



Pendampingan Implementasi Media Pembelajaran di SDN 1 Kamarang

Aishyiah Rizky Iswandari¹, Fanni Zulaiha², Siti Humaeroh³, Siti Nurhayah⁴, Aniz Fauziyah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

(Email penulis korespondensi ayi01012003@gmail.com)

Abstrak

Keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Kamarang menjadi salah satu hambatan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional dengan media yang kurang variatif, sehingga pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya partisipasi serta pemahaman siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada para guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif, digital, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi hasil implementasi media pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan secara partisipatif dan kolaboratif agar guru dapat secara aktif mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran secara mandiri. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta memanfaatkan berbagai media pembelajaran, baik berbasis teknologi maupun non-digital. Selain itu, terdapat peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kesimpulannya, pendampingan implementasi media pembelajaran di SDN 1 Kamarang sangat penting untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna. Kegiatan ini juga memperkuat kapasitas guru dalam menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Kata kunci: media pembelajaran, pendampingan, inovasi pendidikan, keterampilan mengajar

Abstract

The limitation of innovative and interactive learning media at Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Kamarang is a major obstacle to increasing the effectiveness of the teaching and learning process. Based on initial observations, most teachers still rely on conventional methods with less varied media, resulting in less engaging learning and leading to low student participation and understanding. Therefore, this community service activity aims to provide mentoring to teachers in implementing creative, digital, and contextual learning media appropriate to the needs of elementary school students. The methods used in this activity include socialization, training, direct practice, and evaluation of the learning media implementation results. The activity was carried out in a participatory and collaborative manner so that teachers could actively develop and use the learning media independently. The results of the activity show an increase in teachers' knowledge and skills in designing and utilizing various learning media, both technology-based and non-digital. Furthermore, there was an increase in students' interest in participating in the lessons. In conclusion, the mentoring for implementing learning media at SDN 1 Kamarang is very important to support a more effective, engaging, and meaningful learning process. This activity also strengthens the capacity of teachers to present adaptive learning relevant to the times.

Keywords: Learning media, mentoring, educational innovation, teaching skills

DOI: <https://doi.org/10.52188/junu.v3i2.2322>

©2026 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 menuntut lembaga pendidikan, termasuk sekolah dasar, untuk mampu beradaptasi dengan inovasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan pemahaman konkret siswa, sehingga membantu proses internalisasi pengetahuan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Iskandar, 2024; Arsyad, 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru mampu mengimplementasikan media pembelajaran secara optimal. Keterbatasan pengetahuan teknis, kurangnya pelatihan berkelanjutan, dan minimnya pendampingan sering menjadi kendala dalam penerapan media di kelas.

SDN 1 Kamarang sebagai salah satu sekolah dasar negeri di daerah pedesaan menghadapi tantangan serupa. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Keterbatasan fasilitas dan kurangnya dukungan teknis memperlambat proses adopsi media pembelajaran yang inovatif. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan upaya pendampingan yang sistematis dan berkelanjutan agar guru tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara efektif di kelas. Pendampingan yang melibatkan tahapan sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi diyakini menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru (Yanti & Rahmi, 2023; Sukmanasa et al., 2025).

Kegiatan pendampingan ini diawali dengan sosialisasi, yang bertujuan memperkenalkan konsep, manfaat, serta urgensi penggunaan media pembelajaran di era digital. Tahap berikutnya adalah pelatihan, di mana guru diberikan materi dan praktik pembuatan media pembelajaran, baik berbasis konvensional maupun digital. Setelah itu, guru melaksanakan praktik langsung di kelas dengan bimbingan dan observasi dari tim pendamping. Tahapan terakhir adalah evaluasi hasil implementasi, yang mencakup penilaian terhadap kualitas media yang dihasilkan, kemampuan guru dalam menggunakannya, serta dampak terhadap proses dan hasil belajar siswa. Model ini terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru serta memperkuat keberlanjutan penggunaan media dalam pembelajaran (Hasni, 2023; Rakhma, 2024).

