

## PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI SD NEGERI SUNGAI PANTAI 1

Erfan Karyadiputra<sup>1</sup>, Silvia Ratna<sup>2</sup>, Agus Alim Muin<sup>3</sup>, Agus Setiawan<sup>4</sup>, Nadya Hijriana<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi,

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

<sup>4,5</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi,

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

e-mail: erfantsy@gmail.com<sup>1</sup>, via.borneo@gmail.com<sup>2</sup>, alim.blues@gmail.com<sup>3</sup>, agusteknik@gmail.com<sup>4</sup>, nadyahijriana@gmail.com<sup>5</sup>

### Abstrak

Pendidikan di Indonesia terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satu aspek penting dalam pengembangan pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran digital. SD Negeri Sungai Pantai 1 sebagai lembaga pendidikan merasa perlu untuk mengimplementasikan media pembelajaran digital sebagai strategi pembelajaran. Anak-anak sekarang memiliki potensi untuk memanfaatkan teknologi secara efektif sebagai media pembelajaran. Namun, pendidik memerlukan dukungan dan pengetahuan khusus untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital kedalam kurikulum mereka sebagai guru profesional. Pelatihan dan dukungan terkait penggunaan media pembelajaran digital membantu para guru mengembangkan keterampilan baru dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Adanya kegiatan PKM ini dapat membantu guru SD Negeri Sungai Pantai 1 dalam membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif sesuai perkembangan teknologi dan berhasil meningkatkan level keberdayaan peserta dengan rata-rata peningkatan sebesar 86%.

**Kata kunci:** Digital, Guru, Media Pembelajaran

### Abstract

Education in Indonesia continues to grow along with the development of information and communication technology (ICT). One important aspect in the development of education is the use of digital learning media. SD Negeri Sungai Pantai 1 as an educational institution feels the need to implement digital learning media as a learning strategy. Children now have the potential to utilise technology effectively as a learning medium. However, educators need support and specialised knowledge to integrate digital learning media into their curriculum as professional teachers. Training and support related to the use of digital learning media helps teachers develop new skills and improve the quality of learning in the school. This PKM activity can help teachers of SD Negeri Sungai Pantai 1 in creating more interactive learning materials according to technological developments and succeeded in increasing the level of empowerment of participants with an average increase of 86%.

**Keywords:** Digital, Teacher, Learning Media

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu aspek penting dalam pengembangan pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran digital. Pemanfaatan teknologi ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar (SD) dengan cara yang menarik dan interaktif bagi siswa. Perkembangan revolusi industri pada revolusi industri 4.0 saat ini sangat mendukung pembelajaran berbasis digital untuk menunjang pembelajaran di sekolah (Subawa et al., 2021). Dalam melaksanakan pembelajaran selalu ada tiga komponen utama, yaitu. komponen penerima pesan (siswa), komponen pengirim pesan (guru) dan komponen pesan itu sendiri berupa materi pendidikan (Sari et al., 2021). Proses belajar mengajar pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, oleh karena itu media yang digunakan dalam pembelajaran biasa disebut lingkungan belajar (Oktaviani, 2019).

SD Negeri Sungai Pantai 1, sebagai lembaga pendidikan di lingkungan tersebut, merasa perlu untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Anak-anak di SD Sungai Pantai 1 memiliki potensi untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Namun, para pendidik memerlukan dukungan dan pengetahuan khusus untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam kurikulum mereka sebagai guru profesional dengan memanfaatkan semaksimal mungkin perkembangan teknologi

informasi terutama untuk memudahkan pelaksanaannya di sekolah (Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2005). Lingkungan pembelajaran berbasis multimedia mempunyai kedudukan yang sangat penting sebagai salah satu komponen pendukung sistem pembelajaran (Supriyadi, 2020). Multimedia juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan metode pengajaran sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal (Lestari et al., 2021). Pemanfaatan lingkungan belajar yang menarik juga sangat penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran (Insan Utami et al., 2021). Pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai bagian dari media pendidikan merupakan salah satu langkah paling efektif dan efisien yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia (Yusa Rahman et al., 2021). Beberapa media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti Canva dan Powtoon dapat digunakan sebagai lingkungan pembelajaran interaktif. Pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi atas kenyataan bahwa Anda tetap bisa belajar dimana saja dan kapan saja (Urva et al., 2021)

