

## PENINGKATAN KEMAMPUAN DIGITALISASI GURU SEKOLAH DASAR DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Rosmalina<sup>1</sup>, Khilda Nistrina<sup>2</sup>, Sukiman<sup>3</sup>, Wulan Nurul Kamilah<sup>4</sup>, Siti Dwi Rahayu<sup>5</sup>  
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bale  
Bandung<sup>1,2,3</sup>

Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Bale Bandung<sup>4,5</sup>)

[rosmalina.ros@gmail.com](mailto:rosmalina.ros@gmail.com)<sup>1</sup>, [khildanistrina94@gmail.com](mailto:khildanistrina94@gmail.com)<sup>2</sup>, [sukimaniwu@gmail.com](mailto:sukimaniwu@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[wulannurulkamilah@gmail.com](mailto:wulannurulkamilah@gmail.com)<sup>4</sup>, [haruna.ayu@gmail.com](mailto:haruna.ayu@gmail.com)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Di era digital, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Namun, banyak guru sekolah dasar yang masih memiliki keterbatasan dalam menguasai keterampilan digital, termasuk dalam penggunaan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan, akses terhadap teknologi, serta keterbatasan waktu untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Akibatnya, proses pembelajaran kurang menarik dan kurang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Tujuan penelitian ini adalah Menganalisis tingkat kemampuan awal guru dalam digitalisasi dan pembuatan media pembelajaran interaktif, Mengembangkan program pelatihan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan digitalisasi guru, Mengevaluasi dampak pelatihan terhadap kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, Memberikan rekomendasi strategis untuk implementasi pelatihan serupa di sekolah dasar lainnya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan pendekatan deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu dalam kemampuan Awal Guru, Sebagian besar guru memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi tetapi kurang memahami aplikasi praktis dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Efektivitas Pelatihan, Pelatihan yang diberikan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva dan PowerPoint dengan animasi menarik. Perubahan Sikap, Guru menjadi lebih percaya diri menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan lebih termotivasi untuk terus belajar keterampilan digital.

**Kata Kunci:** Digitalisasi, Guru sekolah dasar, Media pembelajaran

## ABSTRACT

*In the digital era, teachers are expected to utilize technology to create interactive learning media. However, many elementary school teachers still face limitations in mastering digital skills, including the use of software to develop engaging learning media. This is due to a lack of training, limited access to technology, and insufficient time to develop these skills. Consequently, the learning process becomes less engaging and less relevant to the current needs of students. The objectives of this research are to analyze the initial level of teachers' digitalization skills and their ability to create interactive learning media. To develop an effective training program to enhance teachers' digital skills. to evaluate the impact of the training on teachers' ability to create interactive learning media. to provide strategic recommendations for implementing similar training programs in other elementary schools. This study employs Classroom Action Research methods with a descriptive and quantitative approach. The findings include Initial Teacher Capability: Most teachers have a basic understanding of technology but lack practical application skills for creating interactive learning media. Training Effectiveness: The provided training significantly improved teachers' ability to use tools such as Canva and PowerPoint with engaging animations. Attitudinal Changes: Teachers became more confident in using technology for teaching and were more motivated to continuously develop their digital skills.*

*Keywords: Digitalization, Elementary School Teachers, Learning Media*

## A. PENDAHULUAN

Di era digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran. Guru sebagai ujung tombak pendidikan diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, terutama dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Namun, kenyataannya banyak guru sekolah dasar khususnya di SDN Gunung Sindur Kecamatan Rancabali yang masih mengalami keterbatasan dalam penguasaan keterampilan digital. Faktor penyebabnya antara lain adalah kurangnya pelatihan, minimnya akses terhadap teknologi, serta terbatasnya waktu untuk belajar dan menerapkan keterampilan baru. Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penguasaan yang dimaksudkan bukan saja dari penentuan sumber dan media pembelajaran tapi juga ketepatan antara materi yang disampaikan dengan kriteria sumber dan media yang digunakan dalam belajar. (Rohani, 2019) Maka dari itu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru sangat penting (Rohima, 2023) . Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan langkah strategis berupa pelatihan yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan digitalisasi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini dapat mencakup pengenalan dan penggunaan aplikasi yang mendukung pembuatan media interaktif seperti Canva, PowerPoint, dan perangkat lunak lainnya. Pendekatan berbasis praktik dan berbasis proyek (project-based learning) diharapkan mampu mendorong guru untuk belajar secara aktif dan langsung menerapkan keterampilan yang dipelajari. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis tingkat kemampuan awal guru sekolah dasar dalam digitalisasi dan pembuatan media pembelajaran interaktif.
2. Mengembangkan program pelatihan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan digital guru.
3. Mengevaluasi dampak pelatihan terhadap kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif.
4. Memberikan rekomendasi strategis untuk implementasi pelatihan serupa di sekolah dasar lainnya.

