

PENDAMPINGAN GURU DAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Nurmiwati¹⁾, Baiq Yuliatin Ihsani²⁾, Irwandi³⁾, Nurajizah⁴⁾, Indah Rahmawati⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹nurmiwati1986@gmail.com, ²baiqyulia120789@gmail.com, ³wandy.iyu@gmail.com, ⁴nurajizahparado@gmail.com, ⁵indah11330@gmail.com

Diterima 5 Mei 2026, Direvisi 30 Mei 2026, Disetujui 31 Mei 2026

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru dan keterampilan literasi siswa melalui pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun mitra dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru SDN 2 Jatisela yang berjumlah 12 orang dan siswa kelas 5 yang berjumlah 32 orang. PKM ini dilaksanakan selama 3 hari pada tanggal 7-9 Mei 2026. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, implementasi, pendampingan, dan evaluasi. Pada tahap sosialisasi dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SDN 2 Jatisela untuk menyamakan persepsi terkait tujuan, manfaat, dan mekanisme kegiatan. Tahap pelatihan menggunakan model *workshop* berbasis praktik (*learning by doing*). Sementara itu, pada tahap implementasi guru mengimplementasi modul ajar digital di kelas. Tim mendampingi guru dalam penggunaan media digital saat pembelajaran menyimak, membaca, menulis, dan berbicara, pelaksanaan proyek literasi digital siswa. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* sederhana kompetensi digital guru, analisis peningkatan partisipasi siswa, dokumentasi karya siswa, dan kuesioner kepuasan mitra. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital dengan capaian sekitar 83,33% guru mampu menyusun dan menerapkan modul ajar digital. Selain itu, sekitar 87,5% siswa kelas tinggi berhasil menghasilkan karya literasi digital, seperti cerita digital dan presentasi sederhana. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Program ini juga berhasil mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas digital sekolah serta membangun repositori media pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta penguatan literasi digital di sekolah dasar.

Kata kunci: *Pembelajaran Digital; Literasi Digital; Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar.*

ABSTRACT

This community service activity aims to enhance teachers' digital pedagogical competencies and students' literacy skills through the use of digital media in Indonesian language instruction. The partners in this community service program are 12 teachers from SDN 2 Jatisela and 32 fifth-grade students. This community service program was conducted over three days from May 7–9, 2026. The implementation method used a participatory approach through the stages of socialization, training, implementation, mentoring, and evaluation. The socialization stage was carried out through coordination with the principal and teachers of SDN 2 Jatisela to align perceptions regarding the objectives, benefits, and mechanisms of the activity. The training stage utilized a practice-based workshop model (*learning by doing*). Meanwhile, during the implementation stage, teachers applied digital learning modules in the classroom. The team provided guidance to teachers on the use of digital media during lessons on listening, reading, writing, and speaking, as well as the implementation of student digital literacy projects. The evaluation was conducted through simple pre- and post-tests of teachers' digital competencies, an analysis of increases in student participation, documentation of student work, and a partner satisfaction questionnaire. The results of the activity showed a significant improvement in teachers' competencies in designing and implementing digital-based learning, with approximately 83,33% of teachers able to develop and implement digital teaching modules. In addition, about 87,5% of upper-grade students successfully produced digital literacy works, such as digital stories and simple presentations. Learning became more interactive, contextual, and student-centered. The program also succeeded in optimizing the use of school digital facilities and building a learning media repository. Thus, this activity made

a tangible contribution to improving the quality of Indonesian language learning and strengthening digital literacy in elementary schools.

Keywords: *Digital Learning; Digital Literacy; Indonesian Language; Elementary School.*

PENDAHULUAN

SDN 2 Jatisela merupakan sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kabupaten Lombok Barat dengan karakteristik peserta didik yang heterogen dari sisi latar belakang sosial ekonomi. Secara umum, sekolah ini memiliki potensi yang cukup baik, yaitu ketersediaan jaringan listrik stabil, akses internet yang lancar, serta sebagian guru telah memiliki perangkat pribadi seperti laptop dan telepon pintar. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru, terdapat 12 guru aktif dengan jumlah siswa sekitar 180–220 orang. Sekolah telah memiliki beberapa perangkat pendukung pembelajaran digital seperti LCD proyektor (2 unit) dan jaringan *Wi-Fi* sekolah dengan kapasitas terbatas. Namun demikian, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Media digital lebih banyak digunakan untuk administrasi dibandingkan untuk inovasi pedagogis. Sekitar 70% siswa kelas tinggi (IV–VI) memiliki akses gawai di rumah, namun penggunaannya lebih dominan untuk hiburan dibandingkan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi infrastruktur dan akses teknologi yang belum diberdayakan secara maksimal untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah kompetensi pedagogik guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam desain pembelajaran masih terbatas. Guru belum terbiasa menggunakan platform pembelajaran interaktif, aplikasi literasi digital atau media audiovisual berbasis teks dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia seperti menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Khoirunnisaa et al., 2025). Berdasarkan kajian UNESCO (2025) tentang *digital transformation in education*, transformasi digital yang efektif memerlukan peningkatan kapasitas guru sebagai prasyarat utama keberhasilan integrasi teknologi (Andriyanto & Asrori, 2025). Sejalan dengan itu, laporan Kemendikbudristek tentang literasi digital pendidikan menunjukkan bahwa kompetensi digital guru sekolah dasar masih berada pada kategori menengah dan membutuhkan penguatan dalam aspek *pedagogical digital content* (Whindayati et al., 2025). Sementara itu dampak dari keterbatasan tersebut terlihat pada rendahnya variasi pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa

