media dan praktik langsung dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi peserta pelatihan. Guru menjadi lebih mudah memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi digital karena mereka mempraktikkannya secara langsung dengan pendampingan dari tim pelaksana.



Gambar 3. Penyampaian Materi Pelatihan
(Sumber: Data dokumentasi, 2025)



Gambar 4. Desain Media
(Sumber: Data dokumentasi, 2025)

Dari hasil refleksi peserta, sebagian besar guru menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang dibuat mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh (Saletti-cuesta et al., 2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan media visual dan audiovisual dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Media pembelajaran digital yang memadukan unsur gambar, warna, teks, animasi, dan audio mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan kemampuan teknis guru, kegiatan pelatihan ini juga memberikan dampak terhadap perubahan paradigma pembelajaran. Guru mulai memahami bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), tetapi harus berorientasi pada siswa (*student centered learning*). Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Dengan adanya media pembelajaran digital yang interaktif, siswa menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil pengabdian ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan teknologi pendidikan mampu meningkatkan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Kompetensi digital guru menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan inovatif (Prayitno et al., 2021). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan seperti ini perlu dilakukan secara berkelanjutan agar guru dapat terus mengikuti perkembangan teknologi pendidikan dan mampu menciptakan pembelajaran yang adaptif sesuai kebutuhan siswa di era digital.

4. SIMPULAN

Kegiatan pelatihan mendesain media pembelajaran bagi guru-guru sekolah dasar ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media digital yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Guru mampu memanfaatkan berbagai aplikasi seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan Liveworksheet untuk menciptakan media pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga mendorong perubahan pola pikir guru terhadap pentingnya inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran di kelas.

Namun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan pada aspek waktu pelaksanaan yang singkat dan keterbatasan sarana digital di sekolah mitra, sehingga belum semua peserta dapat menguasai seluruh materi secara mendalam. Untuk itu, disarankan agar pengabdian serupa dilanjutkan dengan pelatihan tingkat lanjut dan pendampingan berkelanjutan. Keunikan kegiatan ini terletak pada pendekatan hands-on training yang disertai pendampingan pedagogis, sehingga tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga penerapan praktis dalam konteks pembelajaran nyata. Pendekatan ini menjadi pembeda dari kegiatan pengabdian sebelumnya yang umumnya bersifat demonstratif tanpa proses reflektif dan tindak lanjut berkelanjutan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SDN Tebuireng Jombang yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan kerja sama yang sangat baik selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada tim pengabdian dan pihak-pihak terkait yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, serta pendampingan kegiatan, sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Dukungan dan partisipasi semua pihak sangat berarti dalam meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi. Semoga hasil kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta menjadi dasar pengembangan kegiatan pengabdian selanjutnya.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, beberapa rekomendasi dapat disampaikan sebagai tindak lanjut dan pengembangan program ke depan. Pertama, kegiatan pelatihan mendesain media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan terprogram. Pelatihan lanjutan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi diperlukan agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif sesuai perkembangan teknologi.

Kedua, sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan institusional berupa penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, akses internet yang stabil, serta kebijakan sekolah yang mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Dukungan ini penting untuk memastikan keberlanjutan implementasi hasil pelatihan di kelas.

Ketiga, diperlukan kolaborasi yang lebih erat antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya dalam mengembangkan kompetensi digital guru sekolah dasar. Kolaborasi tersebut dapat diwujudkan melalui program pendampingan jangka panjang, komunitas belajar guru, serta pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual.

Keempat, bagi peneliti dan pelaksana pengabdian selanjutnya, disarankan untuk mengintegrasikan evaluasi dampak jangka panjang terhadap praktik pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, efektivitas pelatihan tidak hanya diukur dari peningkatan kompetensi guru, tetapi juga dari kontribusinya terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Rekomendasi-rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan program pengabdian kepada masyarakat selanjutnya, sehingga memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan bagi peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar.

7. REFERENSI

- Akbar, M. F., & Sutono, S. (2024). Perancangan Aplikasi Computer Based Test (CBT) Berbasis Web Menggunakan PHP Di SMK Mandiri Bersemi Cianjur. *Media Jurnal Informatika*, 16(1), 109. <https://doi.org/10.35194/mji.v16i1.4138>
- Baroya, E. P. I. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21 - Lpmp Jogja. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Prov. DIYogyakarta*, 1(01), 101–115.
- Godsk, M., & Louise, K. (2025). Engaging students in higher education with educational technology. In *Education and Information Technologies* (Vol. 30, Issue 3). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12901-x>
- Haniah, H. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Mengatasi Masalah Belajar Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.23971/altarib.v2i1.588>
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Komalasari, K., Rahmat, R., Masyitoh, I. S., & Iswandi, D. (2021). Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Living Values Education bagi Guru PPKn SMP di

- Kabupaten Garut. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 232–243. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i2.208>
- Mueller, F. (2002). *ROTCH By* (M. I. of T. A. rights Reserved (ed.); September).
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Prayitno, W. H., Rachmawati, D. A., Anam, S., Maulana, M. B., Fitria, N., Adilah, N., Ainin, N., Rifaldi, R., & Berlianti, R. (2021). *Pengembangan kurikulum* (A. W. Muhamad Zaini (ed.)).
- Rahini, N. T., Sudirman, I. N., & Numertayasa, I. W. (2024). Application of Game Based Learning Using Crossword Media in Improving English Vocabulary. *Aktual: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 8–15. <https://doi.org/10.58723/aktual.v2i1.117>
- Ramadan, Z. H., & Ain, S. Q. (2022). Pelatihan Penyusunan Modul Pembelajaran Bagi Guru-Guru SD Di Kabupaten Inhil. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(1), 34–39. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i1.38>
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Rifayanti, Z. E. T., & Salamah, E. R. (2023). Digital literacy with software media application of elementary social studies materials to improve student learning outcomes. *ZAHRA: Research And Thought Elmentary School Of Islam Journal*, 4(2), 116–133. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/843%0Ahttps://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/download/843/348>
- Riopel, M. (2016). *New Developments in Science and Technology Education*. <https://books.google.com/books?id=VY6RCwAAQBAJ&pgis=1>
- Salamah, E. R., & Rifayanti, Z. E. T. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran ICT Di Rumah Ilmu Klakahrejo Surabaya. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i1.16911>
- Saletti-cuesta, L., Abraham, C., Sheeran, P., Adiyoso, W., Wilopo, W., Brossard, D., Wood, W., Cialdini, R., Groves, R. M., Chan, D. K. C., Zhang, C. Q., Josefsson, K. W., Cori, L., Bianchi, F., Cadum, E., Anthonj, C., NIH Office of Behavioral and Social Sciences, Deci, E. L., Ryan, R. M., ... IOTC. (2020). The Crisis of Spirit: Pan-Balkan Idealism, Transnational Cultural-Diplomatic Networks and Intellectual Cooperation in Interwar Southeast Europe. *Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sersec.org/journals/in>

dex.php/IJAST/article

- Scott, P. M. and I. (2021). Educational Reform and Policy Implementation in Hong Kong. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 18(1), 2013–2015.
- Susanti, R. D. (2021). Peningkatan ketrampilan pendidik dalam penyusunan modul elektronik dengan pendekatan open ended. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 5–12. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/5527>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>