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan diberikan pelatihan kepada para pendidik di SD Negeri Sungai Pantai 1 tentang penggunaan media pembelajaran digital. PKM (pengabdian kepada masyarakat) merupakan salah satu cara komunitas pendidikan untuk berkomunikasi langsung dengan masyarakat, sehingga mereka dapat menyikapi masa depan setelah berkembangnya tantangan era globalisasi (Andriyani & Christy, 2018). Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengembangkan keterampilan baru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Sungai Pantai 1 serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan zaman yang semakin digital.

## METODE

Pada pelaksanaan kegiatan PKM ini, digunakan beberapa metode agar pelaksanaannya bisa berjalan dengan baik dan sesuai target yang ingin dicapai. Adapun penjelasan beberapa tahapan metode pelaksanaan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengembangan Materi Pelatihan

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta. Materi pelatihan mencakup penggunaan media pembelajaran digital, seperti pembuatan presentasi dan video pembelajaran menggunakan canva dan pemanfaatan sumber daya digital lainnya.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap ini dilakukan sesi pelatihan yang terstruktur dan interaktif untuk guru dan memberikan panduan praktis tentang cara menggunakan media pembelajaran digital dalam konteks pembelajaran di kelas dengan tetap menyesuaikan materi pelatihan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta.

3. Tahap Evaluasi dan Umpan Balik

Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas pelatihan dan pemahaman peserta menggunakan kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari peserta tentang kelebihan dan kekurangan pelatihan serta untuk mengukur tingkat keberhasilan program.

4. Tahap Pemantauan dan Tindak Lanjut

Pada tahap ini dilakukan pemantauan terhadap implementasi media pembelajaran digital di kelas-kelas setelah pelatihan dan memberikan pendampingan tambahan kepada guru yang masih membutuhkan bantuan tambahan dalam menerapkan konsep yang dipelajari selama pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun beberapa hasil dari pelaksanaan kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) yang dilaksanakan di SD Negeri Sungai Pantai 1 secara garis besar mencakup adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan Keterampilan Guru

Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru di SD Negeri Sungai Pantai 1 memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan media pembelajaran digital. Mereka akan dapat membuat presentasi yang menarik, menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, dan mengintegrasikan sumber daya digital ke dalam pembelajaran mereka.

2. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran digital, kualitas pembelajaran di SD Negeri Sungai Pantai 1 dapat meningkat. Guru dapat menggunakan berbagai media dan teknologi untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa.

3. Peningkatan Motivasi Siswa

Penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Materi pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

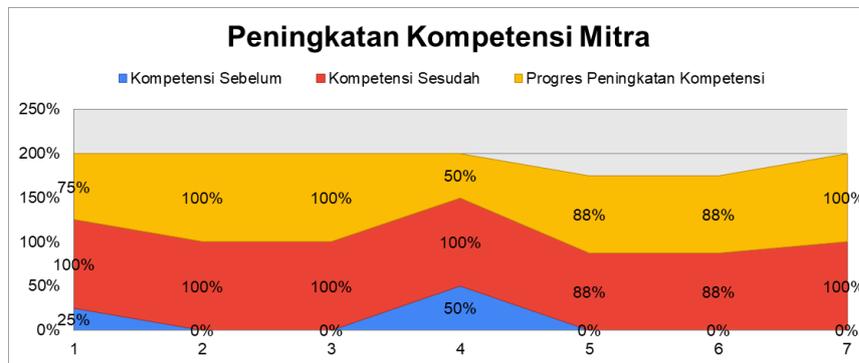
4. Peningkatan Aksesibilitas Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran digital, pembelajaran dapat menjadi lebih mudah diakses oleh semua siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus. Guru dapat menggunakan teknologi untuk menyediakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, sehingga meningkatkan inklusi dalam pembelajaran.

Dengan demikian, hasil dari kegiatan pelatihan media pembelajaran digital di SD Negeri Sungai Pantai 1 dapat memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan bagi guru, siswa, dan institusi pendidikan secara keseluruhan.

Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta

No	Keterangan	Soal Nomor						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Kompetensi Sebelum	25%	0%	0%	50%	0%	0%	0%
2	Kompetensi Sesudah	100%	100%	100%	100%	88%	88%	100%
3	Progres Peningkatan Kompetensi	75%	100%	100%	50%	88%	88%	100%



Gambar 1. Grafik Tingkat Keberdayaan Peserta

Berdasarkan analisa hasil evaluasi pre-test dan post test diatas maka didapatkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta sekitar dengan rata-rata 86% sehingga kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan cukup berhasil dalam meningkatkan tingkat keberdayaan peserta.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Pelatihan



Gambar 3. Foto Pelaksanaan Pelatihan

## SIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran digital di SD Negeri Sungai Pantai 1 telah memberikan dampak yang positif dan signifikan bagi guru, siswa, dan institusi pendidikan secara keseluruhan. Guru dan staf sekolah telah meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran digital juga telah mendorong peningkatan motivasi dan minat belajar siswa, serta meningkatkan aksesibilitas pembelajaran bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Kolaborasi antara guru dan siswa juga meningkat, sementara kreativitas dalam pembelajaran didorong. Selain itu, pelatihan ini telah membangun kapasitas institusi dalam mengadopsi teknologi dalam pendidikan dan memberikan contoh model pembelajaran terbaik yang dapat diadopsi oleh sekolah lain. Dengan demikian, upaya ini penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin digital dan global.

## SARAN

Kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) ini tentunya masih perlu adanya upaya berkelanjutan dalam pengembangan keterampilan teknologi bagi guru dan staf sekolah, baik melalui workshop tambahan, pelatihan lanjutan, atau pengembangan profesional secara rutin. Penting juga untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan materi pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku dengan melibatkan guru dan siswa dalam proses ini. Selain itu, perlu dilakukan monitoring dan evaluasi secara terus-menerus terhadap implementasi media pembelajaran digital di kelas-kelas, serta memastikan infrastruktur teknologi yang memadai dalam sekolah. Kerja sama dengan pihak eksternal, seperti lembaga pendidikan tinggi atau perusahaan teknologi, juga dapat membantu dalam mendapatkan dukungan tambahan. Diseminasi hasil dan pembelajaran kepada pihak terkait lainnya serta menjaga kontinuitas peningkatan kualitas melalui program pelatihan dan pengembangan yang berkelanjutan akan membantu sekolah untuk tetap berada di garis depan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan terutama dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi dan perubahan sistem pendidikan agar tetap mampu beradaptasi secara maksimal dalam perubahan pelaksanaan pembelajaran baik secara luring maupun daring

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Tim pelaksanaan kegiatan PKM yaitu Dosen Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin yang telah membantu pelaksanaan kegiatan sehingga berjalan lancar dan Yayasan UNISKA yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andriyani, S., & Christy, T. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Smk Negeri 1 Air Joman – Kisaran. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2), 15–18. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i2.104>
- Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. (2005). Undang-Undang (UU) tentang Guru dan Dosen Nomor 14. *Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia*, 2.
- Insan Utami, N., Widanarti, M., & Alifa Putrikiti, K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Guru Taman Kanak-Kanak. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan, March 2020*, 1411–1417.
- Lestari, R., Pratama, F., Widiartin, T., Wisnu Karyanto, N., & Kukuh Adisusilo, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan ( Diklat ). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94.
- Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>
- Subawa, I. G. B., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2021). *Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Guru- Guru Smp Negeri 4 Singaraja*. 381–387.
- Supriyadi. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Animasi Interaktif Berbasis ActionScript. *Jurnal Komunikasi*, 11(1), 9–16.
- Urva, G., Pratiwi, M., & Oemara Syarief, A. (2021). E-Learning berbasis Edmodo untuk Optimalisasi Pembelajaran Pada Masa New Normal. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 41–47. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.176>
- Yusa Rahman, F., Karyadiputra, E., Setiawan, A., Indah Purnomo, I., Studi Teknik Informatika, P., Teknologi Informasi, F., & Kalimantan MAB Banjarmasin, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum. *Ejurnal.Sttdumai.Ac.Id*, 1(2). <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/214>