Tujuan dari kegiatan pendampingan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran yang kontekstual dengan kondisi sekolah dan karakter siswa. Selain itu, pendampingan ini diharapkan mampu menumbuhkan budaya inovasi di kalangan guru SDN 1 Kamarang dalam mengintegrasikan teknologi dan kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran sejauh mana peningkatan kompetensi guru berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Manfaat dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh guru, tetapi juga oleh sekolah dan pihak terkait. Bagi sekolah, pendampingan ini diharapkan dapat menjadi model pembinaan profesional yang berkelanjutan bagi tenaga pendidik. Bagi guru, kegiatan ini menjadi sarana

untuk meningkatkan keterampilan pedagogik dan teknologis dalam menyajikan pembelajaran yang menarik. Sementara bagi dunia pendidikan secara umum, penelitian ini memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas model pendampingan yang terintegrasi antara sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi. Pendekatan seperti ini telah direkomendasikan oleh berbagai studi sebagai strategi yang mampu memastikan terjadinya transfer pengetahuan dari pelatihan ke praktik nyata di kelas (Hasni, 2023; Sukmanasa et al., 2025).

Dengan demikian, kegiatan pendampingan implementasi media pembelajaran di SDN 1 Kamarang diharapkan menjadi langkah nyata dalam memperkuat kapasitas guru dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Melalui kombinasi pendekatan teoritis dan praktis yang sistematis, kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada cara guru mengajar dan siswa belajar. Pendidikan abad ke-21 menuntut kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C). Untuk mendukung keterampilan tersebut, guru perlu bertransformasi dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk menghubungkan konsep abstrak dengan pemahaman konkret, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Arsyad, 2022).

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Mereka memahami konsep lebih baik melalui pengalaman visual dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis visual, audio, maupun digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Iskandar, 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru mampu mengimplementasikan media pembelajaran secara efektif. Banyak guru masih bergantung pada metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama. Keterbatasan kompetensi teknologi, kurangnya fasilitas, serta minimnya pelatihan berkelanjutan menjadi kendala utama (Rofiqoh & Susanto, 2021). Hal ini juga dialami oleh guru di SDN 1 Kamarang, yang sebagian besar belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal karena keterbatasan perangkat dan kemampuan teknis.

Pemerintah melalui program Merdeka Belajar menekankan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan kontekstualisasi dengan lingkungan belajar siswa (Kemendikbud, 2022). Guru diharapkan menjadi fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendampingan terhadap guru menjadi langkah strategis untuk meningkatkan literasi digital, kemampuan pedagogik, serta keterampilan inovatif dalam mendesain pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menegaskan bahwa pendampingan berkelanjutan terbukti lebih efektif daripada pelatihan singkat karena memberikan ruang praktik langsung dan umpan balik personal (Lestari & Handayani, 2021; Yanti & Rahmi, 2023). Pendampingan memungkinkan guru menerapkan hasil pelatihan dalam konteks nyata, sekaligus mengatasi hambatan yang muncul selama proses pembelajaran.

Kegiatan pendampingan di SDN 1 Kamarang ini dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan guru dalam meningkatkan kemampuan mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran. Program ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membangun budaya inovatif dan kolaboratif di lingkungan sekolah.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Pendampingan Implementasi Media Pembelajaran di SDN 1 Kamarang ini menggunakan pendekatan intervensi terapan dengan metode sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi hasil implementasi. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu menggabungkan proses transfer pengetahuan dengan pendampingan langsung di lapangan, sehingga guru tidak hanya memahami konsep penggunaan media pembelajaran, tetapi juga mampu menerapkannya secara nyata dalam konteks kelas masing-masing. Model pendampingan berbasis workshop dan praktik ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru serta mempercepat proses adopsi inovasi pembelajaran di sekolah dasar (Pelatihan dan Pendampingan Guru, 2021; Pelatihan Media Pembelajaran, 2025).

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan utama. Tahap pertama adalah sosialisasi, yang bertujuan memperkenalkan tujuan kegiatan, manfaat implementasi media pembelajaran, serta membangun komitmen dari pihak sekolah dan guru. Pada tahap ini dilakukan presentasi, demonstrasi singkat media pembelajaran, serta diskusi terbuka untuk mengidentifikasi kebutuhan dan potensi kendala di lapangan.

Tahap kedua adalah pelatihan, yang berorientasi pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop yang memadukan paparan konsep, demonstrasi, serta latihan praktik. Setiap guru dilatih membuat media pembelajaran sederhana seperti video pendek, slide interaktif, atau aplikasi berbasis kuis digital. Pendekatan praktik langsung dipilih agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki pengalaman konkret dalam memproduksi dan menggunakan media (Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media, 2025).