Kajian literatur menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam pembelajaran jika dimanfaatkan secara optimal. Media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. (Arliza, 2019) Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif dalam (Yasa, 2017) adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. (Khotimah, 2016) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara Namun, menurut beberapa penelitian sebelumnya, banyak guru yang belum memanfaatkan

teknologi secara maksimal karena kurangnya pelatihan dan keterampilan. Pembelajaran yang menciptakan situasi aktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dan siswa merupakan pembelajaran interaktif. Jika kaitannya dengan media, Menurut Saluky (Saluky, 2016) Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Sedangkan menurut Daryanto (Daryanto., 2016) media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lainlain (Pujawan, 2012). Menurut Khaira, pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran (Khaira, 2021). Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga mengurangi kebosanan dan kejenuhan peserta didik saat proses belajar mengajar (Fitri, 2021). salah satu sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat adalah pendidikan (Mustofa., 2007) .

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain. (Husna, 2017). Segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. (Suprpto., 2021)

Penggunaan media mempunyai tujuan memberi motivasi kepada siswa, selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis peserta didik (Darmawan, 2019). Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan keaktifannya. Media yang baik juga menjadikan peserta didik aktif dalam memberikan tanggapan dan juga mendorongnya melakukan praktek yang benar (Permadi, 2016). Pada hakikatnya tujuan media pembelajaran adalah untuk memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar melalui pengembangan kemampuan digitalisasi guru. Manfaat yang diharapkan meliputi:

- Bagi Guru: Meningkatkan kompetensi profesional dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran.
- Bagi Siswa: Mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.
- Bagi Institusi Pendidikan: Menjadi referensi untuk mengembangkan program pelatihan serupa yang dapat diterapkan secara luas.

## B. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, di mana tim pelaksana dari Program Studi Sistem Informasi dan Matematika Universitas Bale Bandung, berkolaborasi dengan pihak SD Negeri Gunung Sindur untuk mendesain dan menjalankan program pelatihan. Metode ini dirancang agar peserta aktif terlibat dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan, hingga evaluasi hasil. Pelatihan dilakukan secara tatap muka pada 12 Agustus 2023, bertempat di ruang guru SDN Gunung Sindur, dengan durasi tiga jam yang mencakup teori dan praktik langsung.



Gambar 1 Tahap pelaksanaan PKM

Tahapan pelaksanaan dimulai dengan persiapan berupa koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak sekolah untuk menentukan kebutuhan aplikasi pembelajaran yang relevan. Berdasarkan hasil koordinasi tersebut, Canva dipilih sebagai perangkat lunak yang akan diajarkan karena penggunaannya yang luas dan aplikatif dalam mendukung tugas administratif. Pelatihan dibagi menjadi beberapa sesi, meliputi pengenalan fitur aplikasi, demonstrasi penggunaan Canva untuk keperluan pembelajaran, dan latihan pembuatan dokumen oleh peserta. Proses ini dirancang agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan secara langsung.

Peserta yang terdiri dari 14 guru sekolah diberi materi pelatihan oleh tim dosen yang berpengalaman dalam bidang sistem informasi dan matematika. Pendekatan yang digunakan adalah metode demonstrasi interaktif, di mana peserta dapat bertanya dan berinteraksi langsung selama proses pelatihan berlangsung. Selain itu, peserta diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas praktis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran mereka, seperti menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain interaktif dan PowerPoint dengan animasi menarik membuat presentasi interaktif.

