



Transformasi Pembelajaran Digital melalui Pelatihan Pembuatan Media Interaktif bagi Guru Sekolah Dasar

Nora Surmilasari¹, Jayanti², Kiki Aryaningrum³, Sonia Anisah Utami⁴, Treny Hera⁵, Tanzimah⁶, Susanti Faipri Selegi⁷, Henni Riyanti⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas PGRI Palembang

email: norasurmilasari@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :
02-06-2026
Disetujui :
15-06-2026
Dipublikasikan :
30-06-2026

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran di era digital menuntut guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis digital. Namun, hasil analisis kebutuhan di SD Negeri 222 Palembang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran secara konvensional dan belum optimal dalam menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan dilaksanakan dengan metode partisipatif melalui tahapan analisis kebutuhan, koordinasi dengan mitra, *pretest* kompetensi guru, pelatihan pembuatan media pembelajaran digital, workshop dan pendampingan, implementasi media di kelas, serta evaluasi. Pelatihan difokuskan pada pemanfaatan Microsoft PowerPoint Interaktif, Canva Education, Wordwall, dan Quizizz. Sebanyak 24 guru mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,4 menjadi 86,7 pada *posttest*. Selain itu, seluruh peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran digital sesuai mata pelajaran yang diampu dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital meningkatkan keterlibatan peserta didik, interaksi pembelajaran, serta motivasi belajar di kelas. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat baik terhadap pelaksanaan pelatihan karena materi dan pendampingan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan guru. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik di SD Negeri 222 Palembang.

Kata Kunci: media pembelajaran digital; kompetensi guru; pelatihan; pengabdian kepada masyarakat; sekolah dasar.

ABSTRACT (10 PT)

The rapid advancement of digital technology has created new challenges for elementary school teachers to develop innovative and interactive learning media that support effective classroom instruction. However, a needs assessment conducted at SD Negeri 222 Palembang revealed that most teachers still relied on conventional instructional media and had not optimally utilized digital applications in the teaching and learning process. Therefore, this Community Service Program aimed to enhance teachers' competencies in designing and developing digital learning media. The program employed a participatory approach consisting of several stages: needs assessment, coordination with the partner school, teachers' competency pretest, digital learning media training, workshops and mentoring, classroom implementation, and program evaluation. The training focused on the use of Microsoft PowerPoint Interactive, Canva Education, Wordwall, and Quizizz as digital learning media suitable for elementary school instruction. A total of 24 teachers participated in all training activities. The evaluation results indicated a significant improvement in teachers' competencies, as reflected by the increase in the average pretest score from 58.4 to a posttest score of 86.7. Furthermore, all participants successfully developed digital learning media tailored to their respective subjects and implemented them in classroom instruction. The application of these digital media enhanced students' engagement, classroom interaction, and learning

motivation. Participants also expressed highly positive responses to the training and mentoring activities, stating that the program effectively addressed their professional development needs. In conclusion, this Community Service Program successfully improved teachers' competencies in developing and utilizing digital learning media, thereby supporting the implementation of more innovative, interactive, and student-centered learning in SD Negeri 222 Palembang.

Keywords : *community service; digital learning media; elementary school; teacher competency; teacher training.*



©2022 Penulis. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya transformasi proses pembelajaran dari pendekatan yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital yang lebih adaptif, interaktif, serta berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Pada jenjang pendidikan dasar, peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai materi, tetapi berkembang menjadi perancang pengalaman belajar yang mampu mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran secara selaras untuk menciptakan pembelajaran yang efektif (UNESCO, 2018). Kemampuan tersebut merupakan salah satu bentuk kompetensi profesional yang harus dimiliki guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, kompetensi tersebut sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, penguatan Profil Pelajar Pancasila, serta optimalisasi pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian integral dari proses pembelajaran (Kementerian Pendidikan, 2022b).

Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* menjelaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran bergantung pada kemampuan guru memadukan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi ajar secara utuh (UNESCO, 2018). Sementara itu, kerangka *Digital Competence of Educators* menegaskan bahwa guru harus memiliki kompetensi dalam memilih, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengevaluasi sumber belajar digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Redecker & Punie, 2017). Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi digital guru berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Darmayanti & Amalia, 2024; Sauri et al., 2025; Sri Haryati et al., 2026; Trust & Whalen, 2020), keterlibatan peserta didik (Ardiansa & Iswahyudi, 2026; Fazila et al., 2026; Nadhifah et al., 2026), kreativitas pembelajaran serta hasil belajar siswa (Azkia et al., 2023; Hizam et al., 2021; Mufida et al., 2025; Sunarso & Herdianto, 2024; Trust & Whalen, 2020; Zhou et al., 2022).