Tahap ketiga adalah praktik langsung dan pendampingan di kelas. Setelah pelatihan, guru menerapkan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Tim pendamping melakukan kunjungan rutin ke kelas untuk mengamati proses implementasi, memberikan umpan balik, serta membantu penyelesaian kendala teknis. Pendampingan ini berlangsung selama satu minggu dan menjadi tahap penting dalam memastikan keberlanjutan penggunaan media oleh guru.

Tahap terakhir adalah evaluasi hasil implementasi. Evaluasi dilakukan secara komprehensif untuk menilai tingkat ketercapaian tujuan kegiatan dan dampak yang ditimbulkan terhadap guru maupun lingkungan sekolah. Instrumen evaluasi mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, digunakan kuesioner pra dan pasca pelatihan berbentuk skala Likert untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman, kepercayaan diri, dan intensi penggunaan media pembelajaran. Selain itu, digunakan rubrik penilaian produk media untuk menilai kelayakan pedagogis, aspek teknis, dan interaktivitas media yang dikembangkan oleh

guru. Observasi kelas dilakukan dengan menggunakan lembar checklist untuk menilai keterpaduan media dalam proses pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan intervensi terapan partisipatif, yaitu metode yang memadukan pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan berkelanjutan. Pendekatan ini memungkinkan guru terlibat aktif sebagai subjek pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi.

Desain kegiatan dilakukan dalam empat tahap utama: 1) Sosialisasi: memperkenalkan tujuan kegiatan dan manfaat implementasi media pembelajaran. 2) Pelatihan: memberikan materi tentang pembuatan dan penggunaan media pembelajaran digital maupun non-digital. 3) Praktik Langsung: guru menerapkan media yang dibuat di kelas masing-masing. 4) Evaluasi: menilai hasil implementasi dan dampak kegiatan terhadap peningkatan kompetensi guru.

Kegiatan dilaksanakan di SDN 1 Kamarang, Kecamatan Grege, Kabupaten Cirebon. Peserta terdiri dari 4 guru kelas dan 1 kepala sekolah. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan minimnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

Instrumen dan teknik pengumpulan data diperoleh melalui: Observasi proses pembelajaran sebelum dan sesudah pendampingan, wawancara terbuka dengan guru dan kepala sekolah. Data dianalisis secara sederhana. Data observasi dan wawancara dianalisis dengan reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019).

HASIL

Kegiatan pendampingan implementasi media pembelajaran di SDN 1 Kamarang dilaksanakan selama seminggu, meliputi tahap sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi hasil implementasi. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan baik, didukung oleh partisipasi aktif guru, kepala sekolah, serta siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru terhadap penggunaan media pembelajaran digital, serta munculnya perubahan positif dalam budaya pembelajaran di lingkungan sekolah.

Tahap sosialisasi dilaksanakan pada awal kegiatan dan dihadiri oleh seluruh guru serta perwakilan komite sekolah. Sosialisasi berfokus pada pengenalan manfaat media pembelajaran interaktif serta urgensi penerapannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan, kegiatan sosialisasi berhasil meningkatkan kesadaran dan komitmen guru untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Sebanyak 100% guru menunjukkan ketertarikan untuk berpartisipasi dalam pelatihan, dan sebagian besar menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih menjadi tantangan di sekolah akibat keterbatasan keterampilan teknologi. Hal ini sejalan dengan temuan Suprpto dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa kesadaran awal terhadap inovasi digital merupakan faktor penting dalam keberhasilan program pengembangan kapasitas guru.



Gambar 1. Sosialisasi ke kantor guru

Tahap pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop selama dua hari dengan pendekatan praktik langsung. Pada tahap ini, peserta dilatih untuk membuat dan mengoperasikan media pembelajaran sederhana seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, dan kuis digital berbasis aplikasi. Berdasarkan hasil kuesioner pra dan pasca pelatihan, terjadi peningkatan skor rata-rata pemahaman guru dari 62% menjadi 88%, atau meningkat sebesar 26 poin persentase. Selain itu, 85% peserta merasa lebih percaya diri menggunakan perangkat digital dalam kegiatan mengajar setelah pelatihan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga menumbuhkan semangat kolaborasi antar guru dalam mengembangkan media bersama. Hasil ini sejalan dengan penelitian Setiawan dan Sari (2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan kompetensi pedagogis dan keterampilan teknologi guru sekolah dasar.