Setelah pelatihan, evaluasi dilakukan dengan metode observasi langsung dan wawancara singkat untuk menilai tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Tim pelaksana juga menyediakan formulir feedback untuk mengumpulkan masukan dari peserta terkait manfaat dan keberhasilan pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi ini, tim dapat menyimpulkan tingkat keberhasilan program sekaligus memberikan rekomendasi untuk pelatihan lanjutan di masa depan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital untuk para guru di SD Negeri Gunung Sindur dilaksanakan dengan metode action research. Kegiatan ini melibatkan 14 guru sebagai peserta, yang merupakan guru kelas 1 s.d 6. Pelatihan berlangsung selama tiga jam, dimulai dengan pengenalan aplikasi Canva, diikuti demonstrasi langsung, praktik mandiri oleh peserta, dan diakhiri dengan evaluasi.

#### a. Tahap Persiapan

Sebelum pelatihan dimulai, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan kebutuhan pembelajaran. Hasil diskusi ini menjadi dasar dalam merancang materi pelatihan, yang mencakup pengenalan fitur utama Canva, seperti pembuatan presentasi bahan ajar dan pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh para guru

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dimulai dengan sesi pengenalan, di mana peserta diperkenalkan pada antarmuka Canva dan fungsinya dalam mendukung pembelajaran. Sesi ini dilanjutkan dengan demonstrasi langsung oleh pemateri, yang menjelaskan langkah-langkah praktis dalam mendesain bahan ajar. Pada sesi praktik, peserta diberikan tugas membuat bahan ajar menggunakan Canva.



Gambar 2 Tahap Pelaksanaan

#### c. Tahap Evaluasi

Pada akhir pelatihan, evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan peserta. Peserta menyelesaikan tugas dengan baik, menunjukkan bahwa 90% mampu mengaplikasikan materi yang diajarkan. Selain itu, survei umpan balik mengungkapkan bahwa mayoritas peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam administrasi organisasi

#### **D. SIMPULAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh Program Studi Sistem Informasi dan Matematika Universitas Bale Bandung di SDN Gunung Sindur berhasil meningkatkan kompetensi pembelajaran interaktif para guru di sekolah. Melalui pelatihan aplikasi Canva, peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis dalam mengelola pembelajaran, seperti desain pembelajaran, media presentasi dan komunikasi visual. Pendekatan action research yang digunakan, mencakup demonstrasi langsung dan praktik mandiri, terbukti efektif dalam membantu guru memahami dan mengaplikasikan materi pelatihan. Evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, menunjukkan keberhasilan pelatihan ini dalam menjawab kebutuhan pembelajaran di sekolah.

#### **E. UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada pihak SDN Gunung Sindur atas dukungan dan kerja sama yang luar biasa dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, serta kepada para peserta yang telah berpartisipasi aktif sepanjang pelatihan. Penghargaan juga kami sampaikan kepada Universitas Bale Bandung, khususnya Program Studi Sistem Informasi dan Matematika, atas fasilitasi dan dukungannya dalam menyelenggarakan kegiatan ini. Semoga sinergi ini terus berlanjut dan memberikan manfaat berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan kompetensi di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arliza, d. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. . *Jurnal Petik*, 1(5), 77-84.
- Darmawan, D. (2019). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SOFTWARE OPTISYSTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN INSTALASI JARINGAN FTTH DI KELAS XI TJA SMK UT PGII BANDUNG. . *S1 thesis, universitas pendidikan indonesia*.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. . Yogyakarta: Gava Media.
- Fitri, F. &. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.
- Husna, d. (2017). Peran Multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal transformasi pendidikan abad 21* 7(1), 34-41.
- Khaira, H. (2021). Media Pembelajaran Audio visual Berbasis Aplikasi Kinemaster. . *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar* , , (pp. 715-716).
- Khotimah, A. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perekayasa Sistem Antena Di Smk Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 1(5), 237-243.
- Mustofa. (2007). Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* . 4 (1:):76-88. Abdullah, I.
- Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan" Makasar , . *Universitas Negeri Makassar*.
- Pujawan, K. A. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja". . *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Volume 1* . , <https://doi.org/10.23887/jtpi.v1i1.294>.
- Rohani, R. (2019). Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Pusat Publikasi S-1 Pendidikan IPS FKIP ULM*.
- Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress. . *EduMa* . , Vol. 5 (1): hal. 80 – 90.
- Suprpto., A. D. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. 1-8.
- Yasa, d. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas Xi Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singar 12. . *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. 2(14).