

Implementasi Inovasi Media Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika SD Di Gugus Suntalangu

Junaidi¹, Sripatmi¹, Amrullah¹, Muh. Turmuzi¹, Laila Hayati¹, M. Hendi²

¹ Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

junaidi88@unram.ac.id

Abstract

The learning process of elementary schools in Suntalangu village has not fully integrated digital technology in the learning process, so innovative technology-based learning has not run optimally. Some of the reasons for this are that schools do not have libraries and laboratories, so students and teachers have limited access to adequate learning resources. Based on this, to improve the quality of mathematics learning in Elementary Schools (SD) Gugus Suntalangu can be done using website-based digital media. Specifically, this media is expected to help visualize the material, increase student interaction, and improve understanding of concepts. Another goal is to improve teachers' ability to integrate digital technology into the learning process and implement innovative digital-based learning approaches. The method of implementation is by holding technology adaptation training for teachers in the suntalangu cluster. The service activity was held at SDN 4 Suntalangu, East Lombok, on May 28, 2025, with 20 teachers from 14 elementary schools as participants. This service has succeeded in improving teachers' ability to use website-based digital media. This learning media has proven to be relevant and effective in helping teachers and students in elementary schools.

Keywords: *Media, Website, Digital, Mathematics*

Abstrak

Proses pembelajaran Sekolah Dasar di desa suntalangu belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran inovatif berbasis teknologi belum berjalan optimal. Beberapa hal yang menyebabkan adalah sekolah belum memiliki perpustakaan dan laboratorium, sehingga siswa dan guru memiliki akses terbatas ke sumber belajar yang memadai. Berdasarkan hal tersebut maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) Gugus Suntalangu dapat dilakukan dengan menggunakan media digital berbasis website. Secara spesifik, media ini diharapkan dapat membantu visualisasi materi, meningkatkan interaksi siswa, dan meningkatkan pemahaman konsep. Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran dan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis digital yang inovatif. Metode pelaksanaannya dengan mengadakan pelatihan adaptasi teknologi kepada guru-guru di gugus suntalangu. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN 4 Suntalangu, Lombok Timur, pada 28 Mei 2025, dengan 20 guru dari 14 sekolah dasar sebagai peserta. Pengabdian ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media digital berbasis website. Media pembelajaran ini terbukti relevan dan efektif dalam membantu guru dan siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media, Website, Digital, Matematika*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh bahwa banyak sekolah-sekolah dasar di lombok timur khususnya di desa suntalangu memiliki keterbatasan terhadap fasilitas pembelajaran misalnya belum memiliki perpustakaan maupun laboratorium, sehingga siswa dan guru memiliki keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang memadai. Keterbatasan ini mengakibatkan Guru belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran inovatif berbasis teknologi belum terimplementasi secara optimal. Teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap pembelajaran dengan meningkatkan efektivitas dan aksesibilitas pendidikan.

Penggunaan teknologi digital, termasuk komputer, internet, dan e-learning, terbukti meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Platform pembelajaran online, aplikasi interaktif, dan perangkat berbasis kecerdasan buatan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif (Sari & Munir, 2024). Perkembangan teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berbasis teknologi, memungkinkan siswa mengakses sumber belajar online dan mengembangkan kemampuan mandiri (Riska Aini Putri, 2023). Teknologi juga melahirkan inovasi-inovasi baru dan variasi media pembelajaran yang mengubah interaksi guru-siswa menjadi interaksi pembelajaran digital. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, keterbatasan infrastruktur, dan kebutuhan pelatihan guru masih perlu diatasi (Satria Ramadhan et al., 2023).

Kurikulum yang masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media juga menjadi hambatan dalam proses integrasi teknologi digital. Segala keterbatasan ini mengakibatkan hasil belajar tidak maksimal. Oleh karena itu Guru perlu terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan media agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Yasir, 2017). Penggunaan media visual dan audio visual juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Sahrihatin, 2020).

