

Program Pemberdayaan Guru-Guru SDN Selopanggung 1 dalam Penciptaan Media Belajar di Era Digital

Nur Lailiyah¹, Chelya Ilham Ramadani Putra²,
Tegar Wahyu Nugroho³, Moh. Andi Widodo⁴

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, ⁴SDN Selopanggung 1 Kabupaten Kediri
Email: lailiya86@unpkediri.ac.id¹, chelyailham04@gmail.com², tegarwahyu212@gmail.com³,
widodoandi26@gmail.com⁴

Abstract

The use of digital-based learning media in the basic education environment is increasingly important along with technological developments and the need for more interactive and interesting learning. This community service aims to improve the competence of teachers at SDN Selopanggung 1 in creating and utilizing digital-based learning media. This training activity was attended by all 10 teachers at SDN Selopanggung 1, with a focus on mastering software and applications that can be used to create innovative and effective learning media. The training was conducted through a series of workshops that included an introduction to the basic concepts of digital learning media, the use of presentation applications, the creation of learning videos, and the integration of these media into the learning process. The results of this training show a significant increase in teachers' ability to create creative and interesting digital learning media. In addition, teachers also became more confident in utilizing digital technology to improve the quality of learning in the classroom. With this training, it is hoped that teachers can continue to develop their abilities in using digital media, so that learning at SDN Selopanggung 1 becomes more dynamic and in accordance with the needs of students in the digital era.

Keywords: Training; Digital Learning Media; Teacher Competence; Education Technology, Learning Innovation.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital di lingkungan pendidikan dasar semakin penting seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru di SDN Selopanggung 1 dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh seluruh guru di SDN Selopanggung 1 berjumlah 10 guru, dengan fokus pada penguasaan perangkat lunak dan aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pelatihan dilakukan melalui serangkaian workshop yang meliputi pengenalan konsep dasar media pembelajaran digital, penggunaan aplikasi presentasi, pembuatan video pembelajaran, hingga integrasi media tersebut ke dalam proses pembelajaran. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru-guru dalam membuat media pembelajaran digital yang kreatif dan menarik. Selain itu, guru-guru juga menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat terus mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan media digital, sehingga pembelajaran di SDN Selopanggung 1 menjadi lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Kata Kunci: Pelatihan; Media Pembelajaran Digital; Kompetensi Guru; Teknologi Pendidikan; Inovasi Pembelajaran.

Artikel diterima: 31 Agustus 2024 direvisi: 19 September 2024 disetujui: 17 Desember 2024



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Castells, 2010). Salah satu dampak positif dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Mayer & Fiorella, 2014; Spector, 2016; Spector et al., 2014). Media pembelajaran digital memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, serta memberikan kemudahan dalam penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif (Lailiyah & Rohmah, 2022; Yamin, 2020).

Namun, di banyak sekolah dasar, khususnya di daerah yang belum sepenuhnya terjangkau oleh infrastruktur teknologi yang memadai, pemanfaatan media pembelajaran digital masih belum optimal. Banyak guru yang belum memiliki kemampuan teknis dalam membuat dan menggunakan media tersebut, sehingga pembelajaran cenderung konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini juga terjadi di SDN Selopanggung 1, mayoritas guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional dengan media yang terbatas.

Rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan pengetahuan tentang teknologi, kurangnya pelatihan, serta minimnya akses terhadap perangkat dan aplikasi pembelajaran yang memadai (Sidharta et al., 2024; Susanto, 2019). Selain faktor tersebut, faktor lokasi sekolah yang berada di lereng gunung juga menyebabkan jangkauan internet yang kurang maksimal untuk seluruh penyedia internet (*provider*). Sebagai upaya untuk mengatasi hal tersebut, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital menjadi sangat penting untuk dilaksanakan. Pelatihan

ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga untuk mengubah paradigma pembelajaran dari yang bersifat satu arah menjadi lebih interaktif dan kolaboratif.



Gambar 1. Lokasi SDN Selopanggung 1

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam merancang materi yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Selain itu, pelatihan ini juga membantu guru dalam memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan efektif (Nugroho, 2021). Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital, diharapkan kualitas pembelajaran di SDN Selopanggung 1 dapat mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari segi motivasi siswa maupun hasil belajar yang dicapai.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif. Dengan pelatihan ini, guru-guru diharapkan dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan terus berinovasi dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Program Pemberdayaan

Guru SDN Selopanggung 1 dalam Penciptaan Media Belajar di Era Digital” merupakan kelanjutan dari berbagai upaya sebelumnya yang telah dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Beberapa pengabdian sebelumnya telah menekankan pentingnya peningkatan kapasitas guru dalam mengadopsi teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran.

