

Pendampingan Guru SD Dalam Mendesain Media Interaktif

Evi Nurlaila¹, Sandra Febri Prabekti², Sandi Pratama Maulana³, Rahma Saifina Putri⁴

^{1,2,3,4}PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

E-mail: evinurlaila@umpri.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk memberikan pendampingan guru SD dalam mendesain media interaktif. Guru SD seringkali menghadapi kesulitan dalam mendesain media interaktif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pendampingan bagi guru SD untuk membantu mereka mendesain media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru SD dalam mendesain media interaktif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode pengabdian ini adalah pendampingan guru SDN 2 Waluyoaji melalui pelatihan dan workshop yang meliputi teori dan praktik mendesain media interaktif. Pendampingan dilakukan oleh tim ahli yang memiliki pengalaman dalam mendesain media interaktif. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa guru SD yang mengikuti pendampingan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mendesain media interaktif yang efektif. Media interaktif yang dihasilkan oleh guru SD juga lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Pendampingan, Guru SD, Media Interaktif, Kualitas Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Kegiatan PKM ini dilatarbelakangi oleh adanya guru SD seringkali menghadapi kesulitan dalam mendesain media interaktif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media interaktif memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa di dalam pembelajaran. Bagi guru, Media interaktif juga dapat digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran budaya, seperti lagu daerah, yang dapat meningkatkan kesadaran budaya siswa (Tawangsa & Sukmayadi, 2021). Bagi siswa, media interaktif dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa secara signifikan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Chusna dkk., 2024). Oleh karena itu, perlu dilakukan pendampingan bagi guru SD untuk membantu mereka mendesain media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan tentu bukan hal yang mudah. Kenyataannya, banyak guru tidak memiliki keterampilan dan pelatihan yang diperlukan untuk mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam kelas mereka (Chusna dkk., 2024). Sehingga ada berbagai tantangan yang dihadapi diantaranya guru menghadapi tantangan dalam memilih sumber daya multimedia yang tepat dan memastikannya selaras dengan tujuan pendidikan (Ye, 2024). Keterbatasan keterampilan dan pelatihan guru, serta kesulitan dalam memilih sumber daya multimedia yang tepat, menjadi fokus utama dalam pembahasan ini. Meskipun integrasi media interaktif memberikan banyak manfaat, hal ini juga menimbulkan tantangan yang membutuhkan pelatihan dan dukungan guru yang berkelanjutan untuk memastikan implementasi yang efektif di pendidikan dasar. Salah satu tantangan utama dalam

integrasi media digital adalah kurangnya keterampilan dan pelatihan yang memadai bagi guru. Banyak guru yang belum terbiasa dengan teknologi baru dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang cara menggunakannya secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya kesempatan pelatihan, kurangnya dukungan dari sekolah, dan kurangnya minat pribadi untuk mempelajari teknologi baru. Tantangan-tantangan ini dapat berdampak negatif pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Jika guru tidak memiliki keterampilan dan pelatihan yang memadai, atau jika mereka kesulitan memilih sumber daya multimedia yang tepat, mereka mungkin tidak dapat menggunakan media digital secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pendampingan bagi guru SDN 2 waluyoati dalam mendesain media interaktif sehingga memiliki keterampilan dan dapat menggunakan media digital secara efektif sehingga berdampak pada kualitas pembelajaran siswa. Supriyono (2025) menyebutkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar, sebagai rekomendasi, guru didorong untuk memasukkan video animasi ke dalam proses pembelajarannya dan menerima pelatihan untuk membuat media animasi yang memenuhi kebutuhan siswanya sehingga penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengembangkan video animasi khusus untuk gaya pembelajaran dan materi akademik yang berbeda. Sedangkan Haqqi & Arrahim (2024) memaparkan hasil analisis pustaka yang ada, capaian pembelajaran siswa ditentukan oleh beberapa aspek, aspek kognitif meliputi pemahaman dan penerapan konsep, aspek afektif berkaitan dengan sikap dan motivasi siswa, sedangkan aspek psikomotorik berfokus pada keterampilan praktis yang diperoleh siswa. Kedua penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang efektif, seperti video animasi, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam. Ketaren, dkk (2025) menyebutkan bahwa pelatihan yang berkelanjutan, ketersediaan sarana dan prasarana teknologi, serta motivasi guru menjadi faktor kunci dalam pengembangan kompetensi tersebut.

