To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat
2-2026, Vol.9, No.2, hal, 247-255
ISSN(P): *2622-6332*; ISSN(E): *2622-6340*
http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega

Sosialisasi Program Pemberdayaan Guru-Guru Sekolah Dasar dalam Memodifikasi Media Berbasis Digitalisasi

Osco Parmonangan Sijabat[1*], Sarah Cicilia Panjaitan[2], Erlinda Hutabarat[3], Marlina Elisa Panjaitan[4], Aprianika Panjaitan[5], Aprinda Lisnawati Br. Sinaga[6], Elma Renita Silalahi[7], Sthephany Nababan[8], Nicho Legabe Nababan[9], Willy Anggiat Tua Lumbanraja[10], Nurcahaya Nababan[11]

[1,2,3]*Program Studi PGSD, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*
[4]*Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*
[5]*Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*
[6]*Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*
[7]*Program Studi Pendidikan IPA, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*
[8]*Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*
[9]*Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*
[10,11]*Program Studi Pendidikan Guru Agama Kristen, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*

**Correspondency Email : osco.sijabat@uhnp.ac.id*

Article History:
Received: 22-02-2026; Received in Revised: 01-06-2026; Accepted: 02-06-2026
DOI: https://doi.org/10.35914/7qrnan89

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar semakin memperoleh perhatian seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan kebutuhan akan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Untuk mendukung peningkatan kompetensi guru dalam bidang tersebut, dilaksanakan kegiatan sosialisasi dan pemberdayaan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital bagi guru sekolah dasar. Program ini diselenggarakan dalam bentuk workshop di SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun. Pelatihan yang diberikan meliputi pengenalan konsep dasar media pembelajaran digital, pemanfaatan aplikasi presentasi, pembuatan video pembelajaran, serta penggunaan berbagai media interaktif yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa guru-guru di SD Negeri 095127 Waringin telah memiliki kemampuan yang lebih baik dalam merancang, membuat, dan mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Selain itu, kegiatan ini mendapatkan sambutan yang sangat baik dari para peserta, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dan antusiasme selama pelatihan berlangsung. Sebagian besar guru juga telah mampu mengoperasikan berbagai aplikasi digital untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, program ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Kata Kunci: *Sosialisasi, Pemberdayaan Guru, Media Pembelajaran Digital, Digitalisasi Pendidikan, Kompetensi Guru, Pembelajaran Interaktif.*

Abstract

The use of digital-based learning media in elementary schools is becoming increasingly important in line with technological developments and the demand for more interactive, creative, and engaging learning for students. One step taken to improve teacher skills is through the socialization of the empowerment program and the use of digital learning media specifically aimed at elementary school teachers. The training program was held at SD Negeri 095127 Waringin, Gunung Malela District, Simalungun Regency in the form of a workshop. This activity included an introduction to the basics of digital learning media, the use of presentation applications, the creation of learning videos, and the application of interactive learning media in the teaching and learning process. Based on the community service activities that have been carried out, it was found that teachers at SD Negeri 095127 Waringin are now able to create and develop digital-based learning media for use in the classroom. This activity received a very positive and enthusiastic response from the teachers. Most participants were also able to utilize various digital applications to produce innovative, creative, and effective learning media to support the learning process.

Keywords: *Socialization, Teacher Empowerment, Digital Learning Media, Educational Digitalization, Teacher Competence, Interactive Learning.*

1.Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Castells, 2010). Perkembangan tersebut membuka peluang bagi pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis digital yang dapat mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah (Mayer & Fiorella, 2014; Spector, 2016; Spector et al., 2014). Kehadiran media digital memungkinkan guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Lailiyah & Rohmah, 2022; Yamin, 2020).Namun demikian, implementasi media pembelajaran digital di sejumlah sekolah dasar, terutama yang berada di wilayah dengan keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, masih menghadapi berbagai kendala. Banyak pendidik yang belum memiliki kompetensi yang memadai dalam mengembangkan maupun mengoperasikan media pembelajaran digital sehingga proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode tradisional yang kurang mampu menarik minat belajar siswa. Situasi tersebut juga terlihat di SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun, di mana penggunaan media pembelajaran masih relatif sederhana dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Rendahnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan literasi teknologi guru, kurangnya kesempatan mengikuti pelatihan yang relevan, serta terbatasnya akses terhadap perangkat dan aplikasi pendukung pembelajaran (Sidharta et al., 2024; Susanto, 2019).

