



## **Penguatan Kapasitas Guru Sekolah Dasar Di SDN 1 Ijobalit Melalui Workshop Media Pembelajaran Interaktif Digital**

**Taufik Mawardi<sup>1</sup>, Rapi Renda<sup>2</sup>**

Seni Pertunjukan, Universitas Bumigora, Mataram  
mawardi@universitasbumigora.ac.id<sup>1</sup>, renda@universitasbumigora.ac.id<sup>2</sup>

### **Article History:**

Received: 15-06-2025

Revised: 25-06-2025

Accepted: 15-08-2025

**Keywords:** Penguatan Kapasitas Guru, Media Pembelajaran Interaktif, Workshop

**Abstract:** Penguatan kapasitas guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif digital menjadi hal penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah dasar. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SDN 1 Ijobalit dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif serta memperkuat kemampuan pedagogis mereka dalam mengintegrasikan media digital ke dalam RPP dan kegiatan belajar mengajar. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi empat tahap, yaitu persiapan, workshop praktik langsung, pendampingan di kelas, dan evaluasi. Workshop diberikan selama 2-3 hari dengan pendekatan hands-on, diskusi, dan studi kasus, diikuti pendampingan praktik di kelas untuk memastikan guru mampu menerapkan media interaktif secara efektif. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan analisis hasil belajar siswa. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam membuat media interaktif seperti kuis digital, modul animasi, dan presentasi interaktif, peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa, serta kemudahan guru dalam menyiapkan RPP dan media pembelajaran. Keberlanjutan program difasilitasi melalui komunitas praktik guru yang mendukung berbagi pengalaman dan pengembangan inovasi pembelajaran. Kesimpulannya, kombinasi workshop, pendampingan praktik, dan komunitas belajar terbukti efektif menutup gap antara keterampilan teknis dan pedagogis, serta mendorong perubahan nyata dalam proses pembelajaran di SDN 1 Ijobalit.

© 2025 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan abad ke-21 menuntut guru Sekolah Dasar (SD) memiliki literasi digital, kemampuan teknis dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, dan keterampilan pedagogis untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar secara bermakna (Saepul Hidayat, Mutaqin, & Hermawati, 2023). Kondisi ideal di SDN 1 Ijobalit adalah guru mampu memanfaatkan media digital, seperti H5P, Canva, atau modul multimedia, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Selain itu, dukungan infrastruktur berupa perangkat yang memadai, koneksi internet yang stabil, waktu persiapan yang cukup, dan kepemimpinan sekolah yang mendorong inovasi sangat penting agar implementasi media pembelajaran interaktif dapat berkelanjutan (Hidayat et al., 2023).

Namun, kondisi nyata masih banyak SD di Indonesia menunjukkan adanya jarak antara ideal dan praktik di lapangan. Penelitian Basuki (2022) menemukan bahwa meskipun guru sadar akan pentingnya TIK, kompetensi teknis dan integrasinya dalam RPP dan praktik kelas masih rendah. Hal serupa juga disampaikan oleh Caswita (2020), yang menunjukkan bahwa rencana pembelajaran sering tidak memasukkan media TIK karena keterbatasan pengalaman guru dan dukungan sekolah. Dengan demikian, walaupun guru mengikuti pelatihan teknis, pemanfaatan media digital di kelas tidak berjalan secara konsisten.

Selain aspek teknis, kompetensi pedagogis guru dalam penggunaan TIK juga masih menjadi tantangan. Herliani dan Wahyudin (2022) menegaskan bahwa penguasaan TIK pada level pedagogis tinggi (mengintegrasikan teknologi secara inovatif dalam pembelajaran) masih jarang, dan belum merata di seluruh sekolah dasar. Penelitian Saepul Hidayat et al. (2023) menambahkan bahwa kreativitas guru dalam memilih media interaktif juga dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat dan pelatihan lanjutan. Kondisi tersebut menunjukkan gap antara kompetensi ideal guru dan realita di lapangan, yang berdampak pada kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Kesenjangan lain yang muncul berkaitan dengan keberlanjutan praktik di kelas. Purnawati dan Nara Sari (2024) melaporkan bahwa pelatihan literasi digital untuk guru berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis, namun belum ada tindak lanjut untuk memastikan penggunaan media interaktif tetap berlangsung dan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa workshop atau pelatihan yang hanya bersifat sekali saja tidak cukup untuk mengubah praktik pembelajaran secara signifikan.