Indonesia, kurangnya keterlibatan aktif siswa, serta belum berkembangnya keterampilan literasi digital siswa secara produktif (Safitri, 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia masih berorientasi pada penyelesaian soal, bukan pada pengembangan keterampilan berbahasa berbasis konteks dan teknologi (Khoiratun & Rahmah, 2024). Hal ini berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa dan membatasi penguatan keterampilan abad ke-21 (Dianto et al., 2025) (Jufri et al., 2026).

Fokus permasalahan yang diambil dalam kegiatan pengabdian ini adalah rendahnya optimalisasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Jatisela meskipun infrastruktur dasar telah tersedia. Permasalahan ini dipilih karena bersifat strategis, berdampak langsung pada mutu pembelajaran dan memiliki relevansi kuat dengan agenda transformasi pendidikan nasional (Prihatin, 2025). Pendampingan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan guru dan tiga mahasiswa sebagai fasilitator literasi digital sehingga terjadi transfer pengetahuan dan praktik secara berkelanjutan. Dengan pendekatan ini diharapkan terjadi perubahan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi (Rozi & Hafidz, 2024). Secara jangka panjang, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis penggunaan media digital, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus memperkuat literasi dasar dan karakter siswa sekolah dasar.

Tujuan utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Jatisela melalui penguatan kompetensi pedagogik digital guru dan pengembangan keterampilan literasi digital siswa. Program ini dirancang sebagai solusi atas belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia (Jannah et al., 2026), meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi dasar yang dapat mendukung proses pembelajaran. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang konsep pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media digital, prinsip literasi digital, serta strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Peningkatan pengetahuan ini diharapkan mampu memperluas wawasan guru mengenai pemanfaatan

teknologi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Shefira et al., 2024).

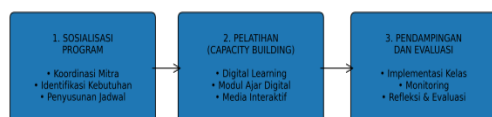
Selain meningkatkan pengetahuan, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan modul ajar digital yang memadukan berbagai media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran, kuis daring, lembar kerja digital, dan *platform* pembelajaran berbasis internet. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, guru diharapkan mampu menghasilkan perangkat pembelajaran digital yang sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dan kebutuhan peserta didik pada era digital (Nurfitriyanti et al., 2026).

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif–kolaboratif dengan model *capacity building* dan mentoring berkelanjutan (Amelia et al., 2026). Pendekatan ini dipilih karena permasalahan utama mitra terletak pada aspek kompetensi pedagogik digital guru dan optimalisasi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Program difokuskan pada dua aspek utama kegiatan, yaitu (1) penyusunan dan implementasi modul ajar Bahasa Indonesia berbasis digital dan (2) penguatan literasi digital produktif siswa.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 2 Jatisela yang berlokasi di Desa Jatisela, Kecamatan Gunungsari, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Adapun jumlah mitra yang terlibat terdiri dari 12 guru dan siswa kelas 5 yang berjumlah 32 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari, yaitu sejak tanggal 7 – 9 Mei 2026.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat dalam bagan di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Bagan Tahapan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat tersebut menggambarkan alur kegiatan yang dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan dalam upaya meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media digital di SDN 2 Jatisela. Alur kegiatan terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu Sosialisasi Program, Pelatihan (*Capacity Building* Guru), serta Pendampingan dan Evaluasi. Ketiga

tahapan tersebut saling berkaitan dan dirancang untuk memastikan bahwa program tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta, tetapi juga menghasilkan perubahan nyata dalam praktik pembelajaran.

