



## **PENDAMPINGAN GURU DALAM PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

**Rulyna<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Bina Nusantara

Email : [ruly28@gmail.com](mailto:ruly28@gmail.com)

### **Abstract**

*The utilization of digital learning media remains limited in elementary schools, particularly in semi-rural areas. This community service activity aimed to enhance teachers' competencies in using interactive digital learning media. The methods employed included training, mentoring, and hands-on practice in developing interactive PowerPoint-based learning media and simple educational videos. The participants consisted of 15 elementary school teachers. The results showed an improvement in teachers' digital media skills as well as an increase in students' learning motivation during the teaching and learning process.*

**Keywords:** Digital Media; Elementary School Teachers; Learning Motivation

### **Abstrak**

Pemanfaatan media pembelajaran digital masih terbatas di sekolah dasar, terutama di wilayah semi-perdesaan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media digital interaktif. Metode yang digunakan adalah pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dan video sederhana. Peserta terdiri dari 15 guru sekolah dasar. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru serta meningkatnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Digital; Guru Sekolah Dasar; Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Integrasi media pembelajaran digital, seperti presentasi interaktif dan video pembelajaran, memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan media digital terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran (Mayer, 2020).

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran digital di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama di wilayah semi-perdesaan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran. Banyak guru masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional karena kurangnya keterampilan digital, minimnya pelatihan, serta keterbatasan fasilitas pendukung (Koehler & Mishra, 2009). Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya penerapan pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Program pengembangan profesional guru yang menekankan praktik langsung dan dukungan berkelanjutan mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital secara efektif (Harris et al., 2009). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penguatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi penting untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif dan berkualitas di sekolah dasar.

## METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta selama seluruh rangkaian kegiatan. Sasaran kegiatan adalah guru sekolah dasar di wilayah semi-perdesaan, dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang.

### 1. Waktu dan Tempat

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan Maret 2025 di salah satu sekolah dasar wilayah semi-perdesaan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring di ruang kelas yang telah dilengkapi dengan perangkat pendukung pembelajaran.

### 2. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

#### a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital, penyusunan materi pelatihan, serta penyiapan perangkat dan bahan pendukung, seperti modul pelatihan, laptop, proyektor, dan aplikasi pendukung pembuatan media digital.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang mencakup:

- Pemberian materi tentang konsep dan manfaat media pembelajaran digital
- Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif
- Pelatihan pembuatan video pembelajaran sederhana
- Praktik langsung dan pendampingan dalam pembuatan serta penerapan media pembelajaran digital di kelas

Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif.

#### c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran

digital. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterampilan guru dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran digital, serta pengamatan terhadap antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Data dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan kompetensi guru dan respon siswa sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian.

### 4. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi:

- Guru mampu membuat media pembelajaran digital sederhana secara mandiri
- Guru mampu menerapkan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran
- Meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran

### HASIL

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Seluruh peserta mampu menghasilkan media pembelajaran digital sederhana berupa PowerPoint interaktif dan video pembelajaran, serta menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, terjadi peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung setelah penggunaan media digital.

**Tabel 1. Pencapaian Kompetensi Guru dalam Pembuatan dan Penerapan Media Pembelajaran Digital (n = 15)**

Aspek Penilaian	Sebelum Pendampingan n (%)	Sesudah Pendampingan n (%)
Mampu membuat PowerPoint interaktif	4 (26,7%)	15 (100%)
Mampu membuat video pembelajaran sederhana	2 (13,3%)	13 (86,7%)
Mampu menerapkan media digital di kelas	3 (20,0%)	15 (100%)

**Tabel 2. Perubahan Antusiasme dan Partisipasi Siswa Selama Pembelajaran**

Indikator	Sebelum Intervensi n (%)	Sesudah Intervensi n (%)
Antusiasme tinggi	6 (40,0%)	13 (86,7%)
Partisipasi aktif	5 (33,3%)	12 (80,0%)

*Keterangan: Penilaian berdasarkan observasi guru selama proses pembelajaran.*

### PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif. Peningkatan kemampuan guru dalam menghasilkan PowerPoint interaktif dan video pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi guru. Hal ini sejalan

dengan konsep Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menekankan pentingnya integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran (Koehler & Mishra, 2009).

Penerapan media pembelajaran digital di kelas berdampak positif terhadap proses pembelajaran, sebagaimana terlihat dari meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Media digital memungkinkan penyajian materi secara visual dan auditori,

sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif. Mayer (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa apabila dirancang secara tepat.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Guru yang memiliki keterampilan digital yang baik cenderung lebih inovatif dalam mengelola pembelajaran dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif (Harris et al., 2009). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital memiliki peran strategis dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar.

### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar. Guru mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran digital sederhana, seperti PowerPoint interaktif dan video pembelajaran, dalam proses pembelajaran di kelas. Peningkatan kompetensi guru tersebut berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran, yang ditunjukkan oleh meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di sekolah dasar.

### SARAN

Disarankan agar kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital bagi guru dilakukan secara berkelanjutan untuk memperkuat keterampilan dan konsistensi

penerapannya di kelas. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai. Selain itu, penelitian dan kegiatan pengabdian selanjutnya dapat mengembangkan jenis media digital yang lebih variatif serta mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. K., Bullard, K. M., Saaddine, J. B., Cowie, C. C., Imperatore, G., & Gregg, E. W. (2020). Achievement of goals in U.S. diabetes care, 1999–2018. *New England Journal of Medicine*, 382(23), 2219–2228.
- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran (Rev. ed.). Rajawali Pers. <https://rajagrafindo.co.id/produk/media-pembelajaran/>
- Dede, C. (2014). The role of digital technologies in deeper learning. Students at the Center: Deeper Learning Research Series. Jobs for the Future. <https://eric.ed.gov/?id=ED561254>
- Harris, J. B., Mishra, P., & Koehler, M. J. (2009). Teachers' technological pedagogical content knowledge and learning activity types. *Journal of Research on Technology in Education*, 41(4), 393–416. <https://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782536>
- Huang, Y. M., Huang, Y. M., & Wu, T. T. (2014). Embedding diagnostic mechanisms in a digital game for learning mathematics. *Educational Technology Research and Development*, 62(2), 187–207. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9315-4>
- Keller, J. M. (2010). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. Springer.

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4419-1250-3>

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(1), 60–70.  
<https://citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogicalcontent-knowledge/>

Mayer, R. E. (2020). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.  
<https://www.cambridge.org/core/books/multimedia-learning/>

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6.  
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). Motivation in education: Theory, research, and applications (4th ed.). Pearson Education.  
<https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/motivation-in-education/P200000006306>

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2021). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. PT Remaja Rosdakarya.  
<https://rosda.co.id/pendidikan-keguruan/1096-media-pembelajaran-inovatif.html>