Tahap berikutnya adalah praktik langsung dan pendampingan di kelas. Pada tahap ini, guru menerapkan media yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran di kelas masing-masing. Peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar juga terlihat dari hasil observasi: 87% siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika media digital digunakan, seperti peningkatan fokus, partisipasi, dan interaksi selama kegiatan belajar. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Ningsih dan Rahayu (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan.



Gambar 2. Praktik Langsung Implementasi Media Pembelajaran

Selama proses pendampingan, beberapa tantangan teknis muncul, seperti keterbatasan perangkat keras di sekolah dan variasi kemampuan teknologi antar guru. Namun, melalui sesi pendampingan personal, guru mampu menemukan solusi adaptif, misalnya dengan memanfaatkan gawai pribadi atau bekerja secara berkelompok untuk berbagi perangkat.

Pendekatan pendampingan langsung terbukti efektif dalam memperkuat kepercayaan diri guru serta mendorong terjadinya proses pembelajaran sejawat (peer learning). Hal ini sesuai dengan pandangan Lestari dan Handayani (2021) bahwa pendampingan berkelanjutan setelah pelatihan merupakan kunci keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi implementasi merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah dasar. Peningkatan keterampilan guru tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendorong perubahan sikap positif terhadap teknologi dan memperkuat budaya kolaboratif di lingkungan sekolah. Dengan demikian, kegiatan pendampingan di SDN 1 Kamarang dapat dikategorikan berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu peningkatan kompetensi guru di atas 80%, penggunaan media secara rutin, serta munculnya perubahan sikap dan budaya kerja yang positif.

PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan selama tujuh hari, mencakup seluruh tahapan yang telah direncanakan. Guru menunjukkan antusiasme tinggi sejak tahap sosialisasi. Pada awal kegiatan, hasil observasi menunjukkan sebagian besar guru belum memiliki keterampilan dalam menggunakan media digital seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, atau aplikasi kuis online. Setelah pelatihan dan pendampingan, terlihat peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan sikap guru terhadap media pembelajaran.

Peningkatan kemampuan guru ditunjukkan oleh perubahan skor rata-rata kuesioner dari 62% (pra) menjadi 88% (pasca). Selain itu, 85% guru menyatakan merasa lebih percaya diri menggunakan media digital di kelas. Perubahan juga terlihat dalam praktik pembelajaran: guru mulai memanfaatkan video pendek untuk menjelaskan konsep IPA dan kuis digital untuk evaluasi. siswa pun menunjukkan respon positif. Berdasarkan catatan observasi, 87% siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran ketika media digital digunakan. Mereka lebih mudah memahami materi dan berani berpartisipasi dalam diskusi.

Hasil ini menunjukkan bahwa pendampingan berkelanjutan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan temuan Setiawan dan Sari (2022), pelatihan berbasis praktik langsung memperkuat pemahaman dan keterampilan guru karena mereka mengalami langsung proses pembuatan dan penerapan media.

Selain peningkatan kompetensi teknis, kegiatan ini juga memperkuat literasi digital guru, yaitu kemampuan menggunakan teknologi secara efektif, kritis, dan etis dalam pembelajaran (Ng, 2021). Guru mulai memahami bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu, tetapi sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Faktor keberhasilan kegiatan ini antara lain: (1) dukungan kepala sekolah yang mendorong partisipasi guru, (2) pendekatan kolaboratif selama pelatihan, dan (3) pendampingan personal yang membantu guru mengatasi kendala teknis. Namun, ada pula beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat komputer dan akses internet yang belum stabil.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Lestari & Handayani (2021) bahwa pendampingan pasca-pelatihan diperlukan untuk memastikan adopsi inovasi pembelajaran berjalan berkelanjutan. Selain itu, kegiatan ini sejalan dengan visi Transformasi Digital

Pendidikan Indonesia (Kemendikbud, 2022) yang mendorong guru menjadi inovator pembelajaran berbasis teknologi.