Minimnya fasilitas pendidikan tambahan yang memadai di sekolah menjadikan kebutuhan media digital berbasis web menjadi solusi penting untuk meningkatkan akses terhadap sumber belajar interaktif dan inovatif. Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika ditunjang sarana prasarana yang memadai (Darmansyah, 2020). Infrastruktur sekolah memainkan peran krusial dalam mendukung proses pembelajaran yang berkualitas (Ramadhan, 2024). Infrastruktur pendidikan didukung oleh tenaga pengajar berkualitas yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif (Triarsuci et al., 2024). Dengan adanya fasilitas tersebut, siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih efektif tanpa perlu tergantung pada guru di sekolah. Media digital berbasis web juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih

menarik dan menyenangkan bagi siswa (Suryanti et al., 2024), sehingga meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media digital dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Dengan adanya dukungan dan pelatihan yang memadai, diharapkan guru dapat lebih mudah mengintegrasikan teknologi digital ke dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Salah satu SD di Suntalangu adalah SDN 4 Suntalangu, Saat ini belum memiliki perpustakaan maupun laboratorium. Sekolah ini memiliki 11 guru dan 150 siswa, terdiri dari 72 siswa laki-laki dan 78 siswa perempuan. Di sekitar SDN 4 Suntalangu, terdapat sekolah lain yang juga memiliki situasi yang sama yaitu minim fasilitas terutama lab media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Sekolah Dasar di Suntalangu belum memiliki Lab Media

No	Nama Sekolah	Alamat
1	SDN 2 Ketangga	Jl.Pariwisata, Ketangga, Suela
2	SDN 3 Ketangga	Jl. Makam Raja Selaparang, Dasan Lumpang, Otak Dese, Suela
3	SDN 1 Selaparang	Jl. Makam Raja Selaparang, Selaparang, Suela
4	SDN 2 Selaparang	Jl. Makam Raja Selaparang, Selaparang, Suela
5	SDN 3 Selaparang	Selaparang, Suela
6	SDN 4 Selaparang	Selaparang, Suela
7	SDN 1 Perigi	Jl. Budaya Limbungan, Perigi
8	SDN 2 Perigi	Jl. Wisata Budaya Limbungan, Perigi
9	SDN 3 Perigi	Dusun Limbungan Barat, Perigi
10	SDN 4 Perigi	Jalan Pariwisata Limbungan, Perigi
11	SDN 1 Puncak Jeringo	Dusun Rembiga, Puncak Jeringo, Suela
12	SDN 2 Puncak Jeringo	Jeringo, Suela
13	SDN 3 Puncak Jeringo	Puncak Jeringo, Suela

Penelitian sebelumnya tahun 2024 di beberapa sekolah adalah Pelatihan Mengkontruksi Media Manual Menentukan Luas Daerah Poligon Bagi Para Guru Sd Di Gugus 10 Puyung Selatan Kecamatan Jonggat, dan Pelatihan Penggunaan Pusat Sumber Belajar Matematika Berbasis IT Bagi Guru SD di Gugus 10 Puyung Selatan dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika. Pelatihan masih menggunakan media manual dan yang satu lagi masih umum dengan menggunakan web pusat sumber belajar. Pada pengabdian saat ini lebih fokus pada media tertentu berbasis website dengan materi yang lebih spesifik yaitu geometri, sudut, dan waktu. Media yang digunakan juga ada beberapa yang media terkini yaitu media virtual reality dan website. Virtual reality menggunakan media oculus 3 yang merupakan perangkat terbaru virtual reality. Pengabdian dilaksanakan dengan praktik langsung terbimbing guru dalam menggunakan media-media yang sudah dikembangkan sebelumnya sehingga tidak perlu mengembangkan lagi media. Dengan demikian guru semakin terampil menggunakan media berbasis teknologi seperti website dan guru dapat mengintegrasikan media

kedalam proses pembelajarannya. Harapannya dengan meningkatkan mutu proses pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar dan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

2. METODE PELAKSANAAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menghadirkan peluang besar dalam peningkatan kualitas pendidikan, khususnya di daerah yang masih mengalami keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Di SD Gugus Suntalangu, keterbatasan fasilitas seperti tidak adanya perpustakaan dan laboratorium menjadi hambatan serius dalam mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, inovasi berupa **implementasi pusat sumber belajar berbasis website** dipilih sebagai solusi strategis. Teknologi ini tidak hanya menjadi alternatif media pembelajaran, tetapi juga sarana peningkatan kompetensi guru serta akses siswa terhadap materi yang lebih interaktif dan kontekstual.

Tahap 1: Sosialisasi dan Pengenalan Teknologi

Langkah awal penerapan dilakukan melalui kegiatan sosialisasi kepada kepala sekolah, guru, komite sekolah. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang manfaat penggunaan website sebagai media pembelajaran digital. Tim pengabdian menjelaskan berbagai fitur yang akan tersedia pada website, seperti:

1. **Konten interaktif matematika** berbasis website dan GeoGebra untuk membantu visualisasi konsep abstrak.
2. **Bank soal digital dan kuis online** untuk mendukung latihan mandiri siswa.
3. **Modul ajar dan video pembelajaran** yang dapat diakses kapan saja.