Selain itu, Fanani, Yuliantari, dan Cahyono (2022) menemukan hambatan nyata seperti keterbatasan perangkat pribadi, koneksi internet yang tidak stabil, dan kurangnya pengalaman guru dalam penggunaan media digital. Studi lain oleh Choirun Nisa dan Fadillah (2022) menekankan pentingnya pendampingan langsung dan adaptasi lokal, sehingga guru mampu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, meskipun infrastruktur masih terbatas. Fauzi, Gazali, Mukti, dan Rahmawati (2022) juga menekankan perlunya workshop yang menggabungkan keterampilan teknis, pedagogis, dan tindak lanjut berkelanjutan agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan konsisten.

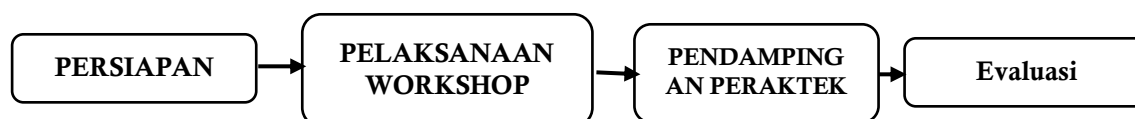
Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat kesenjangan utama antara kondisi ideal dan kondisi riil di SD, termasuk SDN 1 Ijobalit, yaitu: (1) penguasaan teknis media interaktif belum diimbangi integrasi ke dalam RPP dan praktik kelas; (2) pelatihan/workshop masih jarang disertai mentoring atau observasi kelas; (3) dukungan infrastruktur dan manajemen sekolah tidak merata; dan (4) evaluasi dampak terhadap motivasi siswa dan hasil belajar masih minim, terutama untuk jangka menengah dan panjang.

Kebaruan dari program “Penguatan Kapasitas Guru Sekolah Dasar di SDN 1 Ijobalit melalui Workshop Media Pembelajaran Interaktif Digital” terletak pada pendekatan integratif yang menyatukan pelatihan teknis media interaktif, penguatan pedagogis, dan tindak lanjut berupa mentoring, observasi kelas, dan komunitas praktik guru. Pendekatan ini juga menyesuaikan konteks lokal, misalnya penggunaan media ringan untuk koneksi internet terbatas dan integrasi dengan kalender akademik agar tidak bentrok dengan beban administratif guru. Dengan strategi ini, diharapkan bukan hanya keterampilan teknis guru yang meningkat, tetapi praktik pengajaran di kelas juga berubah secara nyata.

Dengan implementasi yang komprehensif, intervensi ini diharapkan memberikan manfaat: (1) peningkatan kompetensi digital dan pedagogis guru; (2) RPP yang kreatif dan media interaktif yang digunakan secara rutin; (3) peningkatan motivasi dan partisipasi siswa; (4) evaluasi berkelanjutan terhadap hasil belajar siswa; dan (5) model pelatihan yang relevan dan dapat direplikasi di sekolah dengan kondisi serupa. Pendekatan ini juga menambah literatur lokal mengenai pengembangan kapasitas guru yang berorientasi pada keberlanjutan dan dampak nyata dalam pembelajaran dasar.

## METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini menggunakan pendekatan workshop berbasis pemberdayaan guru untuk meningkatkan kompetensi digital dan pedagogis guru SD dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Metode dilaksanakan melalui empat tahap utama yaitu persiapan, pelaksanaan workshop, pendampingan praktik, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahap persiapan mencakup identifikasi kebutuhan guru melalui kuesioner dan observasi, serta penyiapan modul dan perangkat pendukung sesuai karakteristik siswa di SDN 1 Ijobalit (Saepul Hidayat et al., 2023). Tahap workshop berlangsung 2–3 hari dengan metode praktik langsung (hands-on), diskusi, dan studi kasus, di mana guru membuat media digital interaktif sesuai mata pelajaran, sekaligus belajar strategi pedagogis integratif (Purnawati & Nara Sari, 2024). Tahap pendampingan praktik dilakukan melalui observasi kelas, mentoring, dan masukan terkait integrasi media dalam RPP serta metode pembelajaran, agar penggunaan media digital benar-benar diterapkan di kelas (Fanani et al., 2022). Tahap evaluasi menggunakan kuesioner, wawancara, observasi, dan analisis hasil belajar siswa untuk menilai peningkatan kompetensi guru, kualitas praktik pembelajaran, dan dampak media interaktif terhadap siswa. Program ini juga menekankan keberlanjutan melalui pembentukan komunitas praktik guru untuk berbagi pengalaman dan inovasi media pembelajaran, sehingga perubahan kapasitas guru dapat berlanjut setelah pelatihan selesai (Choirun Nisa & Fadillah, 2022). Pendekatan ini diharapkan menutup gap antara keterampilan teknis dan integrasi pedagogis, meningkatkan motivasi guru, dan memberi dampak positif pada keterlibatan serta hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Pelaksanaan pengabdian di SDN 1 Ijobalit menunjukkan perkembangan signifikan dalam kapasitas guru dan praktik pembelajaran berbasis media interaktif. Hasil disajikan berdasarkan empat tahap utama: persiapan, workshop, pendampingan praktik, dan evaluasi.

#### Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan guru melalui kuesioner dan observasi kelas. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi informasi, namun kemampuan mereka dalam merancang media

interaktif yang sesuai dengan RPP dan karakteristik siswa masih terbatas. Beberapa guru hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis atau buku, dan belum memanfaatkan kuis digital, modul animasi, atau presentasi interaktif. Hasil identifikasi ini digunakan untuk menyesuaikan materi workshop, termasuk pemilihan media yang sesuai dengan kondisi sarana prasarana sekolah dan tingkat pemahaman guru.

### **Tahap Workshop**

Workshop berlangsung selama 2–3 hari dengan metode praktik langsung (*hands-on*), diskusi, dan studi kasus. Guru diberi pelatihan membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti kuis digital untuk latihan konsep, modul animasi untuk materi IPA, dan presentasi interaktif untuk literasi bahasa Indonesia. Selama workshop, guru dibimbing untuk merancang media yang dapat diaplikasikan langsung ke dalam RPP mereka. Evaluasi awal berupa *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis guru, terutama dalam hal desain media, penggunaan software, dan pengaturan interaktivitas konten. Selain itu, guru belajar mengintegrasikan media digital dengan strategi pengajaran, seperti pembelajaran kolaboratif, diskusi kelompok, dan refleksi siswa, sehingga proses belajar lebih partisipatif.

### **Tahap Pendampingan Praktik**

Setelah workshop, dilakukan pendampingan praktik di kelas. Tim pengabdian hadir secara langsung untuk mengamati penerapan media interaktif, memberikan masukan terkait RPP, strategi penyampaian materi, dan evaluasi hasil belajar. Guru yang sebelumnya kurang percaya diri mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Contohnya, penggunaan kuis digital membuat siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, sedangkan modul animasi meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak. Pendampingan ini juga membantu guru menyesuaikan media dengan kemampuan siswa, kondisi kelas, dan keterbatasan sarana, sehingga penggunaan media lebih efektif dan relevan.

### **Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan melalui kombinasi kuesioner, wawancara, observasi, dan analisis hasil belajar siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan motivasi guru dan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas dengan antusias. Selain itu, guru melaporkan kemudahan dalam menyusun RPP dan menyiapkan media, sehingga beban kerja mereka berkurang. Dokumentasi media pembelajaran yang dibuat guru menunjukkan variasi dan kreativitas yang meningkat, dan media tersebut siap digunakan kembali atau dikembangkan lebih lanjut.

## **2. Pembahasan**

Pelaksanaan pengabdian di SDN 1 Ijobalit menunjukkan bahwa workshop media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media digital. Hal ini sejalan dengan temuan Anggraeni et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu, Budiana (2022) menekankan pentingnya menjadi guru profesional di era digital, yang mencakup kemampuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penerapan media pembelajaran interaktif di kelas juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hidayati & Aslam (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara daring efektif terhadap perkembangan kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dalam pengabdian di SDN 1 Ijobalit, di mana siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran setelah penggunaan media interaktif.

Keberlanjutan penggunaan media pembelajaran interaktif difasilitasi melalui pembentukan komunitas praktik guru. Hal ini mendukung temuan dalam pengabdian di SDN 2 Kampung Baru, di mana kegiatan workshop membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi diri, serta menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif. Pembentukan komunitas praktik ini memungkinkan guru untuk saling berbagi pengalaman dan memperbaiki media pembelajaran, sehingga inovasi pembelajaran tetap berlanjut.

Meskipun demikian, tantangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif tetap ada, seperti keterbatasan infrastruktur dan waktu persiapan. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan pelatihan berkelanjutan yang tidak hanya berfokus pada satu jenis media pembelajaran digital, tetapi juga pada berbagai alat digital lainnya seperti Canva dan Wordwall. Pelatihan lanjutan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai alat digital yang tersedia. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan untuk memastikan guru dapat mengaplikasikan keterampilan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian ini berhasil meningkatkan kompetensi guru SDN 1 Ijobalit dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif digital. Melalui workshop praktik langsung dan pendampingan di kelas, guru-guru mampu membuat media seperti kuis digital, modul animasi, dan presentasi interaktif yang sesuai dengan RPP dan karakteristik siswa. Peningkatan kapasitas ini tidak hanya berupa keterampilan teknis, tetapi juga penguatan kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dampaknya terlihat dari meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta kemudahan guru dalam menyusun RPP dan menyiapkan media pembelajaran.