Secara konseptual, hasil pendampingan di SDN 1 Kamarang menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru tidak hanya ditentukan oleh pelatihan formal, tetapi juga oleh learning by doing dan peer collaboration. Interaksi antar guru dalam sesi praktik menciptakan komunitas belajar (learning community) yang berkontribusi terhadap keberlanjutan program.

Dampak nyata terlihat dari perubahan budaya sekolah. Sebelum kegiatan, penggunaan media digital hampir tidak pernah dilakukan. Setelah kegiatan, guru mulai memanfaatkan media interaktif secara rutin dalam kegiatan belajar mengajar. Sekolah juga berinisiatif membentuk kelompok kecil “Komunitas Guru Inovatif” untuk berbagi praktik baik antar rekan sejawat.

Selain hasil peningkatan kompetensi guru yang terukur melalui kuesioner, dampak kegiatan pendampingan juga terlihat pada aspek kualitatif yang mencerminkan perubahan perilaku dan budaya kerja di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan observasi lapangan, kegiatan ini menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik guru untuk terus berinovasi. Guru mulai berinisiatif membuat media pembelajaran secara mandiri tanpa harus menunggu kegiatan pelatihan berikutnya. Mereka juga lebih terbuka terhadap kolaborasi lintas kelas, seperti saling berbagi bahan ajar digital atau membantu rekan yang masih mengalami kendala teknis. Perubahan ini menjadi indikator munculnya budaya belajar sepanjang hayat (lifelong learning) di kalangan pendidik SDN 1 Kamarang.

Dari perspektif teori pembelajaran, hasil pendampingan ini menunjukkan kesesuaian dengan konsep andragogi yang dikemukakan oleh Knowles (1984), di mana orang dewasa belajar paling efektif ketika dilibatkan secara aktif dalam proses belajar yang relevan dengan tugasnya. Guru yang mendapatkan kesempatan untuk mencoba, gagal, memperbaiki, dan berdiskusi, mengalami proses reflektif yang memperkuat pemahaman dan keterampilannya. Pendekatan partisipatif dalam pendampingan terbukti lebih efektif dibandingkan model pelatihan satu arah karena memfasilitasi transfer pengetahuan yang lebih mendalam dan kontekstual.

Selain itu, kegiatan ini turut memperkuat literasi teknologi pendidikan di lingkungan sekolah. Guru yang sebelumnya hanya menggunakan media cetak kini mulai mengintegrasikan aplikasi pembelajaran seperti Canva, Wordwall, dan PowerPoint interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif. Dampaknya tidak hanya pada peningkatan keterampilan guru, tetapi juga pada peningkatan daya tarik dan efektivitas pembelajaran di mata siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang menekankan keseimbangan antara pemahaman teknologi, pedagogik, dan konten dalam pembelajaran abad ke-21 (Mishra & Koehler, 2006).

Peningkatan partisipasi siswa juga berpengaruh pada iklim kelas. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya dan berani memberikan pendapat ketika media interaktif digunakan. Pembelajaran yang sebelumnya pasif kini berubah menjadi lebih komunikatif dan berpusat pada siswa (student-centered learning). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kolaboratif siswa—dua aspek penting dalam pembentukan kompetensi abad ke-21.

Dari sisi tantangan, keterbatasan perangkat digital dan koneksi internet masih menjadi hambatan utama. Beberapa guru mengatasi hal ini dengan strategi adaptif, seperti membuat media berbasis offline menggunakan PowerPoint interaktif atau video pembelajaran sederhana. Upaya adaptasi ini menunjukkan kreativitas guru dalam menyesuaikan kondisi lapangan dengan keterbatasan sumber daya. Ke depan, dukungan kebijakan sekolah dalam penyediaan perangkat dan pelatihan lanjutan akan menjadi faktor penting untuk menjaga keberlanjutan program.

Secara umum, hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa kegiatan pendampingan implementasi media pembelajaran di SDN 1 Kamarang tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi individu guru, tetapi juga membawa perubahan sistemik dalam ekosistem pembelajaran sekolah. Pendekatan kolaboratif, reflektif, dan berorientasi praktik langsung terbukti efektif dalam menciptakan transformasi nyata di lapangan pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan implementasi media pembelajaran di SDN 1 Kamarang menunjukkan hasil yang sangat positif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan pemahaman guru dari 62% menjadi 88%, dan 85% guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan media digital di kelas. Penerapan media yang dikembangkan juga berdampak signifikan terhadap keterlibatan siswa, di mana 87% siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi dalam proses belajar. Keberhasilan ini didukung oleh pendekatan yang sistematis melalui empat tahapan utama sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi yang memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan sekaligus penerapan nyata di kelas.

