

Edukasi Teknologi Digital untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar

Riska Imanda¹, Sri Setiawaty², Muttakin³, Mice Putri Afriyani⁴, Khairuddin⁵

^{1,2,3} Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia

⁴ Universitas Syiah Kuala, Aceh, Indonesia

^{3,5} SD Negeri 10 Bireuen, Bireuen, Aceh, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Sri Setiawaty

E-mail: sri.setiawaty@unimal.ac.id

Abstrak

Melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, guru dapat mengelola tugas-tugas siswa secara lebih efektif dengan memanfaatkan berbagai platform kolaboratif. Media digital juga memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan pun dan dari lokasi mana pun. Beberapa media pembelajaran digital interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru antara lain: Genially, yang digunakan untuk menyusun presentasi interaktif; Google Sites, untuk membuat situs pembelajaran; Book Creator, untuk menyusun buku digital; Animation Studio, untuk membuat video animasi edukatif, serta Blogger, yang berfungsi sebagai platform untuk membagikan dan mempublikasikan materi pembelajaran kepada siswa. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, yaitu para guru yang tergabung dalam MGMP guru SD di Kabupaten Bireuen, meliputi: Masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran digital dalam proses mengajar dan Metode pembelajaran yang diterapkan masih cenderung monoton dan kurang inovatif karena keterbatasan pemanfaatan media digital. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut mencakup dua hal: Memberikan edukasi dan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran digital kepada para guru MGMP SD Kabupaten Bireuen dan Melaksanakan praktik langsung serta pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian, ditemukan bahwa mayoritas guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Hal ini terlihat dari banyaknya guru yang baru pertama kali mengenal aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional karena keterbatasan pengetahuan dan kurangnya edukasi terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Kata kunci - edukasi, media pembelajaran, digital, inovasi

Abstract

Using digital-based learning media, teachers can effectively manage student assignments through collaborative platforms. This approach allows students to access learning materials from virtually anywhere. Some interactive digital-based learning tools that teachers can utilize include Genially for creating presentations, Google Sites for building websites, Book Creator for developing e-books, Animation Studio for crafting educational animation videos, and Blogger for sharing or publishing learning content. In the context of community service for the MGMP Economics teachers in Lamongan Regency, two significant challenges have been identified: 1. A considerable number of teachers have yet to adopt digital-based learning media in their teaching. 2. Teaching methods have remained monotonous, relying on traditional learning media that lack innovation. To address these challenges, two key solutions have been proposed: 1. Offering educational sessions about digital-based learning media specifically for MGMP SD. 2. Providing hands-on training and support in creating digital-based learning materials. Findings from community service activities reveal that many teachers are still unfamiliar with utilizing digital-based learning media in their classrooms. This trend indicates a reliance on conventional teaching methods, which can be attributed to a lack of knowledge and insufficient training regarding available digital applications.

Keywords - education, learning media, digital, innovation.

PENDAHULUAN

Digitalisasi telah menjadi salah satu tonggak penting dalam peralihan tenaga kerja manusia ke mesin. Dengan hadirnya digitalisasi, berbagai pekerjaan dapat diselesaikan secara lebih cepat dan efisien, serta memunculkan berbagai inovasi yang menjadikan pekerjaan tampak lebih menarik dan variatif. Hal ini secara tidak langsung mendorong peningkatan kinerja. Sebagai institusi pendidikan, sekolah dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan digital, terutama karena generasi Z (setingkat SMA/SMK) hingga generasi Alpha (setingkat SD hingga SMP) telah akrab bahkan sangat bergantung pada teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, untuk menarik minat belajar siswa, guru perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang didukung oleh media digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memungkinkan guru untuk mengelola tugas siswa melalui platform kolaboratif, serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran dari mana saja. Guru atau dosen dapat mengunggah bahan ajar, tugas, proyek, hingga video pembelajaran ke dalam "kelas online", yang kemudian dapat dipelajari oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun tanpa batasan waktu maupun tempat (Palinussa & Mananggell, 2021). Selain itu, pembelajaran dengan media digital juga memiliki manfaat lain, yaitu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan penggunaan komputer (Tunmibi et al., 2015).

