PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD OLEH MAHASISWA PGSD UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Nur Asia[1], Mukhlis[2], Syekh Adiwijaya Latief[3]
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Makassar
e-mail: nurasiaasia009@gmail.com[1], mukhlis@unismuh.ac.id[2], adilatief@unismuh.ac.id[3]

Abstrak
Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa di SD melalui pemanfaatan media pembelajaran digital dengan pendampingan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai respons terhadap rendahnya minat belajar siswa dan terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Program dilaksanakan menggunakan metode participatory action research dengan melibatkan 30 siswa kelas V SD dan 1 guru Bahasa Indonesia. Pelaksanaan program meliputi tiga tahap: persiapan (analisis kebutuhan dan penyusunan program), implementasi (pelatihan dan pendampingan), dan evaluasi. Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa yang tercermin dari meningkatnya kehadiran (75% menjadi 92%), partisipasi aktif (8 menjadi 22 siswa), dan ketepatan pengumpulan tugas (60% menjadi 85%). Nilai rata-rata siswa meningkat dari 65,5 menjadi 78,3 dengan jumlah siswa mencapai KKM meningkat dari 12 menjadi 25 siswa. Kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital juga meningkat, ditandai dengan peningkatan penguasaan media digital (45% menjadi 85%) dan produktivitas konten digital (2 menjadi 6 konten/bulan). Program ini membuktikan efektivitas pendampingan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media digital.
Kata Kunci : Media Pembelajaran Digital, Minat Belajar, Bahasa Indonesia.

Abstrack
This community service program aims to increase students' interest in learning Indonesian in elementary school through the use of digital learning media with assistance from PGSD students at Muhammadiyah University of Makassar. This activity was carried out in response to students' low interest in learning and the limited use of technology in learning Indonesian. The program was implemented using the participatory action research method involving 30 fifth grade elementary school students and 1 Indonesian language teacher. Program implementation includes three stages: preparation (needs analysis and program preparation), implementation (training and mentoring), and evaluation. The program results showed a significant increase in student interest in learning as reflected in increased attendance (75% to 92%), active participation (8 to 22 students), and accuracy in submitting assignments (60% to 85%). The average student score increased from 65.5 to 78.3 with the number of students reaching the KKM increasing from 12 to 25 students. Teacher competency in using digital media has also increased, marked by an increase in mastery of digital media (45% to 85%) and digital content productivity (2 to 6 content/month). This program proves the effectiveness of mentoring in improving the quality of Indonesian language learning through the use of digital media.
Keywords: Digital Learning Media, Interest in Learning, Indonesian.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar (Afdalia & Arifin, 2023). Era digital menuntut adanya transformasi metode pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif untuk memenuhi kebutuhan generasi digital native. Sanjaya (2019) menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sebuah pilihan, melainkan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mencapai efektivitas pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar menghadapi tantangan tersendiri dalam mempertahankan minat dan motivasi belajar siswa (Purnomo et al., 2025). Menurut Sari et al. (2024), rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sering dikaitkan dengan metode pembelajaran yang monoton dan kurang memanfaatkan potensi media digital (Sari & Farida, 2024). Mayer (2020) menambahkan bahwa pembelajaran multimedia dapat memfasilitasi proses kognitif

siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif (Djatmika & Praherdhiono, 2024; Pramuji et al., 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran digital membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Rohaini & Fathoni, 2025). Baadillah et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan platform digital seperti YouTube dan aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan engagement siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan temuan Opoh et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Kompetensi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran digital menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Warsita (2021) menekankan pentingnya pengembangan kompetensi digital guru melalui program pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan. Hal ini menjadi dasar dilaksanakannya program pengabdian masyarakat yang melibatkan mahasiswa PGSD dalam pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital.

Arsyad (2021) menggarisbawahi bahwa efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Prastowo (2020) menambahkan bahwa pengembangan bahan ajar digital harus memperhatikan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Program pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai upaya kolaboratif antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital. Melalui pendampingan intensif oleh mahasiswa PGSD, diharapkan dapat terjadi transfer pengetahuan dan keterampilan yang efektif dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

METODE

Program pengabdian masyarakat ini mengadopsi pendekatan participatory action research dengan melibatkan mahasiswa PGSD sebagai fasilitator dalam pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital. Mengacu pada Sanjaya (2019), pelaksanaan program dibagi menjadi tiga tahap utama: persiapan, implementasi, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan program pendampingan, dan pengembangan materi digital sesuai standar Warsita (2021). Selanjutnya, tahap implementasi mencakup pelatihan penggunaan media digital, pendampingan praktik pembelajaran, dan monitoring berkelanjutan.