Keunggulan kegiatan ini terletak pada pendekatan praktik langsung yang disertai pendampingan personal, sehingga guru dapat memperoleh pengalaman konkret dan solusi adaptif terhadap kendala teknis di lapangan. Namun demikian, masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan perangkat teknologi di sekolah serta perbedaan kemampuan digital antar guru yang memengaruhi kecepatan adopsi inovasi. Meski demikian, kegiatan ini berhasil menumbuhkan budaya kolaboratif dan semangat inovasi di lingkungan sekolah. Ke depan, program pendampingan ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan secara berkelanjutan melalui penyediaan fasilitas yang memadai, penguatan komunitas belajar guru, serta pelatihan lanjutan berbasis teknologi pendidikan agar penerapan media pembelajaran dapat semakin efektif, berkelanjutan, dan relevan dengan tuntutan era digital.

Kegiatan pendampingan implementasi media pembelajaran di SDN 1 Kamarang berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif. Terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri guru setelah mengikuti kegiatan. Pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan partisipatif, dengan peningkatan antusiasme siswa mencapai 87%. Pendekatan yang terdiri atas tahapan sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi terbukti efektif dalam mentransfer pengetahuan sekaligus memastikan penerapan di lapangan. Kegiatan ini juga menumbuhkan budaya kolaboratif dan semangat inovasi di lingkungan sekolah.

Rekomendasi untuk keberlanjutan program adalah: Sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti koneksi internet dan perangkat digital yang memadai. Diperlukan pelatihan lanjutan tentang desain media pembelajaran berbasis teknologi terkini. Pembentukan komunitas belajar guru berbasis digital untuk berbagi pengalaman inovatif. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran: Prinsip, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Arsyad, M. (2024). The efficiency of using visual learning media in improving primary school learning outcomes. *INJOE*.
- Bhakti, Y. B. (2022). *Evaluasi pembelajaran dalam bidang pendidikan*. [Buku/Modul].
- Hasni, U. (2023). Pendampingan pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pengabdian*.
- Iskandar, S. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam peningkatan hasil belajar siswa SD. [Laporan penelitian/Jurnal].
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Transformasi digital pendidikan: Implementasi Merdeka Belajar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, A., & Handayani, T. (2021). Pendampingan berkelanjutan sebagai strategi penguatan kompetensi guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 6(2), 112–120.
- Ningsih, D. P., & Rahayu, S. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 55–66.
- Pelatihan dan pendampingan guru dalam mendesain bahan ajar berbasis digital. (2021). *Jurnal Mallomo/UMSR*.
- Pelatihan dan pendampingan Oodlu sebagai media evaluasi: Praktik sosialisasi, pelatihan, dan penggunaan langsung. (2025). *Mosaic/Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran. (2025). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkelanjutan*, 5(1), 22–30.
- Peningkatan partisipasi masyarakat dan alat ukur deskriptif-kualitatif. (2025). *Jurnal UIJ*.
- Rakhma, S. (2024). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran di SD. *Journal of Education Research*.
- Rofiqoh, M., & Susanto, H. (2021). Efisiensi pembelajaran melalui media digital di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(3), 142–150.
- Setiawan, R., & Sari, W. (2022). Pelatihan berbasis praktik untuk peningkatan kompetensi guru SD dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. *Jurnal Edutech*, 21(4), 201–210.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2025). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru sekolah dasar. *ResearchGate/Universitas Pakuan*.
- Suprpto, H., Nugroho, R., & Dewi, M. (2023). Kesadaran inovasi digital sebagai faktor kunci keberhasilan program peningkatan kompetensi guru. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 18(2), 87–95.
- Wahyuni, N., & Kartika, D. (2020). Transformasi budaya sekolah melalui program pendampingan guru. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(2), 99–110.
- Yanti, V., & Rahmi. (2023). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media untuk muatan IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.