Saat ini terdapat berbagai jenis media pembelajaran digital yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar, di antaranya: E-book, yaitu versi digital dari buku yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet, ponsel pintar, atau komputer. E-book memungkinkan siswa membaca dan mempelajari materi secara digital, serta memberikan fitur pencarian kata kunci dan penandaan bagian penting (Insight, 2022). Video pembelajaran, yang menyajikan materi secara visual melalui kombinasi animasi, narasi, dan gambar. Media ini berguna untuk memperjelas konsep, mendemonstrasikan praktik tertentu, serta memperdalam pemahaman siswa. Aplikasi pembelajaran, yaitu perangkat lunak yang dikembangkan khusus untuk menunjang kegiatan belajar. Aplikasi ini bisa bersifat umum atau dirancang untuk mata pelajaran tertentu. Siswa dapat mengakses materi, mengikuti kuis, atau mengerjakan ujian, serta menerima umpan balik terkait perkembangan belajarnya. Simulasi dan permainan edukatif, yang memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Webinar dan video konferensi, yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh secara langsung. Melalui media ini, siswa dapat mengikuti pelajaran dari guru, mengajukan pertanyaan, dan berinteraksi dengan sesama peserta secara *real-time*.

Media dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima (Bastian, 2019:29). Sementara itu, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan memanfaatkan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003:2). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, serta merangsang pikiran, emosi, minat, dan perhatian siswa (Mashuri, 2019:4). Media digital berperan penting dalam dunia pendidikan, karena mampu menunjang proses pembelajaran agar tetap berlangsung efektif tanpa mengurangi makna dan isi pesan pendidikan, meskipun peserta didik berada di lokasi yang berbeda atau berjauhan (Silalahi et al., 2022). Di era sekarang ini, sebagian besar siswa sangat bergantung pada internet melalui perangkat seperti komputer dan ponsel pintar untuk mencari informasi. Ketergantungan ini turut memengaruhi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Irfan Naufal Umar & Sajap Maswan, 2004).

Pembelajaran berbasis digital bukanlah hal yang asing lagi dalam dunia pendidikan. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam proses belajar masih belum berjalan secara optimal. Banyak guru yang masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional (Jayawardana, 2017). Terdapat berbagai alasan mengapa sebagian pendidik, khususnya

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

guru, belum dapat menerapkan pembelajaran digital secara maksimal. Bisa jadi, ada yang masih belum terbiasa atau merasa kesulitan dalam menggunakan teknologi digital, ada pula yang sudah menguasainya tetapi enggan menerapkannya, atau sudah mencoba mengajarkannya namun dengan metode yang kurang tepat sehingga hasil pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik siap menghadapi tantangan di dunia kerja, khususnya di era revolusi industri 4.0 (Yustanti & Novita, 2019). Jika sebuah institusi ingin meningkatkan penerapan digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran maupun administrasi, maka diperlukan kreativitas serta keberanian dalam mengeksplorasi dan menerapkan metode serta teknologi baru yang lebih efektif dan efisien (Hermawansyah, 2021).

Terdapat sejumlah media pembelajaran digital interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses mengajar, seperti Genially yang berfungsi untuk membuat presentasi sejenis *PowerPoint*, *Google Sites* dan *Book Creator* yang digunakan untuk menyusun *e-book*, *Animation Studio* untuk menghasilkan video animasi pembelajaran, serta *Blogger* yang dapat digunakan sebagai platform untuk membagikan atau mempublikasikan materi kepada siswa. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: (1) Mengidentifikasi sejauh mana guru masih belum menggunakan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar, dan (2) Menelusuri alasan mengapa metode pengajaran yang diterapkan oleh sebagian guru masih bersifat monoton serta kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat inovatif.

METODE

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Guru SD Kabupaten Bireuen, yang diwakili oleh Ketua MGMP dalam proses penandatanganan perjanjian kerja sama. Kerja sama tersebut mencakup seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program.

Adapun tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang direncanakan meliputi:

1. Tahap Perencanaan:

- a) Melakukan pendataan jumlah guru yang akan menjadi peserta kegiatan.
- b) Menetapkan narasumber atau pemateri yang akan menyampaikan materi.
- c) Mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung kegiatan serta konsumsi (oleh tim dosen).
- d) Menyiapkan akomodasi bagi narasumber dan peserta (oleh tim dosen).
- e) Menyusun pembagian tugas bagi peserta dan merancang teknis pendampingan dalam pembuatan bahan ajar (oleh tim dosen).