Hasil dari tahap sosialisasi menunjukkan bahwa mayoritas guru dan pihak sekolah menyambut baik inovasi ini, karena dianggap dapat menjawab keterbatasan sarana fisik seperti perpustakaan dan laboratorium.

Tahap 2: Pelatihan dan Peningkatan Kapasitas Guru

Tahap berikutnya adalah pelatihan guru yang dilaksanakan secara **daring dan luring**. Pelatihan mencakup dua aspek utama, yaitu: **Teknis penggunaan website**, seperti cara login, navigasi, mengunggah materi, dan memanfaatkan fitur interaktif. **Pedagogis digital**, yaitu bagaimana mengintegrasikan materi berbasis teknologi ke dalam rencana pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

Tahap 3: Implementasi dalam Proses Pembelajaran

Setelah pelatihan, guru mulai menerapkan media digital berbasis website dan geogebra dalam pembelajaran sehari-hari. Implementasi dilakukan dengan beberapa strategi:

- **Integrasi materi:** guru menggunakan video pembelajaran dan simulasi GeoGebra untuk menjelaskan konsep geometri, aljabar, dan operasi bilangan.
- **Aktivitas interaktif:** siswa mengerjakan kuis digital dan soal berbasis gamifikasi yang disediakan pada website.
- **Pembelajaran mandiri:** siswa diberikan akses ke modul ajar yang dapat dipelajari di rumah dengan bimbingan orang tua.

Tahap 4: Monitoring, Evaluasi, dan Keberlanjutan

Monitoring dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara guru, serta kuesioner siswa. Data menunjukkan bahwa:

- Guru merasa lebih percaya diri dalam mengajar dengan media digital.
- Siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami konsep abstrak.
- Website digunakan secara berulang kali baik di sekolah maupun di rumah.

Untuk menjamin keberlanjutan, **Kelompok Kerja Guru (KKG) Digital** yang bertugas mengembangkan konten baru, berbagi pengalaman, serta melakukan inovasi berkelanjutan. Selain itu, tim pengabdian menyediakan website Pusat Sumber Belajar Sebagai wadah dalam pengembangan diri guru dalam bentuk yang dapat diakses kapan saja.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilaksanakan di SDN 4 Suntalangu Lombok Timur pada tanggal 28 Mei 2025 dengan peserta sebanyak 20 orang guru (Daftar Peserta pada Lampiran 1). Peserta terdiri dari perwakilan guru yang berasal dari 14 Sekolah Dasar di Lombok Timur. Gambar 1 menunjukkan situasi ketika para guru dengan antusias memperhatikan penjelasan dari pemateri.



Gambar 1. Peserta Pelatihan Media

Gambar 2 berikut ini adalah situasi ketika pelaksanaan pelatihan dengan menggunakan media berbasis website dan geogebra dalam menjelaskan materi sudut dan materi Jam atau waktu.



Gambar 2. Situasi Pelatihan Media berbasis website

Selain materi media berbasis website materi pelatihan juga diberikan media berbasis tiga dimensi virtual menggunakan oculus 3. Media virtual untuk menjelaskan materi geometri bidang datar dan geometri ruang. Gambar 2 menunjukkan situasi pelatihan dengan oculus 3, guru mempraktikkan penggunaan media secara langsung secara bergantian.



Gambar 3. Simulasi Menggunakan Media Oculus 3

Setelah dilakukan pelatihan terhadap media pembelajaran berbasis website dan geogebra kemudian dilakukan survey terhadap guru-guru sebagai peserta. Survey dilakukan untuk mengetahui respon atau pandangan guru terhadap media yang telah guru-guru praktekkan dan latih untuk digunakan. Survey dilakukan terhadap 5 aspek

yaitu kesesuaian media dengan materi kurikulum pada jenjang sekolah dasar, kemudahan penggunaan media baik jika digunakan oleh siswa maupun jika digunakan oleh guru, dampak penggunaan media jika digunakan oleh siswa, daya tarik media terhadap minat dan motivasi serta interaktivitas media atau media memberikan ruang untuk aktivitas siswa, dan kelayakan media untuk di implementasikan dalam pembelajaran. Survy terdiri dari 5 respon yang dapat diberikan yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju. Berdasarkan 5 aspek tersebut berikut ini diuraikan respon guru ditinjau dari masing-masing aspek.

