

Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Guru

Ira Restu Kurnia^{1,*}, Awalina Barokah¹, Bramianto Setiawan¹, Listian Indriyani Achmad², Marissa Eva Listiani¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

² Program Studi Bimbingan Konseling dan Pendidikan Islam, Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

* Email: ira.restukurnia@pelitabangsa.ac.id

Kutipan: Kurnia, I. R., Barokah, A., Setiawan, B., Achmad, I.I., & Listiani, M.E., (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *IMPACT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisipliner*, 1(2), 94-98. <https://doi.org/10.64421/jpmm.v1i2.113>

Articles Information	Abstract
Received : 08-08-2026 Revised : 09-08-2026 Accepted : 10-08-2026 Published : 25-10-2026	This community service activity was conducted to strengthen elementary school teachers' competence in utilizing digital learning media. The program addressed the limited use of instructional media at SMK Karya Guna 1 Bekasi where most teachers still relied on conventional lecturing without adequate media support. A one-day training workshop was held on 15 June 2026 and attended by 25 teachers, covering the use of Canva for Education, Google Workspace, and gamified quiz platforms such as Quizizz and Wordwall. Teachers' understanding was measured through a pre-test and post-test. The average score increased from 75% before training to 92% after training, indicating a substantial improvement in teachers' comprehension of learning media. The main obstacles encountered were unstable internet connectivity and varying levels of digital proficiency among participants. The activity concludes that structured, hands-on training effectively improves teachers' readiness to integrate digital learning media into classroom instruction. Kata Kunci: Learning Media; Teacher Training; Elementary School; Educational Technology; Digital Literacy Abstrak Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Program ini menjawab permasalahan minimnya penggunaan media pembelajaran di SMK Karya Guna 1 Bekasi di mana sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah konvensional tanpa dukungan media yang memadai. Workshop pelatihan dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 15 Juni 2026 dan diikuti oleh 25 orang guru, dengan materi meliputi pemanfaatan Canva for Education, Google Workspace, serta platform kuis interaktif seperti Quizizz dan Wordwall. Pemahaman guru diukur melalui pre-test dan post-test, dengan hasil rata-rata meningkat dari 75% sebelum pelatihan menjadi 92% setelah pelatihan. Kendala utama yang dihadapi adalah jaringan internet yang kurang stabil serta perbedaan kecepatan pemahaman antarpeserta dalam praktik. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik langsung efektif meningkatkan kesiapan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses pembelajaran di kelas. Keywords: Media Pembelajaran; Pelatihan Guru; Sekolah Dasar; Teknologi Pendidikan; Literasi Digital

1 PENDAHULUAN

SMK Karya Guna 1 Bekasi merupakan sekolah dasar negeri yang berlokasi di Kecamatan Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, dengan enam rombongan belajar, sekitar 180 siswa, dan 12 tenaga pendidik. Hasil observasi awal dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru kelas menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih dominan menggunakan metode ceramah konvensional tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai, fasilitas media yang tersedia terbatas dan sebagian sudah usang, serta kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran masih tergolong rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, yang tercermin dari data internal sekolah yang menunjukkan lebih dari 40% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada beberapa mata pelajaran, khususnya Matematika dan IPA. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan inovatif terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan karena berfungsi sebagai perantara yang menjembatani penyampaian pesan dari guru kepada siswa secara lebih konkret dan menarik (Arsyad, 2017; Susilana & Riyana, 2018).

Di era Kurikulum Merdeka, media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti presentasi interaktif, video edukatif, dan aplikasi kuis daring sudah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di sekolah dasar (Kemendikbudristek, 2022). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penguatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap transformasi pembelajaran interaktif di Indonesia (Rachmadtullah et al., 2023). Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian dari Universitas Pelita Bangsa menyelenggarakan workshop pemanfaatan media pembelajaran bagi guru SMK Karya Guna 1 Bekasi. Kegiatan ini bertujuan untuk (1) meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang efektif dan inovatif, (2) mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana, serta (3) mendorong peningkatan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini juga sejalan dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui penguatan kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra.

2 METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk workshop tatap muka selama satu hari, dirancang agar guru dapat langsung mempraktikkan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran digital, serta dievaluasi melalui pre-test dan post-test pemahaman.

2.1. Pendekatan dan Jenis Aktivitas

Pendekatan yang digunakan adalah pelatihan (*workshop*) partisipatif dengan metode ceramah singkat, demonstrasi, dan praktik langsung (*hands-on training*). Peserta tidak hanya diberi paparan teori tentang media pembelajaran, tetapi langsung mempraktikkan pembuatan bahan ajar digital menggunakan *Canva for Education*, *Google Slides*, serta platform kuis interaktif *Quizizz* dan *Wordwall*.

2.2. Lokasi dan Peserta

Kegiatan dilaksanakan di SMK Karya Guna 1 Bekasi, Kecamatan Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, pada tanggal 15 Juni 2026. Peserta workshop berjumlah 25 orang guru, terdiri atas guru kelas dan guru mata pelajaran dari sekolah mitra tersebut. Seluruh peserta terlibat aktif mulai dari sesi pemaparan materi hingga sesi praktik pembuatan media pembelajaran.