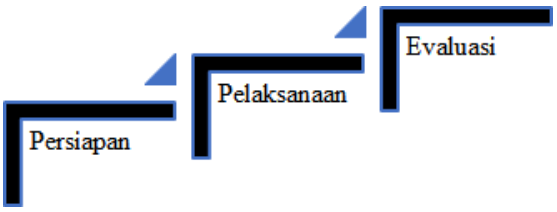
Oleh karena itu, penyelenggaraan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi yang penting untuk meningkatkan kapasitas guru. Kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga bertujuan mendorong transformasi proses pembelajaran menuju pendekatan yang lebih berpusat pada siswa, interaktif, kolaboratif, dan partisipatif. Peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran, baik dalam meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar peserta didik di SD Negeri 095127 Waringin. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, para guru dibekali kemampuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran digital yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Program pemberdayaan guru yang dilaksanakan di SD Negeri 095127 Waringin merupakan bagian dari upaya berkelanjutan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pelatihan yang diberikan menitikberatkan pada pengembangan wawasan praktis dan keterampilan aplikatif guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Sebagai kelanjutan dari program sebelumnya yang berfokus pada pengenalan teknologi dasar dalam pembelajaran, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, inovasi, serta kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan teknologi sebagai bagian integral dari kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Metode

Program pemberdayaan ini disusun untuk memberikan pelatihan sekaligus pendampingan kepada guru-guru SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun agar mampu meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran berbasis digital. Metode pelaksanaan program dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling terintegrasi, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan

Tahap Persiapan

Kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang mencakup analisis kebutuhan melalui survei dan wawancara terhadap para guru. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan materi pelatihan agar sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan peserta. Selanjutnya, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang memuat materi konseptual dan praktis mengenai pengembangan media pembelajaran digital. Modul tersebut dirancang secara sistematis dan aplikatif sehingga mudah dipahami serta dapat diterapkan secara langsung oleh peserta. Selain itu, dilakukan pula persiapan sarana dan prasarana pendukung berupa perangkat komputer atau laptop beserta berbagai aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan, seperti perangkat lunak presentasi, aplikasi desain grafis, dan perangkat pengolah video.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan kegiatan workshop mengenai media pembelajaran digital. Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar media pembelajaran digital, berbagai jenis media yang dapat digunakan, manfaatnya dalam proses pembelajaran, serta pengaruhnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini diikuti oleh 18 peserta yang terdiri atas guru dan tenaga kependidikan SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun. Penyampaian materi dilakukan melalui metode presentasi, demonstrasi, dan diskusi interaktif guna meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Tahap berikutnya adalah pelatihan teknis pembuatan media pembelajaran digital. Pada kegiatan ini, peserta memperoleh pengalaman praktik secara langsung dalam menggunakan berbagai aplikasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Materi pelatihan meliputi pembuatan presentasi interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint dan Google Slides, pengembangan serta penyuntingan video pembelajaran melalui aplikasi Filmora maupun Adobe Premiere, serta pembuatan desain grafis sederhana dengan memanfaatkan Canva atau Adobe Spark