UPT SD Negeri 2 Waluyoati, yang berlokasi di Desa Waluyoati, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung, merupakan sekolah dasar negeri yang telah berdiri sejak tahun 1982. Memiliki luas tanah 1.420 meter persegi, sekolah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada siswa-siswinya. UPT SD Negeri 2 Waluyoati memiliki visi dan misi untuk menciptakan generasi muda yang cerdas, berakhlak mulia, dan berdaya saing tinggi. Hal ini dicapai melalui berbagai program dan kegiatan ekstrakurikuler yang dirancang untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Sebagai sekolah yang berada di bawah naungan Pemerintah Daerah, UPT SD Negeri 2 Waluyoati senantiasa berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di wilayahnya. Dengan dukungan dari berbagai pihak, sekolah ini berharap dapat terus berkembang dan melahirkan generasi muda yang berprestasi dan berguna bagi bangsa. Jumlah guru yang terlibat dalam kegiatan PKM ini sebanyak 18 orang, serta mahasiswa PGSD berjumlah 10 orang. Kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial, ekonomi, maupun lingkungan SDN 2 Waluyoati memiliki fasilitas 6 ruang kelas, 1 ruang kantor, ruang UKS, Perpustakaan, WC, tempat parkir kendaraan para guru serta memiliki lapangan halaman kelas yang luas. Masyarakat sekitar sekolah umumnya bekerja sebagai petani, pengrajin bata dan genteng serta pedagang. Berdasarkan kondisi tersebut, jelas terlihat bahwa secara ekonomi masyarakatnya memiliki kemampuan kategori ekonomi menengah. Dengan demikian, lingkungan yang relevan dengan masyarakat sekitar sekolah adalah lingkungan pedesaan yang memiliki karakteristik agraris dan kultur pedesaan yang kuat. Lingkungan ini memiliki karakteristik sumber daya alam berupa tanah yang subur, sumber air, dan bahan baku untuk kerajinan bata dan genteng, kultur dan tradisi masyarakat pedesaan yang kuat, dengan nilai-nilai

seperti gotong royong dan kearifan lokal. Serta kebutuhan pembelajaran yang relevan dengan lingkungan pedesaan, seperti pembelajaran tentang pertanian, kerajinan, dan kewirausahaan. Adapun potensi yang dijadikan sebagai bahan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah potensi lokal, kebutuhan guru, dan keterampilan guru dalam mendesain media interaktif yang relevan dengan lingkungan pedesaan. Pemanfaatan potensi lokal seperti kebudayaan, tradisi, dan sumber daya alam masyarakat pedesaan sebagai bahan untuk mendesain media interaktif. Kebutuhan guru SD dalam mendesain media interaktif yang relevan dengan lingkungan pedesaan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru SD di daerah pedesaan memiliki kesulitan dalam mendesain media interaktif yang relevan dengan lingkungan pedesaan. Disisi lain, guru SD di daerah pedesaan tidak memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk mendesain media interaktif yang relevan dengan lingkungan pedesaan. Dengan demikian, rumusan masalahnya bagaimana cara meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru SD di daerah pedesaan dalam mendesain media interaktif yang relevan dengan lingkungan pedesaan?

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan guru SD dalam mendesain media interaktif yang relevan dengan lingkungan pedesaan, pelatihan bagi guru SD tentang cara mendesain media interaktif yang efektif serta workshop bagi guru SD untuk mempraktikkan keterampilan mendesain media interaktif. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur hasil kegiatan PKM ini adalah kuesioner untuk mengukur perubahan sikap dan pengetahuan guru SD tentang mendesain media interaktif, observasi untuk mengukur perubahan perilaku guru SD dalam mendesain media interaktif, dan wawancara dengan guru SD dan masyarakat sasaran untuk mengukur perubahan sosial budaya dan ekonomi.

