

PELATIHAN GURU DAN SISWA SDN BLACU CILEGON DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Rizmi Samsul Rizal^{1*}, Ahlu Dzikri²,
Darpi Supriyanto³, Sawitri
Nurhayati⁴

¹)Bisnis Digital, Universitas Al-Khairiyah

²)Manajemen, Universitas Al-Khairiyah

³)⁴) Teknik Informatika, Universitas Al-Khairiyah

Article history

Received : 27 Juni 2025

Revised : 30 Juni 2025

Accepted : 03 Agustus 2025

*Corresponding author

Rizmi Samsul Rizal

Email : rizmirizal060@gmail.com

Abstraksi

Transformasi pembelajaran di era digital menuntut keterampilan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses belajar-mengajar. Namun, banyak sekolah dasar, khususnya di daerah pinggiran, belum sepenuhnya mengintegrasikan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dan literasi digital siswa SDN Blacu Cilegon melalui pelatihan pemanfaatan media digital untuk pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelatihan guru dan siswa, serta evaluasi. Guru dilatih menggunakan berbagai aplikasi seperti PowerPoint interaktif, Canva, Wordwall, Kahoot, dan Quizizz, sementara siswa dikenalkan dengan aplikasi edukatif serta prinsip penggunaan internet secara aman. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar. Meskipun menghadapi kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, pelatihan tetap berjalan efektif melalui strategi adaptif, seperti pelaksanaan secara berkelompok dan praktik langsung. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital di sekolah dasar sangat memungkinkan untuk diterapkan dengan hasil yang positif, apabila didukung dengan pelatihan yang tepat dan pendekatan yang partisipatif. Program ini juga mendorong pentingnya pengembangan kompetensi digital secara berkelanjutan bagi pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dilakukan secara berkala dan diperluas ke sekolah lain sebagai bagian dari upaya mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Kata kunci: Media Digital, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar.

Abstract

Learning transformation in the digital era requires the skills of teachers and students in utilizing technology as part of the teaching and learning process. However, many primary schools, especially in suburban areas, have not fully integrated digital media in learning activities. This community service activity aims to improve teacher competence and digital literacy of SDN Blacu Cilegon students through training on the use of digital media for interactive learning. The method of implementing activities includes the preparation stage, teacher and student training, and evaluation. Teachers are trained using various applications such as interactive PowerPoint, Canva, Wordwall, Kahoot, and Quizizz, while students are introduced to educational applications as well as the principles of using the internet safely. The results of the activity showed that the training was able to improve teachers' skills in designing technology-based learning and increase students' enthusiasm in following the learning process. Despite obstacles such as limited devices and internet access, training is still effective through adaptive strategies, such as group implementation and hands-on practice. This activity shows that the integration of digital media in elementary schools is very possible to be implemented with positive results, if supported by appropriate training and a participatory approach. This program also encourages the importance of sustainable development of digital competencies for educators and students. Therefore, similar training needs to be carried out periodically and extended to other schools as part of efforts to realize innovative learning that is relevant to the needs of the times.

Keywords: Digital Media, Interactive Learning, Primary school.

© 2025 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional, tetapi mulai bergeser menuju model yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Namun, di banyak

sekolah dasar, khususnya di wilayah pinggiran seperti SDN Blacu, Kota Cilegon, pemanfaatan media digital dalam proses belajar-mengajar masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya, minimnya pelatihan bagi guru, serta kurangnya literasi digital di kalangan siswa.

Pelatihan bagi guru dan siswa di SDN Blacu Cilegon dalam pemanfaatan media digital untuk pembelajaran interaktif adalah suatu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Pentingnya pelatihan ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital, sehingga mereka dapat menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif.



Gambar 1. Tim Pengabdian dan Guru SDN Blacu

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya pemahaman dan pengalaman dalam memanfaatkan teknologi modern dalam proses belajar mengajar, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh di mana interaksi secara langsung tidak selalu memungkinkan (Rahman & Ismawan, 2023). Program pelatihan yang mengedepankan penggunaan alat seperti Canva for Education dan aplikasi pendidikan digital lainnya dapat membantu guru mendesain materi pengajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang sangat relevan di era pendidikan abad ke-21 (Sakdiah et al., 2022).

Penggunaan perangkat digital dalam pendidikan juga berperan penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Pelatihan yang menyeluruh dapat memastikan bahwa guru tidak hanya dapat menggunakan perangkat lunak untuk mendesain materi ajar, tetapi juga memahami cara untuk beradaptasi dengan berbagai platform digital yang ada, seperti Google Drive, sebagai sarana untuk berbagi informasi dan berkolaborasi dengan siswa (Saputra et al., 2023) ; (Rahman & Ismawan, 2023). Selain itu, aplikasi seperti E-book Creator dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif, yang sesuai dengan gaya belajar siswa modern (Barella et al., 2022).

