

**WORKSHOP DAN PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL DI SDN BUDUG KECAMATAN KWADUNGAN KABUPATEN NGAWI**

Mishbahatul Lailiyah Daeng Lala¹, Rendra Ari wijaya², Dr. Dewi Tryanasari, M.Pd.³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

¹mishbahatul_2202101110@mhs.unipma.ac.id

²rendra_2202101003@mhs.unipma.ac.id

ABSTRACT

This community service activity was conducted to address the limited digital literacy of teachers and students at SDN Budug, Kwadungan, Ngawi Regency, which impacted the effectiveness of classroom learning. The main objective was to enhance teachers' skills in designing, creating, and applying digital learning media. A participatory workshop approach was employed, involving all teachers as participants. The activity included preparation and coordination, initial assessment, interactive instruction, practical sessions in developing digital media, and follow-up evaluation. Findings revealed that teachers' understanding of digital learning media improved after participating in the workshop, as indicated by the comparison between initial and follow-up evaluations. Participants successfully created subject-specific digital materials, such as interactive presentations and basic digital learning resources, suitable for immediate classroom use. Despite demonstrating satisfactory comprehension, further guidance and training are recommended to fully integrate digital media into teaching practices. These results indicate that well-structured workshops and mentoring programs can effectively strengthen teachers' competencies, foster active learning, and support the development of 21st-century skills for both educators and students.

*Keywords:*Digital literacy, Learning media, Teacher competence

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk mengatasi rendahnya literasi digital guru dan siswa di SDN Budug, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi, yang memengaruhi efektivitas pembelajaran di kelas. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, membuat, dan menerapkan media pembelajaran digital. Metode yang digunakan berupa workshop partisipatif dengan seluruh guru sebagai peserta. Tahapan kegiatan meliputi persiapan dan koordinasi, evaluasi awal, penyampaian materi interaktif, praktik pembuatan media digital, serta evaluasi lanjutan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap media pembelajaran digital, terlihat dari perbandingan evaluasi awal dan lanjutan. Peserta berhasil

menghasilkan media pembelajaran digital sesuai mata pelajaran, seperti presentasi interaktif dan bahan ajar digital sederhana, yang dapat langsung digunakan di kelas. Meskipun pemahaman peserta sudah baik, pelatihan dan pendampingan lebih lanjut tetap diperlukan untuk mengoptimalkan penerapan media digital dalam proses belajar mengajar. Temuan ini menunjukkan bahwa workshop dan pendampingan yang terstruktur dapat meningkatkan kompetensi guru, mendorong pembelajaran aktif, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi guru dan siswa

Kata Kunci: Literasi digital, Media pembelajaran, Kompetensi guru.

A. Pendahuluan

Pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran digital dilatarbelakangi oleh hasil observasi lapangan dan komunikasi dengan pihak sekolah yang menunjukkan bahwa tingkat literasi digital guru dan siswa masih memerlukan peningkatan. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa memanfaatkan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Meskipun sekolah telah memiliki sarana pendukung seperti laptop, LCD proyektor, serta akses internet yang relatif memadai, pemanfaatannya masih terbatas dan cenderung digunakan untuk presentasi sederhana. Kondisi tersebut mencerminkan keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital. Sebagian besar guru belum memiliki kepercayaan

diri untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti presentasi dinamis, video edukasi, maupun konten visual yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Ketergantungan pada metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran menyebabkan proses belajar mengajar kurang variatif dan kurang menarik, terutama bagi siswa yang semakin akrab dengan lingkungan digital (Arsyad et al., 2024)

Rendahnya literasi digital guru turut berdampak pada kualitas pembelajaran yang diterima siswa. Berdasarkan hasil pengamatan kelas dan asesmen awal, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran ketika disampaikan tanpa dukungan media yang efektif. Penggunaan metode ceramah secara dominan dan minimnya

variasi media pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Maharani et al., 2025). Selain itu, siswa juga belum sepenuhnya memiliki kemampuan untuk memilah sumber belajar daring yang kredibel, sehingga berpotensi terpapar informasi yang tidak akurat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah belum berjalan secara optimal, baik dari sisi guru sebagai perancang pembelajaran maupun siswa sebagai penerima pembelajaran.