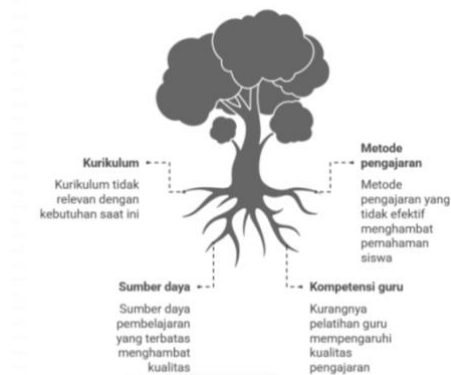
HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan tentu bukan hal yang mudah. Kenyataannya, banyak guru tidak memiliki keterampilan dan pelatihan yang diperlukan untuk mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam kelas mereka (Chusna dkk., 2024). Sehingga ada berbagai tantangan yang dihadapi diantaranya guru menghadapi tantangan dalam memilih sumber daya multimedia yang tepat dan memastikan selaras dengan tujuan pendidikan (Ye, 2024). Salah satu tantangan utama dalam integrasi media digital adalah kurangnya keterampilan dan pelatihan yang memadai bagi guru. Banyak guru yang belum terbiasa dengan teknologi baru dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang cara menggunakannya secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya kesempatan pelatihan, kurangnya dukungan dari sekolah, dan kurangnya minat pribadi untuk mempelajari teknologi baru. Tanpa pelatihan yang memadai, guru mungkin merasa kesulitan untuk memilih alat dan sumber daya digital yang tepat. Ada begitu banyak alat dan sumber daya digital yang tersedia, sehingga guru mungkin merasa kewalahan dan tidak tahu mana yang paling sesuai untuk kebutuhan pembelajaran mereka. Guru kesulitan mengintegrasikan media digital ke dalam kurikulum. Guru perlu tahu bagaimana mengintegrasikan media digital ke dalam kurikulum secara bermakna, bukan hanya sebagai tambahan atau pengganti kegiatan tradisional. Guru akan sulit mengelola kelas yang

menggunakan media digital. Menggunakan media digital di kelas dapat menimbulkan tantangan baru dalam hal manajemen kelas, seperti memastikan siswa tetap fokus dan tidak terganggu oleh teknologi. Serta guru juga sulit menilai pembelajaran yang menggunakan media digital. Guru perlu mengembangkan cara-cara baru untuk menilai pembelajaran siswa ketika mereka menggunakan media digital, seperti menggunakan alat penilaian online atau meminta siswa membuat proyek digital.

Tantangan-tantangan ini dapat berdampak negatif pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Jika guru tidak memiliki keterampilan dan pelatihan yang memadai, atau jika mereka kesulitan memilih sumber daya multimedia yang tepat, mereka mungkin tidak dapat menggunakan media digital secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa. Jika media digital tidak digunakan dengan baik, siswa mungkin merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran. Kurangnya pemahaman konsep, jika sumber daya multimedia tidak berkualitas, siswa mungkin tidak dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan. Serta kurangnya keterampilan abad ke-21. Jika siswa tidak memiliki kesempatan untuk menggunakan media digital dalam pembelajaran, mereka mungkin tidak mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang penting, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan kolaborasi. Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, perlu dilakukan upaya-upaya diantaranya memberikan pelatihan yang memadai bagi guru. Sekolah dan pemerintah perlu menyediakan pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan bagi guru tentang cara menggunakan media digital secara efektif dalam pembelajaran. Membangun komunitas praktik, guru dapat belajar dari satu sama lain dengan berbagi pengalaman dan sumber daya dalam komunitas praktik. Menyediakan sumber daya multimedia yang berkualitas. Sekolah dan pemerintah perlu menyediakan sumber daya multimedia yang berkualitas dan terpercaya bagi guru. Mendorong inovasi, guru perlu didorong untuk bereksperimen dengan media digital dan mengembangkan cara-cara baru untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Serta, sekolah perlu memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, seperti koneksi internet yang cepat dan perangkat keras yang memadai, untuk mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran. Dengan mengatasi tantangan-tantangan ini, kita dapat memastikan bahwa media digital digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk sukses di abad ke-21.