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik secara visual. Setelah sesi pelatihan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan dan praktik mandiri. Guru-guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, dengan bimbingan dan arahan langsung dari tim pengabdian sehingga keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan program sekaligus mengetahui dampaknya terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Evaluasi dilaksanakan melalui beberapa pendekatan. Pertama, dilakukan penilaian terhadap hasil praktik peserta untuk mengetahui kemampuan teknis guru dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran digital. Kedua, tim pelaksana mengumpulkan umpan balik melalui penyebaran kuesioner dan diskusi kelompok guna memperoleh informasi mengenai kelebihan, kendala, serta aspek yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan program. Ketiga, dilakukan monitoring pascapelatihan untuk mengetahui sejauh mana guru mampu mengimplementasikan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Kegiatan monitoring dilakukan melalui observasi langsung maupun evaluasi terhadap portofolio media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peserta. Keempat, tim menyusun laporan akhir yang memuat deskripsi kegiatan, hasil evaluasi, capaian program, serta rekomendasi untuk pengembangan kegiatan serupa pada masa mendatang. Metode pelaksanaan yang diterapkan dirancang untuk memastikan bahwa program pemberdayaan tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga membekali guru dengan keterampilan praktis yang dapat diaplikasikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun. Dengan demikian, program ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah. Selain itu, penguatan kapasitas guru sebagai pengembang konten pembelajaran digital juga sejalan dengan konsep Pendidikan 4.0 yang dikemukakan oleh Hussin (2018), yang menekankan pentingnya integrasi teknologi digital dalam menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan era modern.

3. Hasil dan Pembahasan

Program pemberdayaan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun dilaksanakan selama dua minggu, yaitu pada tanggal 9–21 Februari 2026. Kegiatan ini melibatkan seluruh guru sebagai peserta dengan tujuan meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini difasilitasi oleh narasumber, Osco Parmonangan Sijabat, yang memberikan materi terkait penggunaan bahasa yang efektif dalam media pembelajaran serta teknik pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Materi yang disampaikan mencakup aspek konseptual maupun praktik langsung sehingga peserta memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui rangkaian kegiatan pelatihan, pendampingan, dan praktik yang telah dilaksanakan, diperoleh berbagai capaian yang menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital. Adapun hasil yang dicapai dari pelaksanaan program tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 1. Berpose Bersama Tim Pengabdi, Mahasiswa dan Guru

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital

Pelaksanaan program pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru di SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai perangkat lunak pendukung pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar guru masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai teknologi digital dan belum terbiasa menggunakan aplikasi desain maupun perangkat lunak pengeditan video dalam proses pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru menunjukkan perkembangan kompetensi pada beberapa aspek. Pertama, kemampuan dalam membuat presentasi interaktif mengalami peningkatan yang cukup baik. Guru telah mampu memanfaatkan aplikasi seperti Microsoft PowerPoint dan Google Slides untuk menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan komunikatif. Presentasi yang dibuat tidak lagi hanya berisi teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan animasi, video, audio, serta fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kedua, kemampuan dalam mengembangkan video pembelajaran juga mengalami kemajuan yang signifikan. Guru-guru telah mampu menggunakan aplikasi pengeditan video, seperti Filmora dan Adobe Premiere, untuk mengolah berbagai unsur multimedia, termasuk video, suara, teks, dan grafis menjadi materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Bahkan, beberapa guru mulai memanfaatkan platform digital dengan membuat kanal pembelajaran daring sebagai sarana untuk membagikan materi video kepada peserta didik secara lebih luas dan fleksibel. Ketiga, keterampilan dalam desain grafis sederhana turut mengalami peningkatan. Melalui pemanfaatan aplikasi Canva, guru mampu merancang berbagai media visual pembelajaran, seperti poster edukatif, infografis, bahan ajar visual, dan lembar kerja interaktif. Berbagai produk media tersebut telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada sejumlah mata pelajaran sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah melalui penyajian informasi yang menarik dan komunikatif.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 2. Pelatihan Memodifikasi Media Pembelajaran Digital