Lebih jauh lagi, penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Apriliana, 2022); (Sandita, 2021). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan dunia digital saat ini (Anam et al., 2021). Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat mengembangkan kemampuan digital siswa melalui penggunaan aplikasi yang mendukung pembelajaran interaktif, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan

minat belajar siswa (Apriliana, 2022) ; (Fadlan et al., 2022).

Dalam konteks ini, penting juga untuk melibatkan orang tua dalam mendukung penggunaan teknologi di rumah, sehingga siswa dapat melanjutkan pembelajaran mandiri dengan bimbingan orang tua (Dewi et al., 2021). Selain itu, pelatihan harus menyediakan pendekatan yang komprehensif tentang cara mengatasi masalah yang mungkin muncul akibat penggunaan teknologi, seperti tantangan dalam pengelolaan waktu dan kehadiran di ruang belajar virtual (Fransisca et al., 2023).

Pelaksanaan pelatihan semacam ini harus terstruktur dan melibatkan berbagai metode, termasuk workshop praktis dan sesi evaluasi, untuk memastikan pemahaman yang mendalam tentang alat digital yang akan digunakan oleh guru dan siswa (Hermila & Bau, 2023). Secara keseluruhan, pelatihan bagi guru dan siswa di SDN Blacu Cilegon dalam pemanfaatan media digital merupakan bagian integral dari upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan efektif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan edukatif, dengan melibatkan langsung guru dan siswa SDN Blacu Cilegon sebagai mitra kegiatan. Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis agar tujuan pelatihan dapat tercapai secara optimal.



Gambar 2. Penggunaan Alat Pembelajaran

1. Tahap Persiapan

Tim pelaksana melakukan observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan serta kesiapan sarana prasarana pendukung. Berdasarkan hasil observasi, disusunlah materi pelatihan yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan guru serta siswa. Selain itu, dilakukan pula penyusunan jadwal kegiatan, modul pelatihan, serta pembuatan media pendukung seperti video tutorial dan panduan penggunaan aplikasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua sesi utama:

- Pelatihan untuk Guru, Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media digital untuk membuat

pembelajaran lebih interaktif. Materi yang diberikan antara lain:

- Penggunaan PowerPoint interaktif dan Canva untuk membuat bahan ajar digital.
- Pemanfaatan aplikasi edukasi seperti Wordwall, Kahoot, dan Quizizz.
- Pengenalan platform pembelajaran daring sederhana seperti Google Classroom dan YouTube Edu.
- Pelatihan untuk Siswa, Pelatihan untuk siswa difokuskan pada literasi digital dasar dan pemanfaatan media edukatif secara aman dan menyenangkan. Materi meliputi:
 - Cara mengakses dan menggunakan aplikasi edukasi berbasis permainan.
 - Pengenalan etika penggunaan internet dan media sosial.
 - Latihan membuat tugas berbasis digital sederhana.

Setiap sesi dilakukan secara langsung di kelas menggunakan proyektor dan perangkat yang tersedia, dengan pendekatan demonstratif dan praktik langsung agar peserta lebih mudah memahami.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi melalui kuesioner dan diskusi terbuka untuk menilai pemahaman serta tanggapan peserta terhadap kegiatan. Tim juga memberikan saran dan pendampingan lanjutan bagi guru yang ingin mengembangkan materi pembelajaran digital secara mandiri. Dokumentasi kegiatan dilakukan melalui foto, video, dan laporan tertulis sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan sosial.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan "Pemanfaatan Media Digital untuk Pembelajaran Interaktif" yang dilaksanakan di SDN Blacu Cilegon berlangsung selama dua hari dengan melibatkan 10 guru dan 35 siswa dari kelas IV hingga VI. Pelatihan ini berhasil dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disusun, dengan antusiasme tinggi dari seluruh peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan baik di kalangan guru maupun siswa dalam menggunakan media digital sebagai pendukung proses belajar-mengajar.

HASIL KEGIATAN

1. Peningkatan Kompetensi Guru

Para guru menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam memahami dan

mengaplikasikan media digital untuk pembelajaran. Melalui sesi pelatihan, mereka mampu membuat bahan ajar interaktif menggunakan PowerPoint, Canva, dan Wordwall. Guru juga berhasil membuat kuis daring melalui Kahoot dan Quizizz yang digunakan dalam praktik pembelajaran di kelas. Beberapa guru menyatakan bahwa penggunaan media ini membantu mereka menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan, serta memudahkan dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time.