2.3. Tahapan Implementasi

Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan kepala sekolah, penyusunan modul pelatihan, dan penyiapan perangkat pendukung. Tahap pelaksanaan berupa workshop selama satu hari penuh yang mencakup pemaparan konsep dasar media pembelajaran, demonstrasi penggunaan platform digital, dan praktik langsung oleh peserta secara berkelompok maupun individual dengan pendampingan fasilitator. Tahap tindak lanjut berupa pemberian akses bahan pelatihan digital kepada seluruh peserta agar dapat dipelajari dan diterapkan secara mandiri di kelas masing-masing.

2.4. Pemantauan dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pre-test sebelum workshop dimulai dan post-test setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, untuk mengukur peningkatan pemahaman guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran. Selain itu, tim fasilitator melakukan observasi langsung selama sesi praktik untuk memantau tingkat partisipasi dan kendala teknis yang dialami peserta.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Hasil Kegiatan menyajikan hasil pelaksanaan workshop pemanfaatan media pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2026 selama satu hari penuh dan diikuti oleh 25 orang guru SMK Karya Guna 1 Bekasi. Kegiatan berlangsung lancar mulai dari sesi pemaparan konsep dasar media pembelajaran, demonstrasi penggunaan Canva for Education dan Google Workspace, hingga sesi praktik pembuatan kuis interaktif melalui Quizizz dan Wordwall. Antusiasme peserta terlihat tinggi, ditunjukkan dengan aktifnya guru bertanya dan mencoba secara langsung setiap platform yang diperkenalkan selama sesi berlangsung.

Bagian Pembahasan berikut menafsirkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh selama kegiatan. Hasil pre-test menunjukkan tingkat pemahaman awal guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran berada pada angka rata-rata 75%, sedangkan hasil post-test meningkat menjadi 92% setelah mengikuti workshop. Peningkatan sebesar 17 poin ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif meningkatkan pemahaman guru dalam waktu relatif singkat, sejalan dengan temuan Rachmadtullah et al. (2023) bahwa pelatihan pemanfaatan teknologi digital dapat secara signifikan mentransformasi kesiapan guru sekolah dasar dalam mengelola media pembelajaran interaktif.

Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Pemahaman Guru

Indikator	Pra-Kegiatan	Pasca-Kegiatan
Pemahaman Guru terhadap Media Pembelajaran	75%	92%



Gambar 1. Suasana Pelaksanaan Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran bagi Guru SMK Karya Guna 1 Bekasi

Selain hasil kuantitatif pre-test dan post-test, dokumentasi kegiatan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 memperlihatkan keterlibatan aktif guru selama sesi praktik berlangsung.

3.1. Peningkatan Pemahaman Guru

Peningkatan skor rata-rata dari 75% menjadi 92% menunjukkan bahwa guru semakin memahami jenis-jenis media pembelajaran digital serta cara mengoperasikannya secara mandiri. Sebagian besar peserta menyatakan mampu membuat presentasi interaktif dan kuis daring sederhana segera setelah sesi praktik, yang mengindikasikan transfer pengetahuan berlangsung efektif dalam durasi satu hari pelatihan.

3.2. Kendala Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop tidak sepenuhnya lepas dari kendala. Jaringan internet di lokasi kegiatan kurang stabil sehingga sempat menghambat proses praktik pada platform berbasis cloud seperti Google Workspace. Selain itu, kecepatan pemahaman antarpeserta bervariasi; sebagian guru yang sudah terbiasa menggunakan perangkat digital dapat mengikuti materi dengan cepat, sementara sebagian lainnya memerlukan pendampingan lebih intensif dari fasilitator. Kendala ini menjadi catatan penting untuk perbaikan durasi dan pendampingan pada kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang.

4 KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa workshop pemanfaatan media pembelajaran bagi guru SMK Karya

Guna 1 Bekasi yang dilaksanakan pada 15 Juni 2026 dan diikuti oleh 25 guru berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan media pembelajaran digital, dengan skor rata-rata meningkat dari 75% pada pre-test menjadi 92% pada post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan singkat namun berbasis praktik langsung mampu memberikan dampak nyata terhadap kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran di kelas. Kendala berupa jaringan internet yang kurang stabil dan variasi kecepatan belajar antarpeserta perlu menjadi perhatian pada kegiatan serupa selanjutnya, misalnya dengan menambah durasi pelatihan atau menyediakan pendampingan lanjutan pascakegiatan agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat diterapkan secara berkelanjutan di SMK Karya Guna 1 Bekasi.

5 UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pelita Bangsa atas dukungan pendanaan dan fasilitasi kegiatan pengabdian ini, serta kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SMK Karya Guna 1 Bekasi yang telah berpartisipasi aktif selama pelaksanaan workshop.

6 DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2023). Elementary school teachers' perceptions of the potential of metaverse technology as a transformation of interactive learning media in Indonesia. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 6(1), 128–136. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i1.1119>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.