Implementasi Media Pembelajaran Digital dalam Kegiatan Pembelajaran

Salah satu capaian penting dari program pemberdayaan ini adalah penerapan secara langsung media pembelajaran digital yang telah dikembangkan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Implementasi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berhasil diaplikasikan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Terdapat tiga aspek utama yang menjadi indikator keberhasilan implementasi media pembelajaran digital di sekolah. Pertama, meningkatnya penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Guru-guru mulai secara konsisten memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital yang telah mereka kembangkan sebagai pendukung penyampaian materi di kelas. Sebagai contoh, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, guru menggunakan video eksperimen sederhana untuk membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah. Penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Kedua, integrasi teknologi dalam proses penilaian pembelajaran. Selain memanfaatkan teknologi untuk penyampaian materi, guru juga mulai menerapkan berbagai aplikasi digital sebagai sarana evaluasi hasil belajar siswa. Beberapa guru telah menggunakan platform seperti Google Forms untuk menyusun kuis dan tes daring sehingga proses penilaian dapat dilakukan dengan lebih cepat, praktis, dan efisien. Pemanfaatan teknologi ini juga membantu guru dalam mengelola data hasil belajar siswa secara lebih sistematis. Ketiga, meningkatnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Variasi media digital yang digunakan di kelas memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi yang disajikan melalui visualisasi dan aktivitas interaktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital berkontribusi positif terhadap terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

Tantangan dan Upaya Pemecahan Masalah

Meskipun program pemberdayaan ini berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang muncul selama proses pelaksanaan. Namun, berbagai tantangan tersebut dapat diatasi melalui strategi dan solusi yang tepat sehingga tidak menghambat pencapaian tujuan program. Tantangan pertama berkaitan dengan keterbatasan infrastruktur teknologi yang tersedia di sekolah. Beberapa guru menghadapi kendala berupa jumlah perangkat komputer yang terbatas serta kualitas jaringan internet yang belum stabil. Kondisi tersebut berpotensi menghambat proses pelatihan maupun penerapan media digital dalam pembelajaran. Untuk mengatasi

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

permasalahan tersebut, tim pengabdian menyelenggarakan sesi praktik tambahan di laboratorium komputer sekolah serta menyediakan bahan ajar dan modul pelatihan yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta di luar jadwal kegiatan. Tantangan kedua adalah adanya perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara para guru. Sebagian peserta telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi digital, sementara sebagian lainnya masih berada pada tahap pemula sehingga memerlukan pendampingan yang lebih intensif. Sebagai solusi, tim pelaksana menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel melalui bimbingan kelompok kecil dan pendampingan individual. Pendekatan ini memungkinkan setiap peserta memperoleh bantuan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kompetensinya sehingga seluruh guru dapat mengikuti pelatihan secara optimal. Secara keseluruhan, berbagai tantangan yang dihadapi selama program berlangsung berhasil diatasi melalui kerja sama antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Keberhasilan dalam mengatasi kendala tersebut menjadi faktor penting yang mendukung tercapainya tujuan program, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital secara efektif dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Tim Pengabdi bersama guru-guru dan masyarakat desa Waringin

Evaluasi Program dan Tanggapan Peserta

Evaluasi program dilaksanakan melalui penilaian terhadap hasil praktik peserta serta pengumpulan umpan balik untuk mengukur efektivitas kegiatan pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, sebanyak 93% peserta menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan program, sementara 7% peserta lainnya menyatakan puas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa program pelatihan telah mampu memenuhi kebutuhan dan harapan peserta dalam meningkatkan keterampilan pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran. Selain tingkat kepuasan yang tinggi, para peserta juga mengungkapkan bahwa kompetensi mereka dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah mengikuti pelatihan. Beberapa guru memberikan saran agar kegiatan serupa pada masa mendatang dapat dilengkapi dengan materi yang lebih mendalam mengenai teknologi pembelajaran modern, seperti pengelolaan sistem e-learning, penggunaan virtual classroom, serta berbagai platform pembelajaran digital lainnya yang mendukung proses belajar mengajar secara daring maupun hibrida. Secara keseluruhan, program pemberdayaan ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Dampak positif dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh para guru sebagai peserta pelatihan, tetapi juga oleh siswa yang memperoleh