Subjek program terdiri dari 30 siswa kelas V SD dan 1 guru Bahasa Indonesia yang dipilih berdasarkan kriteria dan kebutuhan program. Mengadaptasi metodologi Prastowo (2020), pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara, dan evaluasi hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur efektivitas program dalam meningkatkan minat belajar siswa dan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 1 bulan dengan melibatkan 25 siswa kelas V SD dan 1 orang guru Bahasa Indonesia. Berikut adalah data yang diperoleh selama pelaksanaan program:

Tabel 1. Data Kehadiran dan Partisipasi Siswa

Aspek yang Diamati	Sebelum Program	Setelah Program
Kehadiran Siswa	75%	92%
Partisipasi Aktif	8 siswa	22 siswa
Ketepatan Pengumpulan Tugas	60%	85%

Tabel 2. Hasil Penilaian Siswa

Komponen	Pre-test	Post-test
Nilai Rata-rata	65.5	78.3
Nilai Tertinggi	80.0	95.0
Nilai Terendah	45.0	60.0
Jumlah Siswa Mencapai KKM	12 siswa	25 siswa

Tabel 3. Evaluasi Kompetensi Guru

Aspek Kompetensi	Awal Program	Akhir Program
Penguasaan Media Digital	45%	85%
Produksi Konten Digital	2 konten/bulan	6 konten/bulan
Variasi Metode Mengajar	2 metode	5 metode

Pembahasan

Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa yang tercermin dari berbagai indikator. Tingkat kehadiran siswa mengalami peningkatan dari 75% menjadi 92%, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berhasil menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Sari et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang substansial, dari 8 siswa menjadi 22 siswa. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Afdalia & Arifin, 2023). Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Aspek ketepatan pengumpulan tugas juga menunjukkan tren positif dengan peningkatan dari 60% menjadi 85%. Mayer (2020) menegaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang tercermin dari meningkatnya kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas. Hasil penilaian siswa juga menunjukkan peningkatan yang menggembirakan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 65.5 menjadi 78.3, dan jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat lebih dari dua kali lipat, dari 12 menjadi 25 siswa.

Pengembangan Kompetensi Guru

Program pendampingan telah memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Penguasaan media digital oleh guru mengalami peningkatan signifikan dari 45% menjadi 85%, menunjukkan keberhasilan program dalam meningkatkan literasi digital guru. Sebagaimana diungkapkan oleh Warsita (2021), peningkatan kompetensi digital guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

Produktivitas guru dalam menghasilkan konten digital juga menunjukkan peningkatan yang menggembirakan, dari rata-rata 2 konten per bulan menjadi 6 konten per bulan. Baadillah et al. (2023) menekankan bahwa kemampuan guru dalam menghasilkan konten digital yang berkualitas merupakan komponen penting dalam pembelajaran era digital. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru telah memiliki kepercayaan diri dan keterampilan yang memadai dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis digital. Variasi metode mengajar yang diterapkan guru juga mengalami peningkatan dari 2 metode menjadi 5 metode pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Opoh et al. (2021) yang menyatakan bahwa diversifikasi metode pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam strategi pembelajaran yang bervariasi.

Keberhasilan program pengembangan kompetensi guru ini juga tercermin dari kemampuan mereka dalam mengintegrasikan berbagai platform digital dalam pembelajaran. Arsyad (2021) menegaskan bahwa kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Peningkatan kompetensi ini memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini telah berhasil melalui pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital, yang ditunjukkan dengan peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa, ketepatan pengumpulan tugas, dan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kompetensi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran digital juga

mengalami peningkatan substansial, yang tercermin dari bertambahnya variasi metode mengajar dan produktivitas dalam menghasilkan konten digital.

Berdasarkan hasil program, disarankan untuk mengembangkan program pendampingan berkelanjutan yang melibatkan lebih banyak sekolah dan guru. Perlu adanya pengembangan platform berbagi konten digital antar guru untuk memperkaya sumber belajar. Selain itu, pentingnya pembentukan komunitas praktik (community of practice) untuk mendukung keberlanjutan program dan pengembangan profesional guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

Afdalia, T., & Arifin, Z. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 2 Majene. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan, 10*(3).

Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Baadillah, I., Sulistyawati, R. R., Amalia, N., Ibrahim, N., & Hidayatullah, A. (2023). Pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi guru-guru sekolah menengah pertama. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *6*(2), 232–241

Djatmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(4 Nopember), 5045–5060.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Opoh, Sukmawati & Haris, Ikhfan & Sumar, Warni. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Perkuliahan. Student Journal of Educational Management. 220-234. 10.37411/sjem.v1i2.1033.

Prastowo, A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.

Pramuji, L., Permanasari, A., & Ardianto, D. (2020). Multimedia interaktif berbasis stem pada konsep pencemaran lingkungan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *JSEP (Journal of Science Education and Practice)*, *2*(1), 1–15.

Purnomo, A., Huda, M. A., Agnesti, S. A. D., & Fathoni, T. (2025). Mengidentifikasi Kebutuhan dan Tantangan Peserta Didik sebagai Solusi Bimbingan Konseling di Sekolah. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *5*(2), 140–148.

Rohaini, A., & Fathoni, T. (2025). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Manajemen Konflik di Lingkungan Pendidikan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *5*(2), 450–457.

Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sari, Q. P., & Farida, Y. E. (2024). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN TV SMART PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS DARUL ULUM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 334–347.

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R., S. F., & Aurelita M., N. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Universitas Dharmawangsa, 18*(1), 205–218.

Warsita, B. (2021). Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.