



Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital

Paska Sriulina Tarigan¹, Joen Parningotan Purba², Ester Julinda Simarmata³

^{1,2,3}Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Indonesia

Korespondensi: Paskasritarigan96@gmail.com¹

Abstract. *The development of digital-based interactive learning media is a crucial need for elementary school teachers to facilitate engaging and active learning that aligns with the characteristics of 21st-century students. This community service initiative aims to assist elementary school teachers in designing, developing, and implementing digital-based interactive learning media. The project partners were teachers from SDN Besamat, with a total of 14 participants. The implementation process comprised several stages: preparation, training, practical mentoring, product presentation, evaluation, and follow-up. The mentoring material covered concepts of interactive learning media, the use of simple digital applications, learning content design, the creation of interactive quizzes, and strategies for integrating media into classroom instruction. The results indicate that the teachers gained a better understanding of digital media development principles and were able to produce interactive learning media tailored to their respective subjects. The activity also boosted teacher motivation to utilize technology as part of instructional innovation. Thus, this mentoring program makes a tangible contribution to strengthening the digital competencies of elementary school teachers.*

Keywords: *Teacher Mentoring, Elementary School, Interactive Learning Media, Digital Learning, Instructional Innovation*

Abstrak. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital menjadi salah satu kebutuhan penting bagi guru sekolah dasar dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru sekolah dasar dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Mitra kegiatan adalah guru-guru di SDN Besamat dengan jumlah peserta sebanyak 14 orang. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan praktik, presentasi produk, evaluasi, dan tindak lanjut. Materi pendampingan mencakup konsep media pembelajaran interaktif, pemanfaatan aplikasi digital sederhana, desain konten pembelajaran, penyusunan kuis interaktif, serta strategi penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai prinsip pengembangan media digital dan mampu menghasilkan produk media pembelajaran interaktif sesuai mata pelajaran yang diampu. Kegiatan ini juga mendorong peningkatan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Dengan demikian, pendampingan ini memberikan kontribusi nyata dalam penguatan kompetensi digital guru sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendampingan Guru, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Interaktif, Digital Learning, Inovasi Pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran tidak lagi cukup mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks semata, tetapi perlu didukung oleh media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru sekolah dasar memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta didik pada jenjang ini berada pada tahap perkembangan konkret-operasional, sehingga membutuhkan media yang dapat membantu mereka memahami konsep secara visual, audio, dan interaktif. Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran digital dapat menjadi sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan penguatan kompetensi guru abad ke-21, khususnya dalam aspek literasi digital, kreativitas, komunikasi, dan kemampuan mendesain pembelajaran yang adaptif.

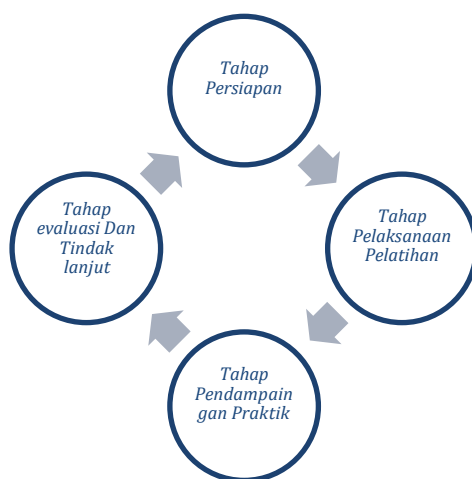
Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra, masih ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Pertama, sebagian guru belum terbiasa menggunakan aplikasi digital untuk mendesain media pembelajaran. Kedua, guru masih membutuhkan pendampingan dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Ketiga, penggunaan media digital masih cenderung terbatas pada penayangan slide, belum sepenuhnya diarahkan pada aktivitas belajar yang interaktif. Keempat, guru membutuhkan contoh konkret dan praktik langsung agar mampu menghasilkan produk media yang dapat digunakan di kelas. Media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media ini dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, kuis digital, permainan edukatif, lembar kerja digital, dan bahan ajar visual. Aplikasi seperti Canva, PowerPoint interaktif, Wordwall, Quizizz, Google Form, dan platform pembelajaran lainnya dapat dimanfaatkan guru untuk membuat kegiatan belajar lebih variatif. Dengan pendampingan yang tepat, guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu menjadi perancang media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan judul “Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital.” Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan

pengetahuan, keterampilan, dan motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga diarahkan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

2. METODE PENELITIAN

Berisi deskripsi tentang proses perencanaan aksi bersama komunitas (pengorganisasian komunitas). Dalam hal ini dijelaskan siapa subyek pengabdian, tempat dan lokasi pengabdian, keterlibatan subyek dampingan dalam proses perencanaan dan pengorganisasian komunitas, metode atau strategi riset yang digunakan dalam mencapai tujuan yang diharapkan dan tahapan-tahapan kegiatan pengabdian masyarakat. Proses perencanaan dan strategi/metode digunakan gambar flowcart atau diagram. (Times New Roman, size 12, Spacing: before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1,5).



