

Pemberdayaan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital di sekolah dasar

Perawati Bte Abustang, Firmansah Koesyomo Efendi, Nur Fasbir Rusaji Absar, Muhammad Taufiq, Rifqa Nur Amalina, Priska Vivinda Rosarin, Ransi Rande, Merianti Penda, Nur Afni Aprilia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Megarezky, Indonesia

Penulis korespondensi : Perawati Bte Abustang

E-mail : andiferawati@gmail.com

Diterima: 31 Juli 2025 | Direvisi: 28 Agustus 2025 Disetujui: 28 Agustus 2025 | Online: 28 September 2025

© Penulis 2025

Abstrak

Pemberdayaan guru adalah proses memberikan kemampuan kepada guru sehingga mampu memberikan pertimbangan terkait baik atau tidaknya cara mengajar, kemudian mampu mengambil keputusan sendiri untuk menyelesaikan permasalahan mengajar yang dihadapi di dalam kelas sehingga bisa bekerja dengan kinerja yang lebih tinggi dan lebih baik lagi. Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia dan menjadikannya sumber pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemberdayaan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital, Metode yang di gunakan pada penelitian ini adalah workshop, yang dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025 dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang guru. Dalam workshop, peserta aktif terlibat dari rata-rata 2,6 sebelum workshop menjadi 3,8 setelah workshop dalam kegiatan belajar yang praktis dan interaktif, seperti diskusi kelompok, latihan, dan simulasi. Pada kegiatan ini terdapat 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Kata kunci: media pembelajaran; pemberdayaan guru; sekolah dasar.

Abstract

Teacher empowerment is the process of providing teachers with the ability to provide considerations regarding the goodness or badness of teaching methods, then being able to make their own decisions to solve teaching problems faced in the classroom so that they can work with higher and better performance. The use of digital learning media can improve teachers' ability to use various available applications and make them an interesting learning resource. The purpose of this study was to determine how teacher empowerment in creating digital learning media, The method used in this study was a workshop, which was held on January 20, 2025 with a total of 30 teachers as participants. In the workshop, participants were actively involved from an average of 2.6 before the workshop to 3.8 after the workshop in practical and interactive learning activities, such as group discussions, exercises, and simulations. In this activity there are 3 stages: preparation, implementation, and evaluation.

Keywords: learning media; teacher empowerment; elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bidang yang terkena dampak langsung dari revolusi industri 4.0. E-learning, atau belajar digital berbasis internet, mengubah metode belajar konvensional. Di era inovasi yang tidak stabil saat ini, kita menghadapi tantangan besar karena inovasi terus berkembang dengan cepat. Salah satu contohnya adalah penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran, yang

memungkinkan siswa belajar bersama-sama di mana saja dan kapan saja. Jadi, guru harus mampu meningkatkan kemampuan mereka sendiri sejalan dengan tuntutan tersebut. Jika dikemas dengan cara yang menarik, penggunaan media pembelajaran akan menarik minat siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami materi (Sidabutar et al., 2024).

Menurut Permatasari et al. (2024) di era digital, banyak aspek kehidupan telah berubah, termasuk pendidikan. Keterampilan digital menjadi salah satu kebutuhan utama guru untuk menunjang pembelajaran abad ke-21 dalam dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada fleksibilitas pembelajaran, pemanfaatan teknologi, dan pemberdayaan siswa dalam proses pendidikan. Banyak guru masih merasa sulit untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, kendala utama dalam meningkatkan kemampuan digital guru adalah kurangnya pendampingan dan pelatihan terkait teknologi pendidikan. Solusi termasuk memfasilitasi guru dengan mengadakan workshop teknologi, seperti pembuatan media pembelajaran.

Guru memiliki kemampuan yang baik, dapat membantu guru dan fasilitator dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien dan meyakinkan siswa bahwa belajar itu menyenangkan. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menguasai kelas dan memberikan pemahaman yang luas kepada semua siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Untuk mencapai hal ini, mereka harus memiliki sistem belajar yang modern dan lingkungan kelas yang kondusif (Utami et al., 2023). Dengan kata lain, guru harus berani mengubah kebiasaan lama untuk menjadi lebih kompetitif di era globalisasi di abad ke-21 (Kartimi et al., 2019).

Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia sehingga menjadi sumber pembelajaran yang menarik. Media digital juga membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih efektif, karena penyampaian materi dapat dilakukan dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital tidak hanya mempermudah siswa dalam belajar, tetapi juga menjadi salah satu bentuk nyata profesionalisme guru dalam melaksanakan tugasnya (Afifulloh & Sulistiono, 2023). Media digital memungkinkan setiap pengguna untuk berbagi data. Untuk mengembangkan budaya literasi bangsa, siswa harus diberikan sarana pendukung dan bahan bacaan untuk membangun minat membaca. Membaca merupakan komponen penting dalam pertumbuhan moral, dan minat ini harus dipupuk sejak usia dini, mulai dari lingkungan keluarga. Sebagai alat teknologi dan komunikasi canggih, guru dan siswa sekolah sekarang dapat menggunakan buku elektronik dan media pembelajaran berbasis digital di perangkat keras seperti tablet, smartphone, atau notebook (Arima et al., 2022).

Media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberi mereka pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran (Fauzi et al., 2023). Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan sehingga siswa mudah memahaminya. Teknologi ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam lingkungan pembelajaran yang dinamis (Nurhairunnisah et al., 2024). Dalam penggunaan teknologi di sekolah, seorang guru bertanggung jawab untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang menyenangkan bagi siswa. Ada banyak tantangan dan peluang bagi guru dan pendidik untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan proses dan kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang kelas (Sa et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis digital semakin mengadopsi prinsip desain pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Perkembangan teknologi menjadi kunci penting dalam membantu pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang semakin canggih dan efektif (Hendra et al., 2023). Meskipun demikian, kualitas sumber daya manusia masih perlu ditingkatkan, terutama dalam hal keterampilan membuat media pembelajaran berbasis komputer. Dengan adanya perangkat media pembelajaran berbasis komputer, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tugas guru akan lebih mudah dilakukan (Lamada & Sanatang, 2018).

Sekolah dasar, yang merupakan pendidikan tingkat dasar (SD), membutuhkan pemimpin yang dapat mengelola sekolah dengan baik. Sekolah dasar juga harus dipimpin oleh pemimpin yang handal dan didukung oleh guru yang berkualitas tinggi untuk memberi siswa pembelajaran yang mandiri

(Nuryoso et al., 2023). Sukses dan kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar mengajar yang sehat dan nyaman (Alam et al., 2023).

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah metode *workshop*, suatu bentuk pembelajaran yang fokus pada interaksi langsung antara peserta dengan instruktur atau fasilitator. Dalam *workshop*, peserta aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang praktis dan interaktif, seperti diskusi kelompok, latihan, dan simulasi. Pada kegiatan ini terdapat 3 tahapan yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Persiapan

Pada tahap persiapan, langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat keterampilan digital guru melalui survei atau wawancara. Hal ini penting untuk menyesuaikan materi workshop dengan tingkat pemahaman peserta, sehingga workshop dapat efektif untuk semua peserta, baik yang baru mengenal teknologi maupun yang sudah berpengalaman. Setelah mengetahui kebutuhan peserta, *langkah* selanjutnya adalah menyusun pembuatan media pembelajaran digital workshop yang jelas dan sistematis.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, workshop dimulai dengan pengenalan dasar mengenai pembuatan media pembelajaran digital. Guru diperkenalkan dengan fitur-fitur yang terkait bagaimana guru bisa *menggunakan* media pembelajaran digital untuk di pergunakan dalam pembuatan media. Setelah itu guru melakukan praktik secara langsung dengan membuat media pembelajaran digital.

Evaluasi

Pada tahap evaluasi, lebih berfokus pada penerapan nyata keterampilan yang telah diperoleh oleh guru setelah mengikuti workshop. Pada tahap ini, guru diminta untuk mengimplementasikan pembuatan media pembelajaran digital. Evaluasi ini mencakup pengamatan terhadap pembuatan media pembelajaran digital oleh guru dalam konteks pembelajaran, serta sejauh mana mereka dapat mengintegrasikan di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, salah satu tugas penting tim PKM adalah berkolaborasi dengan pihak sekolah untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan sekolah. Kolaborasi ini dilakukan melalui diskusi bersama kepala sekolah dan guru untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Hasil identifikasi tersebut kemudian menjadi dasar dalam merancang kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.