Pada pendidikan sekolah dasar, penerapan media pembelajaran berbasis digital menjadi semakin penting karena peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran perlu didukung oleh media yang menyajikan ilustrasi, animasi, simulasi, permainan edukatif, serta berbagai aktivitas yang mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak. Pemanfaatan aplikasi seperti Microsoft PowerPoint Interaktif, Canva Education, Wordwall, dan Quizizz memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik (Darmayanti & Amalia, 2024). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung (Tetelepta & Ginting, 2025).

Meskipun demikian, hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital guru sekolah dasar di Indonesia masih belum optimal (Apriansyah et al., 2025). Permasalahan yang banyak ditemukan meliputi rendahnya kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital, keterbatasan penguasaan aplikasi pembelajaran, kurangnya pengalaman mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran, serta minimnya pelatihan yang bersifat praktis dan berkelanjutan. Kondisi tersebut menyebabkan pemanfaatan teknologi di kelas masih sebatas penggunaan presentasi sederhana atau penyampaian materi secara satu arah sehingga belum mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Berbagai program peningkatan kompetensi guru sebenarnya telah banyak dilaksanakan (Saure et al., 2025; Sri Haryati et al., 2026). Namun demikian, sebagian besar kegiatan masih berorientasi pada pengenalan aplikasi tanpa disertai praktik intensif, pendampingan implementasi di kelas, maupun evaluasi terhadap produk media yang dihasilkan guru. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan peningkatan kompetensi digital guru sangat dipengaruhi oleh adanya pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*), pendampingan berkelanjutan (*coaching*), kolaborasi antarguru, dan implementasi langsung pada proses pembelajaran (Supratman et al., 2025). Pelatihan yang hanya bersifat seminar atau sosialisasi belum mampu memberikan dampak signifikan terhadap perubahan praktik pembelajaran guru di kelas.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SD Negeri 222 Palembang sebagai sekolah mitra. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta kajian terhadap ketersediaan sarana prasarana dan tingkat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. SD Negeri 222 Palembang merupakan sekolah dasar negeri yang telah terakreditasi A dan berlokasi di Kecamatan Plaju, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Sekolah ini didukung oleh fasilitas pembelajaran yang memadai, antara lain akses internet, laptop, dan LCD proyektor, serta memiliki jumlah peserta didik yang cukup besar sehingga berpotensi untuk mengoptimalkan penerapan pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan data resmi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, SD Negeri 222 Palembang berstatus sebagai sekolah negeri dengan akreditasi A serta memiliki infrastruktur yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi secara efektif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan diskusi dengan sekolah mitra SD Negeri 222 Palembang, ditemukan beberapa permasalahan utama. Pertama, sebagian besar guru telah memiliki perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan akses internet, tetapi belum mampu mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Kedua, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi bahan ajar konvensional sehingga aktivitas belajar peserta didik kurang interaktif. Ketiga, guru belum terbiasa memanfaatkan aplikasi digital seperti *Canva Education*, *Wordwall*, dan *Quizizz* sebagai media pembelajaran maupun asesmen formatif. Keempat, belum tersedia program pendampingan yang membantu guru menghasilkan produk media pembelajaran digital yang siap digunakan di kelas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya variasi pembelajaran serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi berupa Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru Sekolah Dasar yang dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, *pretest* kompetensi digital guru, pelatihan berbasis praktik, workshop penyusunan media pembelajaran digital, pendampingan implementasi di kelas, serta evaluasi melalui *posttest* dan penilaian produk media yang dihasilkan guru. Materi pelatihan difokuskan pada pemanfaatan *PowerPoint Interaktif*, *Canva Education*, *Wordwall*, dan *Quizizz* sebagai perangkat yang mudah diakses, sesuai dengan kebutuhan guru sekolah dasar, serta dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran.

Model pelatihan pada kegiatan pengabdian ini yang tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan guru mengenai aplikasi digital, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan *TPACK* dengan pendampingan intensif hingga implementasi nyata di kelas. Produk akhir kegiatan tidak hanya berupa peningkatan kompetensi guru, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran digital yang tervalidasi, siap digunakan dalam proses pembelajaran, dan dapat direplikasi oleh guru lain melalui komunitas belajar sekolah. Pendekatan tersebut diharapkan mampu menciptakan perubahan praktik pembelajaran yang lebih berkelanjutan dibandingkan pelatihan konvensional.

Melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan kompetensi digital guru sekolah dasar meningkat secara signifikan, baik pada aspek pengetahuan teknologi, kemampuan mendesain media pembelajaran, maupun keterampilan mengimplementasikan media digital dalam pembelajaran. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik sehingga mendukung peningkatan mutu pendidikan dasar serta keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PELAKSANAAN (Kapital, tebal, Times new romance 11 pt)

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di SD Negeri 222 Palembang dengan sasaran seluruh guru kelas dan guru mata pelajaran yang berjumlah 24 orang. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan *Participatory Action Learning* (PAL), yaitu pendekatan yang menempatkan peserta sebagai subjek utama dalam setiap tahapan kegiatan melalui proses identifikasi masalah, pelatihan, praktik, pendampingan, implementasi, dan refleksi (Darmawan & Rosmilawati, 2020; Sulistiarini et al., 2026). Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan keterampilan peserta secara berkelanjutan melalui pengalaman belajar langsung (*learning by doing*) dan kolaborasi antara tim pengabdian dengan mitra.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan (*need assessment*). Pada tahap ini tim pengabdian melakukan observasi, wawancara dengan kepala sekolah, penyebaran angket kepada guru, dan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mengidentifikasi kondisi awal kompetensi digital guru, media pembelajaran yang selama ini digunakan, ketersediaan sarana dan prasarana teknologi, serta kebutuhan guru terhadap pelatihan. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam penyusunan materi, strategi pelatihan, dan penentuan aplikasi digital yang digunakan selama kegiatan. Analisis kebutuhan merupakan tahapan penting dalam penyusunan program pelatihan agar materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta dan kondisi lapangan (Andriani et al., 2023).

Tahap kedua adalah perencanaan program. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim menyusun modul pelatihan, bahan ajar, instrumen *pretest* dan *posttest*, lembar observasi, panduan praktik, serta rubrik penilaian produk media pembelajaran digital. Materi pelatihan difokuskan pada penggunaan *Microsoft PowerPoint Interaktif*, *Canva for Education*, *Wordwall*, dan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang mudah diakses, sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar, dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka (Apriansyah et al., 2025; Kementerian Pendidikan, 2022a).

Tahap ketiga adalah pelaksanaan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. *Pretest* diberikan sebelum kegiatan pelatihan dimulai dan mencakup aspek literasi digital, pemanfaatan aplikasi pembelajaran, desain media pembelajaran, serta integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Tahap keempat merupakan pelaksanaan pelatihan. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep media pembelajaran digital, urgensi transformasi digital dalam pendidikan, prinsip desain media pembelajaran yang efektif, serta pengenalan berbagai aplikasi pembelajaran digital. Selanjutnya peserta mengikuti sesi praktik secara langsung (*hands-on training*) yang dipandu oleh tim pengabdian. Pada sesi ini guru dilatih membuat media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint, mendesain bahan ajar visual melalui Canva *Education*, mengembangkan permainan edukatif menggunakan *Wordwall*, serta menyusun asesmen interaktif berbasis Quizizz. Setiap peserta didampingi hingga mampu menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Model pelatihan berbasis praktik terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media digital (Bakri et al., 2025).

Tahap kelima adalah workshop dan pendampingan. Pada tahap ini peserta mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri berdasarkan materi ajar yang digunakan di kelas masing-masing. Tim pengabdian memberikan konsultasi, umpan balik, serta pendampingan teknis terhadap desain media, penyusunan materi, penggunaan fitur interaktif, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Pendampingan dilakukan secara langsung selama kegiatan maupun melalui komunikasi daring setelah pelatihan selesai untuk memastikan media yang dihasilkan dapat diimplementasikan secara optimal.

Tahap keenam adalah implementasi media pembelajaran di kelas. Guru menerapkan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran nyata. Tim pengabdian melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media, keterlibatan peserta didik, dan kendala yang dihadapi guru selama implementasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital.