2. Tahap Pelaksanaan:

- a) Pembukaan kegiatan oleh perwakilan mitra, yaitu Ketua Guru SD Kabupaten Bireuen.
- b) Penyampaian materi oleh narasumber.
- c) Pemberian tugas kepada peserta oleh pemateri.
- d) Pelaksanaan pendampingan dalam pengerjaan tugas, khususnya pembuatan materi pembelajaran berbasis digital.

3. Tahap Evaluasi:

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi terhadap efektivitas program. Evaluasi tersebut mencakup:

- a) Penilaian terhadap hasil pre-test dan post-test peserta.
- b) Peninjauan dan penilaian terhadap tugas-tugas yang telah dikerjakan.
- c) Pelaksanaan pendampingan lanjutan dan bimbingan praktik dalam pembuatan bahan ajar, baik yang berbasis daring (online) maupun luring (offline).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran digital merupakan proses penyampaian materi melalui media berbasis digital, seperti teks dan gambar, yang diakses melalui jaringan internet. Konten pembelajaran digital dirancang untuk meningkatkan efektivitas pengajaran serta memperluas wawasan dan keterampilan peserta didik secara individu. Media digital dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat bagi guru, di antaranya sebagai alat bantu yang memudahkan penyampaian materi, serta sebagai pendekatan inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Holzberger, 2013 dan Setiawaty, 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan pada tanggal 13 dan 14 September 2024, dengan peserta para guru yang tergabung dalam Guru SD Kabupaten Bireuen, Aceh. Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada penyampaian materi mengenai pembelajaran berbasis digital dengan memperkenalkan sejumlah media interaktif. Dalam sesi ini, banyak guru menyampaikan bahwa mereka belum familiar dengan beberapa aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebagian besar guru masih mengandalkan **PowerPoint** sebagai media pembelajaran, dalam sesi materi ini, para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi, dengan banyak yang mengajukan pertanyaan dan ingin mengetahui lebih jauh tentang media interaktif yang menarik dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (Imanda, 2024).

Pengabdian kepada Masyarakat pada hari berikutnya yaitu berupa praktek dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang sebelumnya sudah disampaikan Langkah-langkah dan petunjuk penggunaannya. Kendalanya dalam praktek ini adalah masih banyaknya guru-guru yang masih khawatir dalam menggunakan atau meng-klik tombol-tombol menu yang tersedia pada aplikasi sehingga harus diberi pendampingan dan contoh supaya mereka bisa lancar dalam melaksanakan praktek penggunaan aplikasi media pembelajaran digital ini. Guru-guru menyampaikan sangat tertarik dengan media pembelajaran digital yang diajarkan karena sangat banyak menu yang akan membuat tampilan bahan yang diajarkan menjadi lebih menarik. Media interaktif yang di ajarkan sangat diminati oleh guru-guru karena belum pernah mengenal dan mencoba praktek penggunaan media interaktif ini sebelumnya. Namun guru guru ada kekhawatiran jika media interaktif ini berbayar, sehingga sangat hati-hati dalam mengoperasikannya, dan hasilnya guru-guru banyak yang menyukai praktek penggunaan aplikasi media e-learning ini.



Gambar 1.

Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Edukasi mengenai media pembelajaran ini diselenggarakan berdasarkan informasi dari mitra yang menyatakan bahwa masih banyak guru yang membutuhkan pelatihan dan pemahaman terkait media pembelajaran berbasis teknologi. Banyak di antara mereka yang belum mengenal berbagai platform atau aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan

interaktif. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan tampilan visual menarik, audio, serta gambar-gambar yang variatif dan kreatif diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik (Setiawaty, 2024).