Gambar 1. Contoh Diagram

Sumber: PKM, 2026

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital berjalan dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta. Guru menunjukkan antusiasme sejak tahap awal kegiatan, terutama ketika diperkenalkan dengan contoh media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki minat untuk memanfaatkan teknologi, tetapi membutuhkan pendampingan teknis dan pedagogis agar mampu menggunakannya secara tepat.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian guru memahami media pembelajaran digital sebatas penggunaan slide presentasi atau video dari internet. Setelah mengikuti pelatihan, guru mulai memahami bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat

bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun partisipasi aktif siswa. Media interaktif dapat memuat pertanyaan, tombol navigasi, permainan sederhana, aktivitas refleksi, kuis, umpan balik langsung, dan tugas eksploratif. Pemahaman ini penting karena pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan media yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep secara konkret. Dengan adanya media interaktif, siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga dapat merespons, memilih jawaban, menyelesaikan tantangan, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Pada tahap praktik, guru berhasil menyusun rancangan media pembelajaran berdasarkan topik yang dipilih. Beberapa produk yang dihasilkan antara lain presentasi interaktif, kuis digital, poster pembelajaran, permainan edukatif, dan lembar kerja digital. Produk tersebut dikembangkan menggunakan aplikasi yang relatif mudah diakses dan digunakan oleh guru.

Secara umum, media yang dihasilkan telah memuat beberapa komponen penting, yaitu judul materi, tujuan pembelajaran, uraian materi singkat, gambar atau ilustrasi, aktivitas interaktif, latihan soal, serta refleksi pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa guru masih memerlukan bimbingan dalam menyederhanakan teks, memilih kombinasi warna yang tepat, menyesuaikan ukuran huruf, dan merancang pertanyaan yang mendorong kemampuan berpikir siswa.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa praktik langsung sangat membantu guru dalam memahami proses pembuatan media digital. Guru lebih mudah menguasai aplikasi ketika diberikan contoh, langkah-langkah teknis, dan kesempatan untuk mencoba secara mandiri. Pendampingan juga membantu guru menghubungkan aspek teknologi dengan tujuan pedagogis pembelajaran.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan guru bervariasi sesuai dengan mata pelajaran dan kelas yang diampu. Contoh produk yang dihasilkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Mata Pelajaran Dan Kelas

No.	Mata Pelajaran	Topik Media	Aplikasi yang Digunakan	Bentuk Produk
1	IPAS	Bagian tubuh tumbuhan	Canva/PowerPoint	Presentasi interaktif
2	Matematika	Pecahan sederhana	Wordwall/Quizizz	Kuis interaktif
3	Bahasa Indonesia	Membaca cerita pendek	Canva	Bahan ajar visual

No.	Mata Pelajaran	Topik Media	Aplikasi yang Digunakan	Bentuk Produk
4	PPKn	Nilai-nilai Pancasila	PowerPoint interaktif	Media presentasi dan latihan
5	Seni Budaya	Pola gambar dekoratif	Canva	Poster pembelajaran

Sumber: Diolah Tim, 2026

Produk-produk tersebut dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas, baik secara langsung melalui proyektor maupun melalui perangkat digital yang tersedia. Guru juga dapat mengembangkan produk tersebut secara berkelanjutan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital sangat relevan dengan kebutuhan guru sekolah dasar. Guru membutuhkan pelatihan yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan aplikatif. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media, mulai dari merancang tujuan, menyusun materi, memilih tampilan visual, hingga membuat aktivitas interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Media digital memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk visual, audio, animasi, kuis, dan permainan edukatif. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas langsung.

Kegiatan pendampingan ini juga menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru perlu dilakukan secara berkelanjutan. Satu kali pelatihan dapat menjadi langkah awal, tetapi guru tetap membutuhkan komunitas belajar, praktik berulang, dan dukungan sekolah agar pemanfaatan media digital dapat berjalan secara konsisten. Oleh sebab itu, tindak lanjut kegiatan menjadi bagian penting agar produk media yang telah dibuat tidak hanya berhenti sebagai hasil pelatihan, tetapi benar-benar digunakan dalam pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital” telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, guru memperoleh pemahaman mengenai konsep media

pembelajaran interaktif, keterampilan menggunakan aplikasi digital sederhana, serta pengalaman dalam menghasilkan produk media pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Kegiatan ini juga meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Kendala yang ditemukan meliputi perbedaan kemampuan digital guru, keterbatasan jaringan internet, dan waktu pelatihan yang terbatas. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung, penggunaan template, dan kerja sama antar peserta. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan pendampingan serupa dilakukan secara berkelanjutan dengan fokus pada pengembangan media yang lebih spesifik, seperti video pembelajaran, asesmen digital, game edukatif, dan bahan ajar berbasis platform pembelajaran. Sekolah juga diharapkan mendukung guru melalui penyediaan fasilitas, akses internet, dan forum berbagi praktik baik dalam penggunaan media pembelajaran digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SDN Besamat yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Katolik Santo Thomas atas dukungan dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2024). Pemanfaatan platform teknologi Kemendikbudristek untuk mengakselerasi pendidikan di era digital. Direktorat Sekolah Dasar.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Platform Merdeka Mengajar. Repositori Kemendikdasmen.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026). Kurikulum Merdeka. Direktorat Sekolah Dasar.
- Mualif, A. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran game interaktif menggunakan Wordwall bagi guru. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 9(2), 1–10.
- Setiariny, E. (2024). Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar sebagai upaya peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran dan evaluasi. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 21(1), 1–12.
- UNESCO. (2026). ICT Competency Framework for Teachers Version 3. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wibowo, A., & Sari, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 115–126.