1. Sosialisasi Program

Tahap pertama merupakan kegiatan sosialisasi program kepada pihak sekolah sebagai mitra kegiatan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menyampaikan tujuan, manfaat, serta mekanisme pelaksanaan program. Selain itu, tim melakukan identifikasi kebutuhan guna memperoleh gambaran mengenai kondisi awal sekolah, khususnya terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam menentukan materi pelatihan dan bentuk pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Selanjutnya, tim dan pihak sekolah melakukan penyusunan jadwal kegiatan agar seluruh rangkaian program dapat terlaksana secara efektif dan tidak mengganggu proses pembelajaran di sekolah.

2. Pelatihan (*Capacity Building* Guru)

Tahap kedua merupakan inti dari kegiatan pengembangan kapasitas guru. Pada tahap ini, guru memperoleh penguatan pengetahuan dan keterampilan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi pertama yang diberikan adalah *Digital Learning*, yaitu konsep pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Guru diperkenalkan pada berbagai strategi pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Materi berikutnya adalah Modul Ajar Digital, yaitu pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital. Guru dibimbing untuk merancang modul ajar yang memanfaatkan berbagai sumber belajar digital, media interaktif, serta asesmen berbasis teknologi. Selanjutnya, guru mendapatkan pelatihan tentang Media Interaktif, seperti penggunaan video pembelajaran, kuis daring, lembar kerja digital, dan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui tahap ini, guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menghasilkan produk berupa modul ajar digital yang siap diterapkan dalam pembelajaran.

3. Pendampingan dan Evaluasi

Tahap ketiga merupakan tahap implementasi sekaligus evaluasi program. Pada tahap ini, guru menerapkan modul ajar digital yang telah disusun dalam kegiatan pembelajaran

di kelas. Tim pengabdian melakukan pendampingan implementasi kelas untuk membantu guru mengatasi berbagai kendala yang mungkin muncul selama penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendampingan dilakukan secara langsung melalui observasi kelas dan diskusi reflektif bersama guru.

Setelah implementasi berlangsung, tim melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan program. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan kompetensi guru, keterlibatan siswa, dan kualitas pembelajaran (Efendi & Sholeh, 2023). Selanjutnya dilakukan refleksi dan evaluasi bersama mitra untuk mengidentifikasi kelebihan, kendala, serta peluang pengembangan program pada masa mendatang. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam merancang strategi keberlanjutan program agar praktik pembelajaran berbasis media digital dapat terus diterapkan secara mandiri oleh sekolah.

Secara keseluruhan, bagan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui proses yang sistematis, dimulai dari identifikasi kebutuhan dan penyamaan persepsi, dilanjutkan dengan penguatan kapasitas guru melalui pelatihan, kemudian diakhiri dengan pendampingan implementasi dan evaluasi hasil. Alur ini memastikan bahwa program tidak berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi berorientasi pada perubahan praktik pembelajaran yang berkelanjutan di SDN 2 Jatisela.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan di SDN 2 Jatisela, Kecamatan Gunungsari, Kabupaten Lombok Barat. Program ini dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru, mengembangkan keterampilan literasi digital siswa, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan kegiatan melibatkan 12 orang guru sebagai peserta pelatihan dan 32 siswa kelas V sebagai sasaran implementasi pembelajaran. Adapun hasil pelaksanaan kegiatan secara rinci disajikan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan observasi, wawancara, analisis kebutuhan, dan koordinasi dengan pihak sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki beberapa fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti laptop, LCD proyektor, dan akses

internet. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum terbiasa mengembangkan modul ajar digital.

Tabel 1. Hasil Identifikasi Kondisi Awal Mitra

No	Aspek	Kondisi Awal
1.	Kompetensi digital guru	Masih pada tingkat dasar
2.	Modul ajar digital	Belum tersedia
3.	Media pembelajaran digital	Digunakan secara terbatas
4.	Literasi digital siswa	Masih rendah
5.	Pemanfaatan fasilitas TIK	Belum optimal

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim bersama mitra menyepakati bahwa fokus program diarahkan pada peningkatan kompetensi guru dalam menyusun modul ajar digital dan penguatan literasi digital siswa melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan difokuskan pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang diberikan meliputi konsep digital *learning*, penyusunan modul ajar digital, penggunaan Canva Edu, *Google Form*, *Wordwall*, serta pengembangan media interaktif. Adapun hasil tahap pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Hasil Tahap Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Secara umum, kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu sosialisasi program,

pelatihan (*capacity building* guru), dan implementasi pembelajaran di kelas. Pada tahap sosialisasi program, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, menyampaikan tujuan dan manfaat program, mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa, serta menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan. Tahap ini bertujuan untuk menyamakan persepsi antara tim pengabdian dan mitra serta memperoleh informasi kebutuhan yang menjadi dasar perencanaan program.