Urgensi pelaksanaan kegiatan ini semakin menguat seiring dengan tuntutan pembelajaran di era digital yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. sejalan dengan Pratiwi et al., (2025) yang menekankan pentingnya guru beradaptasi dengan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan visual bagi generasi *digital-native*. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk

membangun pemahaman melalui keterlibatan aktif, refleksi, dan pengaitan konsep dengan konteks nyata. Hal tersebut sejalan dengan konsep *deep learning* yang dikemukakan oleh Biggs & Tang (2011), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Oleh karena itu, guru perlu dibekali kemampuan untuk merancang media pembelajaran digital yang mampu memfasilitasi pembelajaran aktif dan bermakna. Selain itu, dari perspektif sosial-konstruktivis, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa perkembangan pengetahuan individu berlangsung melalui interaksi sosial dan dukungan dari lingkungan sekitar. Dalam konteks pendidikan dasar, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan agar peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Kegiatan workshop dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital menjadi wadah yang relevan untuk mendorong proses pembelajaran kolaboratif serta pengembangan

kompetensi guru secara bertahap. Sehingga guru dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Hal tersebut sangat diperlukan karena sejalan dengan pendapat Muhammad (2025) yang menyatakan bahwa Generasi masa kini tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi digitalisasi, dipengaruhi oleh arus globalisasi, serta mengalami perubahan pola pikir yang cepat

Berdasarkan permasalahan dan urgensi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) Media pembelajaran adalah berbagai alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, sehingga mampu membangkitkan pemikiran, perasaan, perhatian, serta minat mereka dalam proses belajar. Kemudian Hasinurrahmah (2020) juga menyatakan bahwa Media

pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar karena penggunaannya saat penyampaian materi di kelas mampu meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan ini diarahkan untuk membantu guru memahami prinsip pedagogis dalam penggunaan media pembelajaran serta mengembangkan keterampilan teknis dalam menciptakan media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui pelaksanaan workshop dan pendampingan, guru diharapkan mampu mengintegrasikan media digital secara tepat ke dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih variatif, bermakna, dan tidak monoton. Selain itu, kegiatan ini bertujuan menumbuhkan budaya inovasi dan kolaborasi di lingkungan sekolah serta mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah tersedia. Pada akhirnya, pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan

motivasi dan partisipasi siswa serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran yang selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif melalui workshop pembuatan media pembelajaran digital. Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan di SDN Budug, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi, dengan melibatkan seluruh guru sebagai peserta kegiatan.

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak sekolah serta dosen dari perguruan tinggi yang berperan sebagai pemateri. Pada tahap ini dilakukan identifikasi awal terkait kebutuhan dan tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran digital melalui diskusi dan observasi. Selain itu, tim juga menyusun materi pelatihan, instrument evaluasi awal dan lanjutan serta menyiapkan

perangkat dan aplikasi pendukung yang akan digunakan selama workshop.

Tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemberian sambutan oleh kepala sekolah dan pemateri sebagai pengantar mengenai media pembelajaran digital. Selanjutnya, dosen pemateri menyampaikan materi secara interaktif terkait konsep dasar media pembelajaran digital, jenis dan manfaat media digital dalam pembelajaran, serta contoh penerapannya di sekolah dasar. Setelah sesi penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung, di mana peserta didampingi oleh tim pelaksana dalam pembuatan media pembelajaran digital sederhana sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.





Gambar 1.1 Penyampaian Materi dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital.

Tahap evaluasi dilakukan digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui diskusi reflektif dan pengamatan terhadap produk media pembelajaran digital yang dihasilkan oleh peserta. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam merumuskan tindak lanjut kegiatan serta mendorong penerapan media pembelajaran digital secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di sekolah.

C.Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa workshop dan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital telah

dilaksanakan di SDN Budug, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru SDN Budug dengan latar belakang mata pelajaran yang beragam. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari peserta, terutama pada sesi praktik langsung pembuatan media pembelajaran digital.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil evaluasi awal dan evaluasi lanjutan pasca kegiatan, sebagian besar peserta mengalami tersebut menunjukkan bahwa guru sudah memiliki pemahaman yang baik. Tetapi masih memerlukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga menghasilkan produk media pembelajaran digital yang dibuat langsung oleh peserta selama sesi praktik. Media yang dihasilkan disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu, seperti media

presentasi interaktif dan bahan ajar digital sederhana. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya yang dapat digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1.2 Produk Hasil Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital.