1) Kesesuaian media dengan materi kurikulum jenjang sekolah dasar.

Aspek Kesesuaian media dengan materi kurikulum jenjang sekolah dasar terdiri dari 3 butir pernyataan yaitu :

a. Media pembelajaran berbasis IT ini sesuai dengan materi waktu pada kurikulum SD

Berdasarkan survey respon guru didapatkan bahwa 61,8% setuju dan 38,2% sangat Setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT yang dilatihkan sesuai dengan materi kurikulum pada jenjang sekolah dasar. Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 4. Respon Guru terkait kesesuaian dengan Kurikulum

b. Fitur-fitur dalam media ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran matematika di SD

Berdasarkan survey respon guru didapatkan bahwa 55,9% setuju dan 44,1% sangat Setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fitur media yang dilatihkan yang dilatihkan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada materi yang sesuai kurikulum pada jenjang sekolah dasar. Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 5. Respon Guru terkait fitur Media

- c. Media ini dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik sesuai capaian pembelajaran.

Berdasarkan survay respon guru didapatkan bahwa 55,8% setuju dan 41,2 % sangat Setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik dalam memahmi materi yang sesuai kurikulum pada jenjang sekolah dasar. Media digital seperti multimedia interaktif, dan augmented reality mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak, motivasi belajar, dan retensi informasi siswa(Marbun et al., 2025). Media digital interaktif meningkatkan pemahaman konsep(Pitriyana & Razali, 2024). Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 6. Respon Guru terkait pemahaman

Berdasarkan ketiga respon guru maka didapatkan rata-rata respon guru yang setuju sebesar 58,8% dan yang sangat setuju sebesar 41,2%.

- 2) Kemudahan penggunaan media baik jika digunakan oleh siswa maupun jika digunakan oleh guru.

Aspek Kemudahan penggunaan media terdiri dari 3 butir pernyataan yaitu :

- a. Media pembelajaran berbasis IT ini mudah digunakan oleh guru.

Berdasarkan survey respon guru didapatkan bahwa 61,8% setuju dan 38,2% sangat setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT ini mudah digunakan oleh guru. Media pembelajaran digital lebih mudah dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan khusus dibandingkan dengan media konvensional(Devista & Kadafi, 2021).Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 7. Respon Guru terkait kemudahan penggunaan

- b. Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur pada media pembelajaran berbasis IT yang diajarkan.

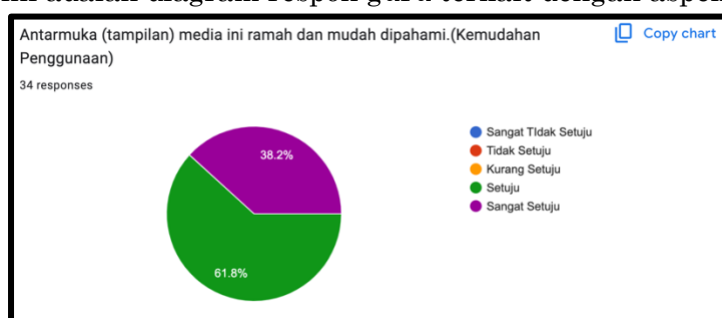
Berdasarkan survey respon guru didapatkan bahwa 72,7% setuju dan 27,3% sangat setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur pada media pembelajaran berbasis IT yang diajarkan, sehingga media ini praktis digunakan dan mampu mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum pada jenjang sekolah dasar. Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 8. Respon Guru terkait tingkat kesulitan penggunaan

- c. Antarmuka (tampilan) media ini ramah dan mudah dipahami.

Berdasarkan survey respon guru didapatkan bahwa 61,8% setuju dan 38,2% sangat setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa antarmuka (tampilan) media ini ramah dan mudah dipahami, sehingga dapat mempermudah guru maupun peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran serta mendukung proses pemahaman materi sesuai dengan kurikulum pada jenjang sekolah dasar. Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 9. Respon Guru terkait Antarmuka (tampilan) media

- 3) Dampak penggunaan media jika digunakan oleh siswa.

Aspek ini terdiri dari

- a. Penggunaan media ini membantu peserta didik lebih memahami konsep jam dan waktu.