2. Peningkatan Literasi Digital Siswa

Siswa SDN Blacu menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pelatihan ini. Dengan bimbingan langsung, siswa belajar mengakses platform edukatif dan menyelesaikan tugas melalui media digital dengan antusias. Mereka juga diperkenalkan dengan etika penggunaan internet secara aman. Meskipun sebagian siswa mengalami kendala di awal (seperti belum terbiasa menggunakan perangkat digital), namun secara keseluruhan siswa mampu mengikuti pelatihan dengan baik dan menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Tantangan yang dihadapi

Beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan antara lain keterbatasan perangkat teknologi seperti laptop dan koneksi internet yang kurang stabil. Untuk mengatasi hal ini, pelatihan dilakukan secara bergantian dan berkelompok, serta menggunakan proyektor sebagai alat bantu utama. Selain itu, masih terdapat perbedaan tingkat pemahaman digital antar guru, sehingga pendampingan dilakukan secara lebih intensif kepada guru-guru yang belum familiar dengan teknologi.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan media digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di daerah yang belum sepenuhnya terdigitalisasi. Peningkatan kompetensi guru menjadi indikator utama bahwa pemanfaatan teknologi bukan hanya wacana, tetapi dapat diimplementasikan secara nyata jika disertai pelatihan yang tepat dan berkelanjutan. Guru yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah kini mulai beralih menggunakan media yang lebih interaktif dan variatif.



pada Di sisi lain, siswa sebagai generasi digital perlu diarahkan agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif. Pelatihan ini menjadi langkah awal dalam menanamkan literasi digital dan mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Kegiatan ini juga menegaskan pentingnya dukungan infrastruktur, baik dari pihak sekolah maupun pemerintah, agar pemanfaatan media digital dalam pendidikan dasar dapat berjalan secara optimal. Pelatihan serupa sangat disarankan

untuk dilakukan secara berkala dan melibatkan lebih banyak sekolah, guna mendorong transformasi digital di lingkungan pendidikan dasar secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan manfaat nyata dan aplikatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, baik bagi guru maupun siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pelatihan Guru dan Siswa SDN Blacu Cilegon dalam Pemanfaatan Media Digital untuk Pembelajaran Interaktif" telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah dasar. Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan berbagai media digital, seperti PowerPoint interaktif, Canva, Wordwall, Kahoot, dan Quizizz, yang mampu menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, siswa juga memperoleh pengetahuan dasar tentang penggunaan teknologi secara bijak dan produktif. Mereka diperkenalkan pada berbagai aplikasi edukatif yang dapat menunjang proses belajar mereka di dalam maupun di luar kelas. Respons siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, kegiatan ini tetap dapat berjalan dengan efektif melalui metode pelatihan yang fleksibel dan pendekatan kolaboratif antara tim pelaksana, guru, dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan infrastruktur bukanlah penghalang utama jika didukung oleh semangat belajar dan kolaborasi yang kuat.

Pelatihan ini juga memperlihatkan pentingnya keberlanjutan program serupa di masa depan, terutama di sekolah-sekolah yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Dengan pelatihan yang berkesinambungan dan dukungan dari berbagai pihak, diharapkan sekolah-sekolah dasar di wilayah Cilegon dan sekitarnya mampu bertransformasi menuju pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, M. K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Apriliana, A. (2022). Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SMP Islam Al Kautsar. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 594–603. <https://doi.org/10.36418/jii.v1i6.76>
- Barella, Y., Rustiyarso, R., Bahari, Y., Zakso, A., Supriyadi, S., & Hidayah, R. A. (2022). Sosialisasi Pemanfaatan E-Book Creator Berbasis Internet Pada Guru SMA Negeri 2 Sambas. *Gervasi Jurnal*

- Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 488–497. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.3181>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Fadlan, M., Hadriansa, H., & Mussalimah, M. (2022). Peningkatan Literasi Digital Sumber Daya Manusia Kelompok Bermain Dan Taman Kanak-Kanak. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.42.624>
- Fransisca, M., Saputri, R. P., & Yunus, Y. (2023). Implementasi Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *Dedikasi Saintek Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249–257. <https://doi.org/10.58545/djpm.v2i3.218>
- Hermila, A., & Bau, R. T. R. (2023). E-Learning Sebagai Komplemen Dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital Dalam Pendidikan. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 69–79. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.69-79>
- Rahman, A., & Ismawan, F. (2023). Pemanfaatan Canva for Education Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan. *Kapas Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(3). <https://doi.org/10.30998/ks.v1i3.1670>
- Sakdiyah, H., Lukman, I. R., & Muliani, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Ispring Suite Dan Smart Apps Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Sd Di Lhokseumawe Pada Era New Normal. *Jurnal Vokasi*, 6(2), 120. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v6i2.3053>
- Sandita, R. (2021). Augmented Maritime: Inovasi Media Pembelajaran Meningkatkan Literasi Kemaritiman Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Guru Dikmen Dan Diksus*, 3(1), 16–29. <https://doi.org/10.47239/jgdd.v3i1.259>
- Saputra, E., Wulan, R., & Ali, N. (2023). Impelemntasi Kurikulum Merdeka Dengan Memanfaatkan Perangkat Digital Di SDIT Al Barkah Bekasi. *Jurnal PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(6), 667. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i6.20616>