Secara keseluruhan, kegiatan workshop dan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Melalui

pendekatan pelatihan partisipatif dan praktik langsung, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Pelaksanaan workshop dalam pembuatan media pembelajaran digital memperlihatkan bahwa literasi kini dipahami lebih dari sekadar keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat. Saat ini, literasi dipahami sebagai proses yang mendorong peserta untuk mengembangkan kesadaran kritis. Sejalan dengan pandangan Freire (1970), literasi tidak hanya berfungsi untuk membaca dan memahami kenyataan, tetapi juga mendorong setiap individu agar aktif berperan dalam melakukan perubahan dan peningkatan kualitas lingkungan di sekitarnya. Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya diperkenalkan pada fitur-fitur digital, tetapi juga diajak untuk menganalisis bagaimana media tersebut dapat menjawab permasalahan pembelajaran di kelas. Pendekatan tersebut memungkinkan guru memposisikan diri sebagai subjek yang aktif, bukan penerima pasif, sehingga proses literasi digital

benar-benar menjadi upaya pemberdayaan dan peningkatan kapasitas pedagogis mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Fadilah (2024) bahwa literasi digital berperan penting untuk mewujudkan pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan di era SDGs 2030. Meningkatnya literasi digital para guru sekolah dasar terbukti dapat memperkuat kreativitas dalam mengajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru perlu mendapatkan pelatihan dan pendampingan yang jelas arahnya yang dilakukan secara bertahap. Hal ini selaras dengan pendapat Safiah (2025) berbagai penelitian tindakan di sejumlah sekolah dasar di Indonesia membuktikan bahwa pelatihan yang terencana dan pendampingan yang berkelanjutan mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Sejalan dengan pendapat Listiaji (2021) bahwa pendampingan mempercepat proses adaptasi guru terhadap media digital sekaligus memberikan solusi langsung terhadap kendala teknis yang muncul.

Jika dilihat dari perspektif teori *deep learning* yang dikemukakan Biggs & Tang (2011) kegiatan workshop ini memberi ruang yang luas bagi peserta untuk terlibat dalam pembelajaran yang bermakna. Guru tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diminta mengolah, mempraktikkan, dan mengaitkan materi dengan konteks pembelajaran yang mereka hadapi sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mubaroq (2025) bahwa peran guru tidak lagi sebatas penyampai informasi melainkan juga sebagai fasilitator yang membantu siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Proses ini memperlihatkan adanya keterhubungan antarkonsep, mulai dari pemahaman prinsip media digital hingga penerapannya dalam rancangan pembelajaran. Selaras dengan pendapat Rahayu (2023) bahwa kemudahan peserta didik menerima informasi berpengaruh terhadap pemahaman mereka terhadap materi yang menjadi substansi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan workshop mencerminkan karakteristik *deep learning*, yakni mendorong peserta mencapai pemahaman yang lebih

mendalam, reflektif, serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk meningkatkan kualitas pengajaran melalui inovasi digital. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suryana (2025) yang menyatakan bahwa *deep learning* berfokus pada pemahaman materi secara menyeluruh, mendorong kemampuan berpikir kritis dan reflektif serta mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam mencari, mempelajari, dan menggunakan pengetahuan di berbagai situasi nyata.

Dalam perspektif sosial-konstruktivis Vygotsky (1978) keberhasilan kegiatan workshop juga dapat dilihat melalui terciptanya interaksi sosial yang mendukung proses konstruksi pengetahuan. Melalui diskusi, demonstrasi, serta pendampingan langsung, peserta memperoleh kesempatan berada dalam zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana kemampuan baru dapat berkembang melalui dukungan fasilitator maupun kolaborasi antarguru. Sejalan dengan pendapat Fatkhurrozy (2024) pendidik atau peserta didik yang lebih berpengalaman memberikan bimbingan, umpan balik, dan

dukungan untuk membantu peserta didik mencapai tingkat kompetensi yang lebih tinggi. Situasi ini memunculkan pembelajaran yang bersifat kooperatif, dialogis, dan bertahap, sesuai dengan prinsip bahwa pemahaman terbentuk dari pengalaman sosial yang dimediasi. Menurut Retnaningsih (2024) konsep pendidikan yang berpijak pada konstruktivisme yaitu pengetahuan tidak hanya dibentuk melalui kemampuan internal seseorang, tetapi juga melalui peran interaksi sosial yang memengaruhi proses belajar setiap individu. Dengan demikian, workshop tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis pembuatan media digital, tetapi juga memperkuat peran interaksi sebagai fondasi penting dalam membangun kompetensi pedagogis yang lebih matang

E. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian ini berhasil meningkatkan kesadaran sekaligus keterampilan literasi para peserta, khususnya dalam konteks literasi digital dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui proses

pelatihan yang sistematis, para guru tidak hanya memahami pentingnya literasi sebagai fondasi pembelajaran sepanjang hayat, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam bentuk produk nyata yang mendukung proses belajar mengajar. Penerapan berbagai platform digital seperti Canva, Zep Quiz, dan Wordwall terbukti membantu peserta mengembangkan perspektif baru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pendekatan *deep learning* yang digunakan selama workshop memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pemahaman peserta, karena mendorong mereka untuk memaknai materi secara lebih mendalam, melakukan refleksi, serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan praktik pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga memperkuat sikap adaptif dan semangat inovasi dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University* (4th ed.). Open University Press.
- Fadilah, A. D. (2024). MEWUJUDKAN PENDIDIKAN INKLUSIF DAN BERKELANJUTAN DENGAN LITERASI DIGITAL: PERAN TEKNOLOGI DI ERA SDGS 2030. 1(5), 106–121.
- Fatkhurrozy, Y. (2024). PENERAPAN SCAFFOLDING PADA ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT (ZPD) KELAS XI 7 SMAN 1 MALANG. 4(3). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i3.2024.14>
- Hasinurrahmah. (2020). : *Jurnal Pendidikan Dasar Volume IV, Nomor 2, November 2020*. IV(November).
- Listiaji, P. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL PADA KOMPETENSI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI CALON GURU THE EFFECT OF DIGITAL LITERACY LEARNING ON THE INFORMATION TECHNOLOGY AND COMMUNICATION COMPETENCY OF PRE-SERVICE TEACHER. 6, 107–116.
- Maharani, P., Fatmawati, R. A., & Setyowati, D. (2025). *Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 41 Sungai Raya*. 167–183.
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). *Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis*

- Powerpoint , Wordwall , dan Canva di SD Negeri Mentor 2. 5, 950–960.
- Muhammad, N. (2025). *Menjadi Guru Profesional di Abad 21: Keterampilan Dalam Literasi Digital Becoming a Professional Teacher in the 21st Century: Must-Have Skills*. 34(2), 145–156.
- Paulo Freire. (1970). *Pedagogy of the Oppressed* (1st (ed.)). Continuum.
- Pratiwi, S. A., Mayanti, R., Afidah, S., Arifin, N., & Sabrina, V. J. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Canva dan Google Sites Untuk Komunitas Belajar Guru Matematika Pendahuluan*. 5(3), 1464–1473.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2023). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*. 449.
- Retnaningsih, A. P. (2024). *Relevansi Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky terhadap Kurangnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Moral Anak di Indonesia*. 7, 44–58.
- Safiah, I., Fitri, A., Achdar, A. N., Kuala, U. S., Aceh, B., Intanafiauskacid, E., Jl, A., Nyak, T., No, A., Darussalam, K., Kuala, K. S., & Aceh, K. B. (2025). *Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Pengembangan Pembelajaran Deep Learning Terintegrasi Media Digital untuk Meningkatkan Literasi Digital di Sekolah Dasar Teacher Training and Mentoring in Developing*
- Deep Learning Integrated with Digital Media to Improve Digital Literacy in Elementary Schools Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 366–378.
- Suryana, S., Pembelajaran, I., Pedagogik, K., & Guru, R. (2025). *PENGEMBANGAN PROFESIONALISME GURU MELALUI PEMBELAJARAN DEEP*. 4(2), 327–333.
- Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen, T., & KADESI Yogyakarta, S. (2018). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., No, V., Oktober, E., Hal, D., Fauzan, M., Arsyad, L., Suriansyah, A., Mulya, A., Harsono, B., Cahya, E., & Putra, S. (2024). *Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio- Visual Dalam Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 02(02), 661–666.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (E. Cole, M.; John-Steiner, V.; Scribner, S.; Souberman (ed.)). Harvard University Press.