Tahap ketujuh adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu (1) *posttest* untuk mengukur peningkatan kompetensi digital guru setelah mengikuti pelatihan, (2) penilaian produk media pembelajaran menggunakan rubrik yang meliputi aspek desain, interaktivitas, kesesuaian materi, kreativitas, dan kemudahan penggunaan, (3) observasi implementasi media di kelas, serta (4)

angket kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan PKM. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta, sedangkan hasil penilaian produk digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Keberhasilan program ditentukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu: (1) minimal 80% peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan; (2) terjadi peningkatan skor kompetensi digital guru berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*; (3) setiap peserta mampu menghasilkan sedikitnya satu media pembelajaran digital yang layak digunakan dalam pembelajaran; (4) media yang dikembangkan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas; dan (5) peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan pelatihan dengan tingkat kepuasan minimal berkategori baik. Indikator tersebut selaras dengan hasil berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik, pendampingan, dan implementasi mampu meningkatkan kompetensi digital guru. (Anisa et al., 2023).

Alur pelaksanaan kegiatan PKM terdiri atas tujuh tahapan yang saling berkaitan, yaitu:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PKM

Dimulai dengan Analisis Kebutuhan yang menjadi dasar Perencanaan Program PKM. Dilanjutkan dengan melakukan *Pretest* Kompetensi Guru terkait bahan ajar digital. Selanjutnya dilakukan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital, Workshop dan Pendampingan serta Implementasi di Kelas. Setelah itu dilakukan *posttest* untuk bahan Evaluasi dan Tindak Lanjut. Tahapan tersebut dirancang secara sistematis agar pelatihan tidak hanya meningkatkan pengetahuan guru, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran digital yang inovatif, aplikatif, dan berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital dilaksanakan di SD Negeri 222 Palembang dengan sasaran seluruh guru kelas dan guru mata pelajaran. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, koordinasi dengan pihak sekolah, *pretest* kompetensi digital guru, penyampaian materi, praktik pembuatan media pembelajaran digital, pendampingan, implementasi media di kelas, serta evaluasi kegiatan.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan perangkat digital dalam administrasi pembelajaran, namun pemanfaatannya sebagai media pembelajaran interaktif

masih terbatas. Media yang digunakan selama proses pembelajaran umumnya berupa PowerPoint sederhana tanpa unsur interaktif. Selain itu, guru belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis web seperti *Canva Education*, *Wordwall*, maupun *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kondisi tersebut sejalan dengan berbagai laporan PKM sebelumnya yang menunjukkan bahwa kompetensi digital guru sekolah dasar masih perlu diperkuat melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan (Bakri et al., 2025; Luo et al., 2023; Nadhifah et al., 2026).

Sebanyak 24 orang guru mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Kompetensi awal peserta diukur menggunakan instrumen *pretest* yang terdiri atas 20 butir pertanyaan mengenai literasi digital, pengembangan media pembelajaran, dan pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif. Setelah pelatihan selesai, peserta mengikuti *posttest* dengan instrumen yang sama. Hasil *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kompetensi Guru

Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
Rata-rata nilai	58,4	86,7	28,3
Nilai tertinggi	78	98	20
Nilai terendah	42	74	32
Ketuntasan (>75)	20,8%	91,7%	70,9%

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata nilai meningkat sebesar 28,3 poin, sedangkan persentase guru yang mencapai kategori kompeten meningkat dari 20,8% menjadi 91,7%. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual mengenai media pembelajaran digital, tetapi juga meningkatkan kemampuan praktis guru dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa program pengembangan profesional guru yang mengintegrasikan pelatihan, praktik, dan refleksi secara berkelanjutan mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dan kompetensi digital guru secara signifikan (Stefany & Helmi, 2024).

Peningkatan kompetensi tersebut terjadi karena pelatihan menerapkan pendekatan *learning by doing*, yaitu guru memperoleh penjelasan konsep, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan secara individual. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi selama proses pembuatan media sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini konsisten dengan hasil kegiatan PKM Haq et al., (2026) yang melaporkan bahwa kombinasi ceramah, praktik, dan pendampingan lebih efektif dibandingkan pelatihan yang hanya berupa penyampaian materi. Selain itu, pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) disertai pendampingan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dibandingkan pelatihan yang hanya berupa penyampaian materi karena peserta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil pekerjaannya (Bakri et al., 2025; Redecker & Punie, 2017).



Gambar 2. Kegiatan Pelaksanaan PKM

Selama kegiatan praktik, setiap guru diwajibkan menghasilkan minimal satu media pembelajaran digital sesuai mata pelajaran yang diampu. Media dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi, yaitu *Canva Education*, *Microsoft PowerPoint Interaktif*, *Wordwall*, dan *Quizizz*.