Adapun paparan materi yang disampaikan saat berlangsungnya kegiatan PKM ini yaitu: Hasil PISA 2018 dan 2022, mengungkap factor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, dan tantangan pengajaran yang efektif. Berikut tampilan gambar paparan materi yang disampaikan ketika PKM.



Gambar 1. Tampilan PPT materi PKM



Gambar 2. Tampilan PPT materi PKM

Hasil PISA memberikan gambaran yang jelas tentang posisi Indonesia dalam konteks global, memungkinkan evaluasi terhadap kebijakan pendidikan yang ada. Dengan menganalisis hasil, kita dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki serta kekuatan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Data PISA menjadi acuan bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi dan program yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran diantaranya: Relevansi dan kualitas kurikulum yang diterapkan di sekolah sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, Pendekatan pengajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi, Ketersediaan fasilitas, buku, dan teknologi yang memadai berkontribusi pada kualitas pembelajaran, Kompetensi dan pelatihan guru sangat berpengaruh terhadap efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Adapun tantangan pengajaran yang efektif diantaranya literasi dan numerasi dengan cara meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa menjadi tantangan utama, terutama dalam menghadapi tuntutan global, adaptasi terhadap teknologi dilakukan dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan pelatihan dan kesiapan baik dari guru maupun siswa, memberikan ruang keterlibatan orang tua dengan mendorong partisipasi orang tua dalam pendidikan anak dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan mengatasi kesenjangan antara daerah perkotaan dan pedesaan dalam akses pendidikan berkualitas menjadi tantangan yang harus dihadapi.

Berikut dibawah ini dokumentasi aktivitas guru-guru selama mengikuti PKM dengan tema “Pendampingan Guru SD Dalam Mendesain Media Interaktif” di SDN 2 Waluyojati.



Berdasarkan hasil kegiatan PKM ini dapat dideskripsikan bahwa hampir 95% dari total 16 guru di SDN 2 Waluyoati telah memahami dan mampu mendesain media interaktif untuk pembelajaran. adapun beberapa media interaktif yang sering digunakan oleh guru diantaranya berbantuan aplikasi seperti canva dan wordwall. Aplikasi seperti Canva memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa. Wordwall menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan, dan latihan, yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Baik Canva maupun Wordwall dirancang dengan antarmuka yang *user-friendly*, sehingga guru dapat dengan mudah membuat dan mengedit konten tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Media interaktif ini dapat digunakan untuk berbagai jenis materi dan tingkat pendidikan, memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan siswa. Aplikasi ini mendukung kolaborasi antara siswa, di mana mereka dapat bekerja sama dalam proyek atau tugas, meningkatkan keterampilan sosial dan kerja tim. Dengan menggunakan aplikasi seperti Wordwall, siswa dapat menerima umpan balik langsung atas jawaban mereka, yang membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka. Namun untuk mengimplementasikan penggunaan media interaktif di dalam pembelajaran masih belum efektif. Hal ini terlihat dari rutinitas pembelajaran yang monoton menggunakan buku teks sekolah dan guru yang aktif di dalam proses pembelajaran. selain itu, keterbatasan akses ke perangkat dan internet di daerah Waluyoati menjadi tantangan besar dalam menerapkan media interaktif secara efektif. Guru juga sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan aplikasi media interaktif dengan materi pembelajaran yang diajarkan, sehingga tidak semua media dapat digunakan secara optimal. Beberapa guru mungkin kurang kreatif dalam memanfaatkan media interaktif, sehingga penggunaan media tersebut hanya bersifat monoton dan tidak menarik bagi siswa.