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, program ini menjadi salah satu upaya strategis dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di era digital sekaligus memperkuat kapasitas guru sebagai agen perubahan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga mencerminkan komitmen berkelanjutan dalam pemberdayaan tenaga pendidik melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Jika program sebelumnya lebih berfokus pada pengenalan dasar-dasar teknologi dalam pembelajaran, maka program kali ini memiliki ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam karena menekankan kemampuan guru untuk menjadi pengembang sekaligus kreator konten pembelajaran digital yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Lebih lanjut, program pemberdayaan guru dalam pengembangan media pembelajaran digital ini selaras dengan kecenderungan global yang menempatkan teknologi sebagai elemen penting dalam transformasi pendidikan. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, kegiatan ini mendukung upaya peningkatan literasi dan kompetensi digital guru sebagaimana dikemukakan oleh Yusuf et al. (2020) mengenai kesiapan pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Selain itu, pelaksanaan program ini juga merefleksikan konsep pengembangan profesional berkelanjutan yang dikemukakan oleh Darling-Hammond et al. (2017), yang menekankan pentingnya peningkatan kompetensi guru secara terus-menerus sesuai dengan kebutuhan dan konteks lingkungan kerja mereka. Dibandingkan dengan program sebelumnya yang melibatkan peserta dalam jumlah terbatas, kegiatan ini berhasil menjangkau seluruh guru di SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun. Capaian tersebut menunjukkan bahwa program telah terlaksana secara menyeluruh dan memberikan manfaat yang merata bagi seluruh tenaga pendidik di sekolah. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model praktik baik bagi sekolah-sekolah lain serta menjadi dasar pengembangan program pemberdayaan guru yang lebih luas dan berkelanjutan pada masa mendatang.

4.Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi program pemberdayaan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digitalisasi ini berhasil meningkatkan kemampuan guru-guru SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun dalam merancang dan menghasilkan berbagai media pembelajaran digital, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, serta desain grafis sederhana. Berbagai media yang telah dikembangkan tersebut kemudian diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Program ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pendidikan. Melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan, para guru menjadi lebih siap menghadapi tuntutan pembelajaran di era digital serta lebih kreatif dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Secara umum, pelaksanaan program pemberdayaan ini memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan di SD Negeri 095127 Waringin, Kecamatan Gunung Malela, Kabupaten Simalungun. Untuk menjamin keberlanjutan dan efektivitas program pada masa mendatang, disarankan agar dilakukan analisis kebutuhan secara berkala. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa materi dan kegiatan yang diberikan tetap relevan dengan kebutuhan guru, perkembangan teknologi pendidikan, serta dinamika pembelajaran yang terus berkembang.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

5.Ucapan Terimakasih

Tim Pengabdi, Dosen beserta Mahasiswa mengucapkan terimakasih kepada Bapak kepala sekolah, guru-guru, dan seluruh staf pegawai SD Negeri 095127 Waringin Kecamatan Gunung Malela Kabupaten Simalungun, atas diberikannya kesempatan untuk dapat melaksanakan kegiatan PKM ini dan atas segala kontribusi baik secara materil dan moril.

6.Daftar Pustaka

Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science, 1*(2), 308–318.

Castells, M. (2010). *The rise of the network society*. Wiley-Blackwell.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record, 108*(6), 1017–1054.

Mulyasa. (2002). *Manajemen berbasis sekolah: Konsep, strategi dan implementasi*. Remaja Rosdakarya.

Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan e-modul berbasis QR-Code untuk melatihkan kemampuan literasi digital siswa pada materi perubahan lingkungan. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, 11*(2), 457–468. https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468

Rahmawati, S., et al. (2019). *Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Media Pendidikan.

Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, hlm. 470–477).

Sari, P. I. (2019). Peran pendidik dalam implementasi media pembelajaran terhadap peserta didik generasi 4.0. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, hlm. 508–517).

Suryadi, D., & Wahyuni, R. (2018). *Penggunaan teknologi informasi dalam manajemen sekolah: Studi kasus di sekolah dasar*. Pustaka Edukasi.

Trust, T., Krutka, D. G., & Carpenter, J. P. (2016). Together we are better: Professional learning networks for teachers. *Computers & Education, 102*, 15–34.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).