Tahap berikutnya adalah pelatihan (*capacity building* guru) yang diikuti oleh 12 orang guru. Kegiatan pelatihan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang diberikan meliputi konsep digital *learning*, penyusunan modul ajar digital, penggunaan media interaktif seperti Canva, *Google Form*, dan *Wordwall*, serta praktik penyusunan perangkat pembelajaran berbasis digital. Hasil dari tahap ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran digital serta tersusunnya modul ajar digital yang siap digunakan.

Selanjutnya, pada tahap implementasi pembelajaran di kelas, guru menerapkan modul ajar digital yang telah disusun kepada 32 siswa kelas V. Pembelajaran memanfaatkan berbagai media digital, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, presentasi digital, dan proyek literasi digital siswa. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sekaligus menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan menarik.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan program dan dampak yang dihasilkan. Evaluasi mencakup kompetensi guru, keterlibatan siswa, serta pemanfaatan fasilitas digital sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar indikator program telah tercapai. Sebanyak 83,33% guru berhasil menyusun dan menerapkan modul ajar digital, sedangkan 75% siswa mampu menghasilkan karya literasi digital. Berikut tabel ringkasan hasil evaluasi program.

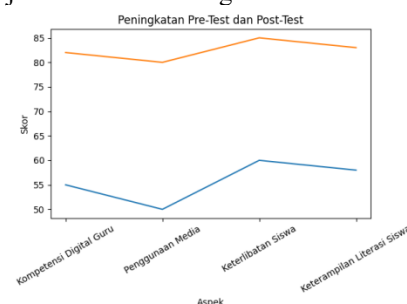
Tabel 2. Ringkasan Hasil Evaluasi Program

Indikator keberhasilan	Target	Capaian
Guru mampu menyusun modul digital	80%	83,33%
Guru menerapkan pembelajaran digital	80%	83,33%

Siswa menghasilkan karya digital	70%	75%
Peningkatan partisipasi siswa	75%	87,5%
Repositori media digital sekolah	1 unit	tercapai

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan dan pendampingan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru. Peningkatan kompetensi guru berdampak langsung pada perubahan praktik pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa penguatan kapasitas guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan transformasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proyek literasi digital menunjukkan bahwa integrasi literasi bahasa dan literasi digital mampu meningkatkan kreativitas, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, program ini tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan individu, tetapi juga membangun fondasi ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan di SDN 2 Jatisela.

Berikut data hasil *pre test* dan *post test* yang disajikan dalam bentuk grafik.



Gambar 3. Hasil Pre-test dan Post-Test

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek yang diukur. Kompetensi digital guru meningkat dari skor rata-rata 55 menjadi 82. Penggunaan media pembelajaran meningkat dari 50 menjadi 80. Keterlibatan siswa mengalami peningkatan dari 60 menjadi 85, sedangkan keterampilan literasi siswa meningkat dari 58 menjadi 83. Data ini menunjukkan bahwa program pendampingan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa program

Pendampingan Guru dan Siswa Sekolah Dasar dalam Pemanfaatan Media Digital untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, serta mendorong terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan bermakna. Keberhasilan tersebut terlihat dari perubahan kompetensi guru, peningkatan partisipasi siswa, dan optimalisasi pemanfaatan fasilitas digital sekolah selama program berlangsung.

Selain itu, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik (*hands-on training*) efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru. Hal ini sejalan dengan temuan pengabdian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dibandingkan pelatihan berbasis teori dalam meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Khoiratun & Rahmah, 2024). Peningkatan kualitas pembelajaran yang terjadi juga menunjukkan bahwa integrasi media digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa (Abas & Supriah, 2025). Siswa yang terbiasa dengan teknologi digital menjadi lebih termotivasi ketika teknologi tersebut digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran (Aulia, 2025).