Berdasarkan survey respon guru didapatkan bahwa 42,4% setuju dan 57,6%

sangat setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini membantu peserta didik lebih memahami konsep jam dan waktu, sehingga media dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi sesuai kurikulum pada jenjang sekolah dasar. pemanfaatan media meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Anita Nurgufriani et al., 2025). Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 10. Respon Guru terkait pemahaman konsep

- b. Media pembelajaran berbasis IT ini membantu peserta didik dalam mencermati dan mengeksplor materi yang diberikan.

Berdasarkan survey respon guru didapatkan bahwa 55,9% setuju dan 44,1% sangat setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT ini membantu peserta didik dalam mencermati dan mengeksplor materi yang diberikan, sehingga media ini dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi sesuai kurikulum pada jenjang sekolah dasar. Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 11. Respon Guru terkait kebermanfaatan

- c. Dengan media berbasis IT ini, siswa lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan survey respon guru didapatkan bahwa 58,8% setuju dan 41,2% sangat setuju, serta tidak ada respon yang lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan media berbasis IT ini, siswa lebih mudah memahami materi, sehingga media ini dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi sesuai kurikulum pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan software khusus berpengaruh signifikan

terhadap pemahaman konseptual(Gazali & Andriani, 2025).Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut.



Gambar 12. Respon Guru terkait kemudahan Memahami

- 4) Daya tarik media terhadap minat dan motivasi serta interaktivitas media atau media memberikan ruang untuk aktivitas siswa

Aspek ini terdiri dari

- a. Media ini menarik perhatian siswa selama pembelajaran.

media pembelajaran yang digunakan terbukti sangat efektif dalam menarik perhatian siswa selama proses belajar. Sebagian besar responden, yaitu 52.9%, menyatakan Sangat Setuju, sementara 47.1% lainnya memilih Setuju. Data ini menegaskan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan daya tarik dan interaktivitas, karena tidak ada satu pun responden yang memilih jawaban negatif (Kurang Setuju, Tidak Setuju, atau Sangat Tidak Setuju). Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut



Gambar 13. Respon Guru terkait Media ini menarik perhatian siswa

- b. Interaktivitas pada media ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan diagram lingkaran dari hasil survei interaktivitas media pembelajaran dinilai sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebanyak 52.9% responden menyatakan Sangat Setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 47.1% lainnya memilih Setuju. Data ini menunjukkan bahwa 100% responden sepakat bahwa media pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan partisipasi siswa, karena tidak ada responden yang memilih opsi "Kurang Setuju," "Tidak Setuju," atau "Sangat Tidak Setuju." Berbagai jenis media pembelajaran berbasis web dan aplikasi dapat

meningkatkan interaksi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Hidayat et al., 2022). Berikut ini adalah diagram respon guru terkait dengan aspek tersebut



Gambar 14. Respon Guru terkait Interaktivitas pada media

- c. Animasi pada media berbasis IT ini membuat siswa lebih tertarik belajar. Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa animasi pada media pembelajaran berbasis IT sangat efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Sebanyak 52.9% dari responden menyatakan Sangat Setuju, sementara 47.1% lainnya memilih Setuju. Ini berarti tidak ada satu pun responden yang memilih jawaban negatif (Kurang Setuju, Tidak Setuju, atau Sangat Tidak Setuju), menunjukkan bahwa 100% responden sepakat bahwa penggunaan animasi berhasil membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.



Gambar 15. Respon Guru terkait media membuat siswa lebih tertarik belajar

5) Kelayakan media untuk di implementasikan dalam pembelajaran

Aspek ini terdiri dari

- a. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun daring.

Berdasarkan diagram lingkaran media pembelajaran yang dibahas dinilai layak untuk diimplementasikan baik dalam pembelajaran tatap muka di kelas maupun secara daring. Secara keseluruhan, 100% responden menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Rinciannya, 70.6% responden memilih Setuju dan 29.4% memilih Sangat Setuju. Hasil ini menunjukkan tidak ada responden yang memilih opsi negatif (Kurang Setuju, Tidak Setuju, atau Sangat Tidak Setuju), menegaskan bahwa media ini dianggap sangat fleksibel dan dapat digunakan di berbagai lingkungan belajar.



- Gambar 16. Respon Guru terkait Kelayakan media untuk di implementasikan
- b. Saya bersedia menggunakan media ini dalam pembelajaran waktu di masa depan.

Berdasarkan diagram lingkaran dari hasil survei dengan 34 responden, media pembelajaran yang diteliti memiliki tingkat penerimaan yang sangat tinggi untuk digunakan di masa depan. Seluruh responden (100%) menyatakan kesediaan mereka untuk menggunakan media ini. Rinciannya, 61.8% responden menyatakan Setuju, sementara 38.2% lainnya memilih Sangat Setuju. Data ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya dianggap efektif, tetapi juga sangat disukai oleh para responden sehingga mereka bersedia menggunakannya kembali.