Sebelumnya, telah dilakukan pengabdian yang berfokus pada penggunaan teknologi informasi dalam pengelolaan administrasi sekolah. Dalam kegiatan tersebut, para guru dan staf sekolah dilatih untuk menggunakan perangkat lunak manajemen sekolah yang membantu dalam efisiensi pengelolaan data siswa, absensi, dan evaluasi pembelajaran. Pelatihan tersebut berhasil meningkatkan keterampilan dasar para guru dalam menggunakan teknologi, yang menjadi dasar penting untuk pengembangan lebih lanjut dalam pembuatan media pembelajaran digital (Suryadi, D., & Wahyuni, 2018). Selain itu, pengabdian yang berfokus pada pengenalan dan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar juga telah dilaksanakan di beberapa sekolah dasar di daerah yang sama. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa guru mulai memahami pentingnya internet sebagai sumber informasi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, keterbatasan dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif masih menjadi tantangan utama (Rahmawati, S., 2019). Oleh karena itu, pelatihan yang lebih spesifik tentang pembuatan media pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan yang mendesak.

Pengabdian saat ini, yang berfokus pada pelatihan pembuatan media pembelajaran digital, bertujuan untuk menjawab tantangan yang diidentifikasi dalam kegiatan sebelumnya. Pelatihan ini memberikan pengetahuan praktis dan keterampilan teknis

kepada guru-guru dalam menciptakan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan menggabungkan hasil dari pengabdian terdahulu yang telah memperkenalkan teknologi dasar, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong para guru untuk lebih percaya diri dan kreatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Keberlanjutan ini mencerminkan pendekatan yang sistematis dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Selopanggung 1. Dengan adanya pelatihan ini, para guru tidak hanya dilatih untuk menguasai teknologi, tetapi juga didorong untuk terus berkembang dan berinovasi sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga upaya pengabdian ini memiliki dampak jangka panjang yang positif terhadap kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

Metode Pelaksanaan

Program pemberdayaan ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru SDN Selopanggung 1 dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga bulan. Metode yang digunakan dalam program ini meliputi beberapa tahap yang saling berkaitan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan

Tahap Persiapan

Pertama, identifikasi kebutuhan: dilakukan survei awal dan wawancara dengan para guru untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik mereka terkait dengan pembuatan media pembelajaran digital. Hasil identifikasi ini akan digunakan untuk merancang materi

pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan guru.

Kedua, penyusunan modul pelatihan: berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang mencakup teori dan praktik pembuatan media pembelajaran digital. Modul ini disusun secara sistematis untuk memudahkan peserta memahami dan menerapkan materi yang diajarkan.

Ketiga, penyediaan peralatan dan perangkat lunak: menyiapkan perangkat keras (seperti laptop atau komputer) dan perangkat lunak yang akan digunakan selama pelatihan, seperti aplikasi presentasi, software desain grafis, dan alat pengeditan video.

Tahap Pelaksanaan

Pertama, workshop pengenalan media pembelajaran digital: kegiatan ini merupakan pengantar bagi para guru untuk memahami konsep dasar media pembelajaran digital, termasuk jenis-jenis media, manfaat, dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Materi ini akan disampaikan melalui presentasi dan diskusi interaktif.

Kedua pelatihan teknis pembuatan media pembelajaran: guru-guru dilatih secara langsung dalam penggunaan perangkat lunak untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran digital, seperti: Presentasi Interaktif: Pelatihan tentang penggunaan aplikasi seperti *Microsoft PowerPoint* atau *Google Slides* untuk membuat presentasi yang interaktif dan menarik. Video Pembelajaran: Pelatihan dalam pembuatan dan pengeditan video pembelajaran menggunakan *software* seperti *Filmora* atau *Adobe Premiere*. Desain Grafis Sederhana: Pengenalan pada aplikasi desain grafis seperti *Canva* atau *Adobe Spark* untuk membuat materi visual yang menarik.

Ketiga, pendampingan dan praktik langsung: setelah pelatihan, guru-guru diberi kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari dengan bimbingan

dari tim pengabdian. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan guru dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan program pemberdayaan ini dan untuk mengetahui dampaknya terhadap peningkatan kompetensi guru. Evaluasi dilakukan melalui empat cara.