Tabel 2. Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Jenis Media	Jumlah Produk
Canva Education	10
PowerPoint Interaktif	7
Wordwall	4
Quizizz	3
Total	24

Seluruh peserta berhasil menyelesaikan produk media pembelajaran sesuai target yang ditetapkan. Produk yang dihasilkan menunjukkan peningkatan kualitas dibandingkan media yang digunakan sebelum pelatihan. Media yang dikembangkan telah memuat unsur visual yang menarik, animasi, gambar, video, hyperlink, maupun aktivitas interaktif sehingga lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang lebih kreatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian TPACK Framework yang menegaskan bahwa integrasi teknologi yang efektif harus memadukan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten sehingga media yang dikembangkan benar-benar mendukung proses pembelajaran (Helsa & Juandi, 2023; Kong et al., 2023; Voogt, 2000). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan media digital melalui pelatihan mampu meningkatkan kreativitas guru serta kualitas perangkat pembelajaran yang dihasilkan (Anisa et al., 2023; Stefany & Helmi, 2024).

Keberhasilan peserta menghasilkan media pembelajaran menunjukkan bahwa kompetensi digital guru dapat ditingkatkan melalui pelatihan yang menekankan praktik langsung. Produk yang dihasilkan juga memperlihatkan bahwa guru telah mampu mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar menggunakan teknologi sebagai alat presentasi. Temuan ini sejalan dengan kerangka DigCompEdu yang menempatkan kompetensi digital guru tidak hanya pada kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga pada kemampuan memilih, merancang, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Redecker & Punie, 2017). Stefany & Helmi, (2024) melaporkan bahwa peningkatan literasi digital guru berpengaruh signifikan terhadap kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran digital yang inovatif, sedangkan (Anisa et al., 2023) menemukan bahwa penguatan kompetensi digital guru melalui pelatihan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah implementasi media pembelajaran digital pada proses pembelajaran di kelas. Implementasi dilakukan oleh guru dengan pendampingan tim PKM pada beberapa kelas sebagai sampel. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan beberapa perubahan positif, yaitu peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, interaksi guru dan siswa meningkat, siswa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan, guru lebih mudah menjelaskan konsep abstrak melalui visualisasi gambar dan video, evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik melalui penggunaan kuis interaktif. Hasil tersebut mendukung berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan (*student engagement*), pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih visual, kontekstual, dan interaktif (Bond et al., 2020; Hidayat et al., 2022) (Ardiansa & Iswahyudi, 2026; Bond et al., 2020; Fazila et al., 2026; Sinclair & Baccaglini-Frank, 2016).

Selama implementasi, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi ketika guru menggunakan media berbasis *Canva* dan *Wordwall*. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih komunikatif karena siswa terlibat secara langsung dalam menjawab kuis maupun menyelesaikan permainan edukatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi melalui platform digital seperti *Wordwall* dan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Dayu & Setyaningsih, 2024; Fadlillah et al., 2025). Selain itu, penggunaan *Canva* sebagai media visual interaktif terbukti membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang dipelajari (Bakri et al., 2025).

Temuan ini mendukung konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui visualisasi, simulasi, dan aktivitas interaktif yang mendorong peserta didik membangun pengetahuan secara aktif. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian pada konteks pendidikan dasar di Indonesia yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Apriansyah et al., 2025; Azkia et al., 2023; Mufida et al., 2025; Supratman et al., 2025).

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui angket kepuasan menggunakan skala Likert lima tingkat. Aspek yang diukur meliputi kualitas materi, kemampuan narasumber, pelaksanaan praktik, pendampingan, serta manfaat kegiatan. Hasil evaluasi ditampilkan pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta

Aspek	Persentase
Materi pelatihan	95,2%
Kompetensi narasumber	97,1%
Praktik dan pendampingan	94,6%
Kesesuaian materi dengan kebutuhan	96,3%
Kebermanfaatan kegiatan	98,4%
Rata-rata	96,3%