Gambar 1. Tahap Persiapan

Pemberdayaan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi ini sebagai bagian dari proses pembelajaran. Media ini dirancang agar guru tidak hanya memahami cara pembuatannya saja, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dalam pengajaran mereka.

Media Pembelajaran Digital adalah istilah yang mengacu pada kumpulan mata pelajaran, teknologi, dan strategi yang digunakan untuk membantu guru dan siswa belajar. Mereka biasanya digunakan untuk menyampaikan konten dan informasi, memfasilitasi akses siswa ke informasi, dan membantu guru mengatur dan mengelola aktivitas belajar. Media audio visual adalah media yang dibuat dengan gambar untuk dilihat dan suara untuk didengarkan. Media pembelajaran berbasis digital seperti video juga dapat dibuat dengan memasukkan media audio visual.

Media pembelajaran berbasis digital dapat mengajarkan guru di Sekolah Dasar tentang pentingnya media pembelajaran digital dan membantu mereka membuatnya dengan menggunakan aplikasi agar lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan prestasi akademik mereka.

Tahap Pelaksanaan

Tujuan pelaksanaan ini dicapai melalui berbagai kegiatan. Misalnya, anggota tim PKM memberikan materi pendalaman tentang konsep media pembelajaran digital guru. Selanjutnya, guru diberi instruksi untuk menginstal aplikasi di laptop atau perangkat elektronik mereka. Setelah proses instalasi selesai, instruktur diberi instruksi untuk membuat akun dan menggunakan akun tersebut. Semua fitur yang tersedia diberikan kepada guru. Ini termasuk fitur yang berkaitan dengan menggunakan media pembelajaran yang tersedia dan fitur yang memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan mata pelajaran yang dikuasai masing-masing guru.



Gambar 2. Tahap Pelaksanaan

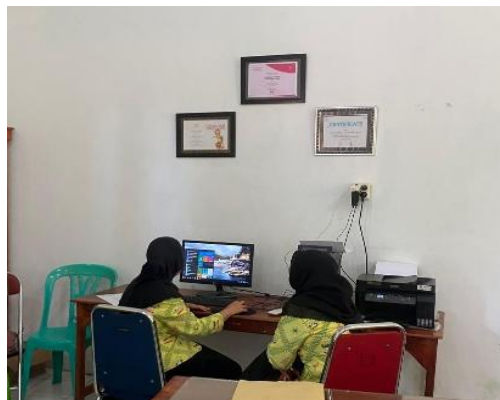
Manfaat media pembelajaran digital adalah sebagai berikut (1) Pemahaman guru tentang aplikasi pembelajaran berbasis digital, (2) Mengembangkan sumber pembelajaran digital menggunakan aplikasi yang sesuai dengan bidang studi pelajaran, (3) Implementasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan aplikasi, dapat memungkinkan guru untuk menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Dengan menggunakan aplikasi digital ini, guru dapat membuat media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru dapat mengurangi masalah yang muncul selama proses pembelajaran.

Pengaruh media pembelajaran digital terhadap pemberdayaan guru, yaitu dapat meningkatkan keterampilan digital guru, dan kualitas pembelajaran. Selain itu, pemberdayaan ini mendorong kolaborasi antara pendidik untuk berbagi pengalaman dan gagasan tentang cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Guru dapat berbagi materi pembelajaran dengan rekan-rekan mereka dengan memberi mereka alat yang dapat mereka gunakan secara mandiri. Ini menghasilkan ekosistem pendidikan yang lebih kreatif dan saling mendukung di mana guru bekerja sama untuk memaksimalkan penggunaan teknologi.

Tahap Evaluasi

Pembuatan media pembelajaran digital guru sebelum dan sesudah pelatihan serta pendampingan penggunaan dijadikan dasar evaluasi kegiatan. Aspek yang diamati meliputi (1) kemampuan guru dalam menguasai aplikasi pembelajaran digital, (2) kreativitas dalam mengembangkan media, (3) tingkat keterlibatan siswa, serta (4) kendala yang muncul dalam proses implementasi. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana rata-rata skor pemahaman guru tentang aplikasi digital meningkat dari 2,6 menjadi 3,8.

Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa (Munir, 2017). Hasil kegiatan PKM ini juga konsisten dengan penelitian Wicaksono (2020), yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis workshop mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media digital. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya memperlihatkan adanya peningkatan kompetensi guru, tetapi juga memperkuat bukti bahwa pelatihan, pendampingan berkelanjutan, serta dukungan sarana prasarana merupakan faktor penting dalam keberhasilan program pengabdian kepada Masyarakat.



Gambar 3. Tahap Evaluasi

SIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian diatas dapat disimpulkan yaitu kegiatan ini memberikan dampak, yaitu (1) Pemahaman guru tentang aplikasi pembelajaran berbasis digital, (2) Mengembangkan sumber pembelajaran digital menggunakan aplikasi yang sesuai dengan bidang studi pelajaran, (3) Implementasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan aplikasi, dapat memungkinkan guru untuk menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Dengan menggunakan aplikasi digital ini, guru dapat membuat media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru dapat mengurangi masalah yang muncul selama proses pembelajaran.

Adapun saran yang dapat direkomendasikan bagi peserta pengabdian, yaitu agar para guru sekolah dasar terus meningkatkan pemberdayaan dalam pembuatan media pembelajaran digital. Untuk pengabdian selanjutnya, pelatihan serupa sebaiknya juga diadakan di daerah lain dengan sasaran peserta para guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Megarezky atas kesempatan pelaksanaan dan dukungan pengabdian kepada masyarakat (PKM) di Sekolah Dasar. Terima kasih kepada para Narasumber, Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, juga kepada para Guru yang terlibat baik sebagai presenter atau sebagai peserta pada rangkaian kegiatan pengabdian dari awal hingga akhir. Terima kasih pula kepada para dosen besar dan mahasiswa sebagai panitia dan tim pengabdian, serta kepada semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga hasil pengabdian ini dapat berkontribusi untuk pengembangan keilmuan, terutama bidang Pembuatan Media Pembelajaran Digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Alam, S., Abustang, P. B., & Amalina, R. N. (2023). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR UNTUK PENINGKATAN KARAKTER GEMAR MEMBACA MELALUI PROGRAM LITERASI KAMPUS MENGAJAR. 7, 1022–1027.
- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Fauzi, M., Utomo, B. T., Wiranata, R., & Likasari, G. A. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru Sd Melalui Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Digital. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 11479–11484.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf
- Kartimi, K., Mulyani, A., & Riyanto, O. R. (2019). Pemberdayaan Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Abad 21. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 160–170. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v1i2.5815>
- Lamada, M. S., & Sanatang. (2018). Pemberdayaan Guru melalui Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran di SMK Negeri 1 Takalar. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 398–402.
- Nurhairunnisah, Noviati, W., Merdekawati, A., Lestari, I. D., & Made, I. G. (2024). *Media pembelajaran digital bagi guru sd di kabupaten sumbawa*. 4(1), 223–227.
- Nuryoso, Saputra, D., Qawim, M. M., Hariyadi, A., & Utomo, S. (2023). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Menerapkan Konsep Merdeka Belajar. *Equity In Education Journal*, 5(1), 14–22. <https://doi.org/10.37304/eej.v5i1.8256>
- Permatasari, D., Dayu, 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.
- Sa, H., Listiana, H., Nurhayati, S., & Jannah, F. M. (2024). Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 02(November), 270–277.
- Sidabutar, Y. A., Sihombing, S. D., Simanjuntak, T. A., Tambunan, M. A., & Manihuruk, L. M. E. (2024). Pemberdayaan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berupa Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster Sebagai Wujud Era Digitalisasi Di Bidang Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Bukit Pengharapan*, 4(1), 91–97. <https://doi.org/10.61696/jurdian.v4i1.235>
- Utami, R. D., Minsih, M., Prayitno, H. J., Pristi, E. D., Lestari, R. Y. A., Handayani, D., Tristiana, V., Yoviyanti, R., Afif, K., & Shohenuddin, S. (2023). Pemberdayaan Guru dan Fasilitator dalam Pembelajaran Kelas Rangkap pada Sanggar Belajar Malaysia Berpendekatan Profil Pelajar Pancasila. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 96–106. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22889>