Berdasarkan dari sisi literasi, integrasi antara literasi bahasa dan literasi digital terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara lebih komprehensif (Ketut et al., 2025). Siswa tidak hanya membaca dan menulis teks konvensional, tetapi juga memproduksi teks digital yang melibatkan unsur visual dan audio. Hal ini sejalan dengan konsep literasi abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan multimodal. Selain itu, keberhasilan program ini juga dipengaruhi oleh pendekatan partisipatif yang melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan, tetapi juga sebagai pelaku utama dalam implementasi inovasi pembelajaran.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan jaringan internet pada waktu tertentu dan perbedaan tingkat kemampuan digital antar guru. Kendala ini diatasi melalui pendampingan intensif dan penggunaan teknologi yang bersifat sederhana dan mudah diakses.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 2 Jatisela menunjukkan bahwa pendampingan pemanfaatan media digital dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Program ini berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru yang ditunjukkan dengan kemampuan guru dalam menyusun dan mengimplementasikan modul ajar berbasis media digital secara mandiri. Guru tidak lagi hanya menggunakan teknologi sebagai alat presentasi, tetapi telah mampu mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, program ini juga berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Pembelajaran menjadi lebih variatif, kontekstual, dan menarik bagi siswa melalui pemanfaatan media audiovisual, teks multimodal, serta asesmen interaktif. Hal ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kegiatan ini juga sangat bermanfaat bagi siswa karena mampu meningkatkan keterampilan literasi bahasa yang terintegrasi dengan literasi digital. Siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu menghasilkan karya literasi digital seperti cerita digital dan presentasi sederhana. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan ekspresif siswa. Secara keseluruhan, program ini berhasil mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas digital sekolah yang sebelumnya belum digunakan secara maksimal serta membangun ekosistem pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan memiliki potensi untuk direplikasi di satuan pendidikan lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, serta seluruh warga SDN 2 Jatisela yang telah berkenan menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan ini. Partisipasi aktif dan kerja sama yang baik dari seluruh pihak sekolah sangat berkontribusi terhadap kelancaran dan keberhasilan program pengabdian. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota tim pengabdian, khususnya mahasiswa yang telah berperan aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi program.

DAFTAR RUJUKAN

- Abas, S. Z., & Supi'ah. (2025). Integrasi Teknologi Digital dalam Pengembangan Sumber Belajar PAI yang Kontekstual dan Relevan. *At Tarbiyah*, 2(April), 391–402. <https://doi.org/https://www.journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/395>
- Amelia, A. S., Zahro, M. A., & Safitri, P. W. (2026). Pengembangan Model Capacity Building untuk Pemberdayaan UMKM Kader Nasyyatul Aisyiyah Kartasura. *Jurnal Altifani*, 6(2), 1075–1083. <https://doi.org/10.59395/altifani.v6i2.1137>
- Andriyanto, A., & Asrori, A. (2025). *Integrasi Teknologi Pendidikan Untuk Mendukung SDG 4 di Negara Berkembang: Sebuah Scoping Review*. 46–54. <https://doi.org/https://proceedings.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1406>
- Aulia, F. N. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3366>
- Dianto, A., Hasanah, U., Arbi, A., & Laksana, S. D. (2025). Lingkungan Belajar Abad 21 di Indonesia : Analisis Elemen Kunci, Tantangan dan Strategi Implementasi. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 2(3), 462–469. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i3.536>
- Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus*, 2(2), 68–85. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>. Manajemen
- Jannah, M., Nursyalila, E., Marsyalia, L., Rahmadhani, Z., & Pebriana, P. H. (2026). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 58–65. <https://doi.org/https://j-pdk.org/index.php/jpdk/index> Optimalisasi
- Jufri, Y., Rustam, A., & Zulaeha, O. (2026). Upaya Penguatan Keterampilan Abad 21 Siswa SMP Dilingkungan Pembelajaran Model Berdiferensiai. *Jimat*, 7(1), 104–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1176>
- Ketut, N., Nila, P., Putu, N., Dewi, S., & Satria, C. (2025). Peningkatan Literasi Digital dan Bahasa Inggris melalui Pembuatan Konten Kreatif. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(7), 3746–3750. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/p9kd0>
- n89
- Khoiratun, S. nisak, & Rahmah, L. U. (2024). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi. *Pena: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 01(01), 15–21. <https://doi.org/https://ejournal.almusthofa.org/index.php/pena/article/view/13>
- Khoirunnisaa, A., Aldani, V., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). DIDAKTIS Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dampak Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 59–66. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v3i2.912>
- Nurfitriyanti, M., Wiratomo, Y., & Karim, A. (2026). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Digital dalam Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru. *De Journal: Dharmas Education Journal*, 7(1), 15–22. https://doi.org/https://doi.org/10.56667/de_journal.v7i1.2009
- Rozi, F., & Hafidz. (2024). Analisis Fenomena Peralihan Metode Pembelajaran Konvensional Menuju Pembelajaran Berbasis Digital. *Meriva: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Shefira, A., Dewi, N. R., & Octaviani, R. (2024). Inovasi Pembelajaran PKN di Era Digital dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Publishing: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.447>
- Whindayati, A., Fauziah, R. N., Fatimah, S., Yusmaini, & Handayani, D. (2025). Penguatan Kompetensi Abad 21 dalam pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Strategi Pendidik Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35543>