Kegiatan PKM ini dilakukan melalui pendampingan guru oleh mahasiswa PGSD semester 7 Universitas Muhammadiyah Pringsewu yang sedang melakukan kegiatan asistensi guru di SDN 2 Waluyoati. Jumlah mahasiswa yang ikut terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 12 orang mahasiswa dan guru sebanyak 16 orang. Adapun tujuan PKM selaras dengan tema kegiatan memiliki banyak keunggulan dan kelemahan. Kelebihan kegiatan PKM ini diantaranya penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Pendampingan ini memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan teknologi dan pedagogis, yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran mereka. Dengan menyesuaikan media interaktif dengan konteks lokal, kegiatan ini dapat lebih relevan dan bermanfaat bagi siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Kegiatan ini dapat melibatkan orang tua dan masyarakat dalam proses pendidikan, sehingga memperkuat dukungan komunitas terhadap pendidikan anak-anak. Selain adanya kelebihan tersebut, rupanya PKM ini memiliki beberapa kelemahan diantaranya sesuai dengan lokasi di daerah pedesaan, akses terhadap perangkat teknologi dan internet sering kali terbatas, yang dapat menghambat implementasi media interaktif. Beberapa guru mungkin tidak memiliki keterampilan yang cukup dalam menggunakan teknologi dan media interaktif, sehingga memerlukan waktu dan pelatihan tambahan. Guru dan siswa kesulitan untuk beradaptasi dengan metode pengajaran baru, terutama jika mereka sudah terbiasa dengan cara pengajaran tradisional. Kegiatan ini memerlukan sumber daya tambahan, seperti perangkat keras dan perangkat lunak, yang mungkin tidak tersedia di sekolah-sekolah di daerah pedesaan. Jika media interaktif tidak dirancang dengan baik, ada risiko bahwa fokus pembelajaran menjadi terlalu sempit dan tidak mencakup semua aspek kurikulum yang diperlukan.

KESIMPULAN

Kegiatan PKM yang berfokus pada pendampingan media interaktif bagi guru SD di daerah pedesaan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga menghadapi tantangan yang signifikan. Untuk mencapai keberhasilan, penting untuk merancang program yang mempertimbangkan kondisi lokal, menyediakan pelatihan yang memadai, dan memastikan akses yang cukup terhadap teknologi. Pendekatan yang inklusif dan kolaboratif dengan masyarakat setempat akan sangat membantu dalam mengatasi kelemahan yang ada dan memaksimalkan keunggulan dari kegiatan ini.

PENGAKUAN

Ucapan terima kasih senantiasa diberikan kegiatan PKM dengan tema “Pendampingan Guru SD Dalam Mendesain Media Interaktif” di SDN 2 Waluyojati telah sukses dilaksanakan atas kolaborasi banyak pihak seperti Kepala sekolah dan dewan guru serta mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Pringsewu,

DAFTAR REFERENSI

- Chusna, N. L., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools. *Asian Pendidikan*, 4, 72–78.
<https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024>.
- Haqqi, M., & Arrahim. (2025). MEDIA-BASED EDUCATION: MEASURING THE EFFECT OF LEARNING VIDEOS ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 8(3).
<https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24643>
- Kateren, M., dkk. (2025). Analisis Kompetensi Profesional Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif: Studi Literatur Pada Pendidikan Dasar. Jurnal Intelek Insan Cendikia. Vol. 2 No. 6 (2025): JUNI 2025
- Supriyono & Rohmani. (2025). Analisis Efektivitas Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar: A Systematic Literature Review. Vol. 1 No. 01 (2025): JUPERIM Edisi Mei.
- Tawangasasi, U., & Sukmayadi, Y. (2021). *Designing Interactive Learning Media for Singing Traditional Songs in Elementary School*. 314–318.
<https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.210203.067>
- Ye, X. (2024). *The Application of Multimedia Teaching in Primary School Classroom*.
<https://doi.org/10.62051/4w3zng66>