Persentase kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru di SD Negeri 222 Palembang. Peserta menyatakan bahwa kegiatan praktik dan pendampingan merupakan bagian yang paling membantu karena memungkinkan guru memperoleh solusi secara langsung terhadap kendala yang dihadapi selama pengembangan media pembelajaran. Walaupun demikian, beberapa peserta masih mengalami kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan variasi kemampuan awal dalam mengoperasikan aplikasi digital. Oleh karena itu, pendampingan lanjutan diperlukan agar kompetensi yang telah diperoleh dapat terus berkembang dan diimplementasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi profesional guru. Dampak tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil *pretest-posttest*, meningkatnya jumlah media pembelajaran digital yang dihasilkan, serta implementasi media pada proses pembelajaran di kelas. Selain menghasilkan luaran berupa media pembelajaran digital, kegiatan ini juga membentuk budaya berbagi praktik baik antarguru. Selama sesi presentasi hasil karya, peserta saling memberikan masukan dan berbagi pengalaman mengenai penggunaan media digital di kelas. Aktivitas tersebut berpotensi menjadi cikal bakal komunitas belajar guru di sekolah yang mendukung keberlanjutan transformasi pembelajaran berbasis digital. Hasil kegiatan ini memperkuat berbagai temuan PKM sebelumnya bahwa pelatihan yang dipadukan dengan praktik intensif dan pendampingan berkelanjutan mampu meningkatkan literasi digital guru serta mendorong penerapan pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar (Anisa et al., 2023; Bakri et al., 2025; Stefany & Helmi, 2024).

KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SD Negeri 222 Palembang telah dilaksanakan dengan baik melalui tahapan analisis kebutuhan, pelatihan, praktik, pendampingan, implementasi, dan evaluasi. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar.

Pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran digital, tetapi juga menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat diimplementasikan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan media yang dikembangkan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme peserta didik selama

proses pembelajaran, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu upaya yang efektif dalam mendukung peningkatan kompetensi profesional guru sekaligus memperkuat implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Untuk menjaga keberlanjutan program, diperlukan pendampingan secara berkelanjutan, penguatan komunitas belajar guru, serta pengembangan pelatihan lanjutan agar kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, dewan guru, dan seluruh civitas SD Negeri 222 Palembang atas kerja sama, partisipasi, serta dukungan yang diberikan selama pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Dukungan dan keterlibatan aktif dari pihak sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas PGRI Palembang yang telah memberikan pendanaan melalui program hibah Pengabdian kepada Masyarakat sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi turut disampaikan kepada seluruh anggota tim pengabdian serta semua pihak yang telah memberikan kontribusi, bantuan, dan dukungan dalam setiap tahapan kegiatan hingga penyusunan artikel ini. Semoga hasil kegiatan PKM ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A., Putra, L. D., Astuti, Y. P., & Aprilia, S. (2023). Keterampilan Guru Dalam Pemanfaatan Canva Dan Quizizz Pada Pembelajaran Ipa Di Sd Negeri Kotagede 3. *Jurnal Guru Kita*, 7(4), 681–689.
- Anisa, N., Robbaniyah, I., Utama, I. W., & Astuti, W. (2023). The Effect of Educational Qualifications and Teacher Professional Education Program on the Digital Literacy Skills of Early Childhood Educators. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7123–7130. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5589>
- Apriansyah, D., Awaludin, D. T., M.Sabir, Cikka, H., & Sutarum, S. (2025). Transformasi Pembelajaran Interaktif: Pelatihan Media Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Era Kurikulum Merdeka. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 121–126. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/50>
- Ardiansa, W. E. K., & Iswahyudi, D. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pedagogi digital dalam meningkatkan gairah belajar siswa di era Pendidikan 5.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: Meta analisis. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(5), 1873–1886.
- Bakri, A., Haling, A., & Monoarfa, M. (2025). Pengaruh Pelatihan Media Pembelajaran Canva terhadap Kompetensi Guru di SMA Negeri 2 Selayar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *Educational Technology Research and Development*, 68(6), 3213–3235.
- Darmawan, D., & Rosmilawati, I. (2020). PARTICIPATORY LEARNING AND ACTION (PLA) PADA KELOMPOK KELUARGA HARAPAN DI KOTA SERANG. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 570–579.
- Darmayanti, M., & Amalia, A. (2024). Bahan ajar digital dalam pembelajaran di sekolah dasar: Analisis bibliometrik dan systematic literature review. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 45–60.
- Dayu, D. P. K., & Setyaningsih, N. D. (2024). Pemberdayaan guru melalui workshop Quizizz untuk meningkatkan keterampilan digital pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(10), 4391–4396.