Gambar 17. Respon Guru terkait kesediaan guru menerapkan media

- c. Media ini layak direkomendasikan kepada guru lain sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan diagram lingkaran yang menampilkan hasil survei terhadap 34 responden, media pembelajaran yang diuji sangat layak untuk direkomendasikan kepada guru lain. Sebanyak 100% responden menyatakan persetujuannya, dengan rincian 55.9% memilih Setuju dan 44.1% memilih Sangat Setuju. Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran ini dinilai sangat efektif dan bermanfaat, sehingga seluruh responden merasa percaya diri untuk merekomendasikannya sebagai alat bantu pengajaran.



Gambar 18. Respon Guru terkait kelayakan direkomendasikan

4. SIMPULAN

Pelatihan yang melibatkan 20 guru dari 14 sekolah dasar menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran matematika. Hasil survei terhadap guru menunjukkan respon sangat positif pada lima aspek utama: kesesuaian dengan kurikulum, kemudahan penggunaan, dampak terhadap pemahaman siswa, daya tarik dan interaktivitas, serta kelayakan implementasi. Seluruh guru menyatakan bersedia menggunakan kembali media ini dalam pembelajaran serta merekomendasikannya kepada guru lain, menandakan tingkat penerimaan yang sangat baik. Media berbasis website terbukti efektif meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman konsep siswa, serta menjadi solusi atas keterbatasan sarana seperti perpustakaan dan laboratorium di sekolah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini dapat ditulis jika ada pihak-pihak tertentu yang perlu diakui, seperti sponsor kegiatan pengabdian (pihak-pihak yang telah membantu pengabdian ini, misalnya asisten pengabdian, pemberi dana pengabdian dan lain-lain. Bagian ini tidak wajib). Pengakuan harus ditulis secara singkat dan jelas. Selain itu, hindari pengakuan hiperbola. Ucapan terimakasih sebesarnya kepada Universitas Mataram karena telah mendanai pelaksanaan pengabdian, pihak Sekolah di desa suntalangu yang terdiri dari 14 sekola dasar. SDN 4 suntalangu yang telah menyiapkan tempat untuk pelaksanaan pengabdian.

6. REFERENSI

- Anita Nurgufriani, Asriyadin, A., & Adi Apriadi Adiansha. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Model Fan-N-Pick untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(1), 295–302. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2543>
- Darmansyah, T. (2020). Management Of Facilities And Infrastructure To Improve The Quality Of Learning. *Jurnal Handayani*, 11(1), 49. <https://doi.org/10.24114/jh.v11i1.18659>
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 153–164. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>
- Gazali, Z., & Andriani, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Chem Office Ultra) terhadap Pemahaman Konseptual Mahasiswa pada Materi Struktur Molekul. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 71–77. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.4086>

- Hidayat, T., Agustini, R., Ilmiazrin, F. N., & Lestari, A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Web Dan Aplikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/diglosia.v6i2.3902>
- Marbun, K. R. L., Siregar, M., Boangmanalu, M. M., Simamora, L., Silaban, R. G. P., & Saragih, J. R. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Kimia. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(2), 502–506. <https://doi.org/10.33369/pendipa.9.2.502-506>
- Pitriyana, S., & Razali, M. (2024). Analisis Penerapan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kalkulus pada Mahasiswa. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 4(4), 79–85. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v4i4.845>
- Ramadhan, G. J. M. (2024). Optimalisasi Jaringan dan Infrastruktur TI untuk Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.59613/vpc49n04>
- Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Sahrihatin, M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Menyimak Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(03), 235. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v2i03.6703>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Satria Ramadhan, M., Diah Apriliani, S., Sahda Firjatullah, N., & Yolanda Puji Pratama, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Digital Di Sektor Pendidikan. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(6), 1772–1784. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i6.399>
- Suryanti, E., Tri Widayati, R., Nugrahani, F., & Veronika, U. P. (2024). Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 505–514. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4944>
- Triarsuci, D., Qodri, H. T. A., Rayhan, S. A., & Marini, A. (2024). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pengelolaan Infrastruktur Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 15. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.551>
- Yasir, M. (2017). Pengaruh Metode dan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *DEIKSIS*, 9(02), 138. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1516>