Keberlanjutan program ini didukung oleh pembentukan komunitas praktik guru, yang menjadi forum untuk berbagi pengalaman, memperbaiki media, dan mengembangkan inovasi pembelajaran lebih lanjut. Model workshop dikombinasikan dengan pendampingan dan komunitas praktik terbukti efektif menutup gap antara keterampilan teknis dan integrasi pedagogis, serta mendorong perubahan nyata dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi referensi bagi sekolah lain untuk meningkatkan kapasitas guru dalam penggunaan media pembelajaran digital secara berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru SDN 1 Ijobalit yang telah berpartisipasi aktif dalam workshop, pendampingan, dan pembentukan komunitas praktik guru. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak sekolah yang memberikan dukungan penuh, sehingga kegiatan peningkatan kompetensi penggunaan media pembelajaran digital dapat terlaksana dengan baik. Antusiasme dan keterbukaan guru dalam belajar serta berinovasi menjadi faktor penting keberhasilan program ini.

Semoga sinergi ini terus terjaga dan menginspirasi sekolah lain dalam mengembangkan pembelajaran digital yang kreatif dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, N.L.E., & Numertayasa, I.W. (2024). Pelatihan Menggunakan Media Pembelajaran Digital Untuk Guru Sekolah Dasar di Desa Pesaban. *Global Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 52–65.
- Anggraeni, S.W., dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Basuki, A. (2022). Identifikasi Komponen Kemampuan Guru SD dalam Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Di Kepulauan Riau. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3). DOI: 10.31004/jpdk.v4i3.12159.
- Budiana, I. (2022). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital. *JIEBAR: Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 2(2).
- Caswita. (2020). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Menerapkan TIK dalam Proses Pembelajaran Melalui in House Training. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1). DOI: 10.30997/dt.v7i1.2342.
- Choirun Nisa, & Fadillah, R. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru SD Negeri 03 Plumbon, Sukoharjo. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2). DOI: 10.71456/adc.v2i2.803.
- Fanani, M. I., Yuliantari, M., & Cahyono, M. A. D. (2022). Pelatihan Literasi Digital Pembelajaran Jarak Jauh untuk Seluruh Guru SD Negeri Sumbersekar Dau Malang. *BIDIK: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1). DOI: 10.31849/bidik.v2i1.8089.
- Fanani, M. I., Yuliantari, M., & Cahyono, M. A. D. (2022). Pelatihan Literasi Digital Pembelajaran Jarak Jauh untuk Seluruh Guru SD Negeri Sumbersekar Dau Malang. *BIDIK: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1). DOI: 10.31849/bidik.v2i1.8089.
- Fauzi, L. M., Gazali, M., Mukti, H., & Rahmawati, B. F. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Memenuhi Tuntutan Pembelajaran Abad 21. *Absyara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2). DOI: 10.29408/ab.v2i2.4115.
- Herliani, A., & Wahyudin, D. (2022). Pemetaan Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Guru pada Dimensi Pedagogik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2). DOI: 10.21831/jpipfp.v11i2.19825.
- Hidayati, I.D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2).
- Lestari, P.A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O.A.R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Nugroho, O.F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 2(1), 47–54.
- Patta, R., Rahman, H., Yusnadi, Y., Irfan, M., & Pagarra, H. (2023). Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar di Kampung Baru Kabupaten Majene. *Jurnal Pengabdian Sains Global*, 4(1), 1–10.
- Purnawati, M., & Nara Sari. (2024). Penguatan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar melalui Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif. *PROFICIO: Jurnal Abdimas FKIP UTP*, 5(2). DOI: 10.36728/jpf.v5i2.3487.

- Purnawati, M., & Nara Sari. (2024). Penguatan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar melalui Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif. *PROFICIO: Jurnal Abdimas FKIP UTP*, 5(2). DOI: 10.36728/jpf.v5i2.3487.
- Hidayat, S. A., Mutaqin, G. S., & Hermawati, M. (2023). Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Penggunaan Media Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Proses Pembelajaran. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1). DOI: 10.47709/educendikia.v4i01.3794.
- Thayban, T., Munandar, H., Kurniawati, E., Sangkota, V.D.A., & Ayub, A. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Untuk Guru SDN 9 Kabila. *Damhil: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 109–114.