- Fadlillah, M., Pritasari, A. C., & Maula, Q. I. (2025). Pelatihan Pembuatan Asesmen Pembelajaran yang Interaktif dan Menarik Menggunakan Aplikasi Wordwall dan Quizizz bagi Guru SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 1365-1375.
- Fazila, N., Fayane, O., Adrias, & Alwi, N. A. (2026). Peran Interactive Flat Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik tingkat sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Haq, M. S., Hendratno, K. A., & Saputra, M. I. D. (2026). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva for Education bagi Guru. . *Transformasi Dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Helsa, Y., & Juandi, D. (2023). TPACK-based hybrid learning model design for computational thinking skills achievement in mathematics. *Journal on Mathematics Education*, 14(2), 225–252. <https://doi.org/10.22342/jme.v14i2.pp225-252>
- Hizam, S. M., Akter, H., Sentosa, I., & Ahmed, W. (2021). Digital competency of educators in the virtual learning environment: A structural equation modeling analysis. *Education and Information Technologies*.
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2022a). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*.
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2022b). *Profil Pelajar Pancasila*.
- Kong, S. C., Lai, M., & Li, Y. (2023). Scaling up a teacher development programme for sustainable computational thinking education: TPACK surveys, concept tests and primary school visits. *Computers & Education*, 194, 104707. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2022.104707>
- Luo, Z., Tan, X., He, M., & Wu, X. (2023). The Seewo Interactive Whiteboard (IWB) for ESL teaching: How useful is it? *Heliyon*, 9(9, e20424).
- Mufida, R. E., Lestari, A. D., Hikmah, A., Rosita, M. A., & Muhtarom, T. (2025). Jenis, Pengaruh, dan Permasalahan dalam Modernisasi Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3712-3722.
- Nadhifah, S., Zainuddin, M., Aisyah, E., Yavie, E., & Putra, Y. D. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah. *Patria Educational Journal*, 6(2), 106–115.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu* (Number KJ-NA-28775-EN-C (print), KJ-NA-28775-EN-N (online)). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/178382> (print), [10.2760/159770](https://doi.org/10.2760/159770) (online)
- Sauri, S., Susanti, S., Purwanti, N., & Amanu, A. F. (2025). Strategi kepala sekolah dalam meningkatkan kompetensi digital guru melalui penggunaan media Interactive Flat Panel (IFP): Studi kasus di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Sinclair, N., & Baccaglini-Frank, A. (2016). *Digital Technologies in the Early Primary School Classroom*.
- Sri Haryati, A., Muhlisin, A., Yosintha, R., Winarsih, D., Wulandari, A., Malik Al Firdaus, M., Trisnowati, E., & Singgih, S. (2026). PENGEMBANGAN KOMPETENSI GURU PAMONG DALAM MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL (CANVA, WORDWALL, DAN COSPACES EDU) DI KOTA DAN KABUPATEN MAGELANG. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1), 1–8.
- Stefany, S., & Helmi, J. (2024). Digital Literacy and Online Course Design: Study of Indonesian Educators. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(43), 723–736.
- Sulistiawati, E. B., Wahdiniawati, S. A., Setiawan, R., Hidayah, I., & Wiryawan, D. (2026). Penguatan Kompetensi Future Skills bagi Generasi Muda untuk Menghadapi Tantangan Industri 5.0. In *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 3, Number 2). <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/index>
- Sunarso, A., & Herdianto, F. (2024). Canva-assisted Modelling the Way strategy and students' Islamic education learning outcomes. *Cakrawala Pendidikan*, 43(2), 430–438. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i2.60691>
- Supratman, L., Irfan, A. M., Nurramadhani, A., Ningsih, R. D., & Pomares, K. M. R. (2025). Empowering Teachers' Digital Literacy: Training on Creating Digital Learning Media at Rural Elementary School. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 151–160. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v17i1.45>

- Tetelepta, E., & Ginting, S. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Arumbai*, 3(1). <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss1.pp101-109>
- Trust, T., & Whalen, J. (2020). Should teachers be trained in emergency remote teaching? Lessons learned from the COVID-19 pandemic. *Journal of Technology and Teacher Education*, 28(2), 189-199.
- UNESCO. (2018). *ICT Competency Framework for Teachers (Version 3)*.
- Voogt, J. (2000). *TPACK in teacher education: are we preparing teachers to use technology for early literacy? Technology, Pedagogy and Education*. 69–83.
- Zhou, Y., Li, X., & Wijaya, T. T. (2022). Determinants of behavioral intention and use of interactive whiteboard by K–12 teachers in remote and rural areas. *Frontiers in Psychology*, 13(934423.).