Menurut hasil penelitian Munadi (2013) dan Imanda (2024), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara sistematis dari sumber informasi kepada penerima, dengan tujuan menciptakan kondisi belajar yang kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Seiring dengan kemajuan teknologi, kini telah banyak dikembangkan metode pembelajaran berbasis digital. Media digital memungkinkan penyampaian materi secara kontekstual melalui elemen audio dan visual yang menarik serta interaktif (Umam, 2013; Setiawaty, 2024 dan Imanda, 2024). Selain itu, media pembelajaran digital memberikan berbagai manfaat bagi guru, salah satunya adalah sebagai alat bantu yang mempermudah proses penyampaian materi sekaligus menjadi metode baru yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya guru yang baru mengetahui keberadaan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan serta kurangnya edukasi mengenai pemanfaatan aplikasi dan platform digital sebagai media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada ketua MGMP dan Guru SD Kabupaten Bireuen serta seluruh pihak terkait yang telah membantu melancarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastian, Ade. (2019). "Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif." *INFOTECH Journal*, 5(2):29–33.
- Hermawansyah. (2021). Manajemen, pendidikan, berbasis, Digitalisasi, covid -19. *Jurnal Studi Pendidikan*, 28–46.
- Holzberger, D., Philipp, A., & Kunter, M. (2013). How teachers' self-efficacy is related to instructional quality: A longitudinal analysis. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 774–786. <https://doi.org/10.1037/a0032198>
- Imanda, R., Setiawaty, S., & Qausar, H. (2024). Pendampingan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Model Discovery Learning Berorientasi HOTS. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(4), 205–210.
- Imanda, R., Setiawaty, S., Bariah, C., Miranda, H., & Matondang, H. R. (2024). Pendampingan Desain Media Digital Promosi Sebagai Strategi Peningkatan School Branding Pada Kelompok Guru Tk Dan Paud Pusat Kegiatan Gugus (PKG) Delima Kabupaten Bireuen. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(2), 225–230.
- Imanda, R., Setiawaty, S., Muttakin, M., Iqbal, M., Siraj, S., & Karismayani, K. (2024). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Wujud Transformasi Digital di SMA N 2 Lhokseumawe. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(12), 2288–2293.
- Imanda, R., Setiawaty, S., Rohantizani, R., Sirait, A. F., & Pasaribu, J. A. H. (2024). Android-based Interactive Learning Media for Junior High School Science: Improving the Achievement of Independent Curriculum. *KnE Social Sciences*, 190–199.

- Insight (2022) Buku Digital Adalah: Fungsi, Format, Kelebihan dan Kekurangan. Available at:https://deepublishstore.com/pengertianbuku_digital/#Fungsi_dan_Manfaat_Buku_Digital (Accessed: 14 February 2024).
- Irfan Naufal Umar, & Sajap Maswan. (2004). Aplikasi pendekatan inkuiri dalam persekitaran pembelajaran berasaskan web. *Persidangan E-Pembelajaran Kebangsaan 2004*, 1–9.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma pembelajaran biologi di era digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12–17.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi
- Palinussa, A. L., & Mananggell, M. B. (2021). Model Pembelajaran Flipped Classroom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1809–1822.
- Setiawaty, S., Imanda, R., Lukman, I. R., Sakdiyah, H., & Fatmi, N. (2024). Peningkatan Literasi Kebahasaan Anak-anak Marginal di Pesisir Kota Lhokseumawe Melalui Media Puzzle Block dan Buku Sirah Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Sosial*, 2(1), 1-5.
- Setiawaty, S., Imanda, R., Rahmi, A., Lukman, I. R., & Ramadhani, A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kimia Sistem Koloid. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 4851-4855.
- Setiawaty, S., Lukman, I. R., Imanda, R., & Putra, R. (2022, December). Development of Android-based Chemistry Learning Media Integrated AIR Model. In *Proceedings of Malikussaleh International Conference on Multidisciplinary Studies (MICoMS)* (Vol. 3, pp. 00013-00013).
- Silalahi, D. E., Handayani, E. A., Munthe, B., Simanjuntak, M. M., Wahyuni, S., Mahmud, R., Jamaludin, Laela, N. A., Sari, D. M. M., Hakim, A. R., & Safii, M. (2022). Literasi Digital Berbasis Pendidikan (Teori, Praktek dan Penerapannya). *PT. Global Eksekutif Teknologi*.
- Tunmibi, S., Aregbesola, A., Adejobi, P., & Ibrahim, O. (2015). Impact of ELearning and Digitalization in Primary and Secondary Schools. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 53–58.
- Umam, Kaiful. 2013. "Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega." *Jurnal Seni Rupa*. Vo.1. no.1 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9788/9643>.
- Yustanti, I., & Novita, D. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0 Utilization Of E-Learning For Educators In Digital Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12(01).