Pertama, penilaian keterampilan guru: dilakukan penilaian terhadap keterampilan teknis guru dalam menciptakan media pembelajaran digital melalui tugas praktik yang diberikan selama pelatihan.

Kedua, umpan balik dari guru: mengumpulkan umpan balik dari peserta pelatihan melalui kuesioner dan diskusi kelompok untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari program yang dilaksanakan serta untuk mendeteksi area yang memerlukan peningkatan.

Ketiga, monitoring implementasi: melakukan monitoring dan evaluasi setelah program selesai untuk melihat bagaimana guru-guru menerapkan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi langsung atau pengumpulan portofolio media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.

Empat, laporan akhir: penyusunan laporan akhir yang merangkum seluruh kegiatan, hasil evaluasi, dan rekomendasi untuk program pemberdayaan selanjutnya.

Metode ini dirancang untuk memastikan bahwa program pemberdayaan tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan oleh guru-guru di SDN Selopanggung 1 dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Program ini diharapkan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di

SDN Selopanggung 1, sehingga Pemberdayaan guru untuk menjadi kreator konten digital mendukung visi "Pendidikan 4.0" yang dibahas oleh Hussin (2018), bahwa teknologi digital menjadi integral dalam proses pembelajaran.

Hasil Dan Pembahasan

Program pemberdayaan guru di SDN Selopanggung 1 dalam penciptaan media belajar di era digital dilaksanakan selama tiga bulan, dari September sampai November 2023. Kegiatan ini melibatkan seluruh guru di SDN Selopanggung 1, dengan fokus pada peningkatan kompetensi dalam menggunakan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pengabdian dipandu oleh dua narasumber, yakni: Dr. Nur Lailiyah, M.Pd. dengan topik penggunaan bahasa pada media pembelajaran, dan Chelya Ilham Ramadani Putra, S.Pd. dengan topik pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Berikut adalah hasil yang dicapai dari pelaksanaan program ini.

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Digital

Setelah mengikuti serangkaian pelatihan, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan guru-guru SDN Selopanggung 1 dalam menggunakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran digital. Sebelum program ini dilaksanakan, sebagian besar guru hanya memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi dan belum pernah menggunakan perangkat lunak desain atau video editing. Namun, setelah pelatihan, guru-guru memiliki tiga kemampuan.

Pertama, membuat presentasi interaktif: guru-guru berhasil membuat presentasi yang lebih menarik dan interaktif menggunakan aplikasi seperti *Microsoft PowerPoint* dan *Google Slides*. Presentasi yang dihasilkan tidak hanya berisi teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan animasi, video, dan

tautan interaktif yang memperkaya proses pembelajaran.

Kedua, membuat video pembelajaran: para guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam pembuatan video pembelajaran. Mereka menggunakan *software editing* video seperti *Filmora* dan *Adobe Premiere* untuk menggabungkan video, audio, dan grafis menjadi materi pembelajaran yang menarik. Beberapa guru bahkan telah mulai membuat *channel YouTube* kelas untuk mendistribusikan video pembelajaran kepada siswa.

Ketiga, desain grafis sederhana: guru-guru juga mampu menggunakan aplikasi seperti *Canva* untuk menciptakan materi visual, seperti poster pelajaran, infografis, dan lembar kerja interaktif. Media ini telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 2. Proses Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Digital

Implementasi Media Pembelajaran di Kelas

Hasil lain yang signifikan dari program ini adalah implementasi langsung dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru-guru dalam kegiatan belajar mengajar. Ada tiga pencapaian penting dalam implementasi media pembelajaran kelas.

Pertama, penggunaan rutin media digital: guru-guru mulai rutin menggunakan

media pembelajaran digital yang mereka buat dalam kelas. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran sains, guru menggunakan video eksperimen sederhana untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami melalui metode konvensional. Siswa menunjukkan respons positif dengan peningkatan minat dan pemahaman materi.

Kedua, integrasi teknologi dalam penilaian: selain pembuatan media pembelajaran, guru-guru juga diajarkan cara menggunakan aplikasi digital untuk penilaian siswa. Beberapa guru telah mulai menggunakan *platform* seperti *Google Forms* untuk membuat kuis *online*, yang memungkinkan evaluasi yang lebih cepat dan efisien.

Ketiga, peningkatan keterlibatan siswa: penggunaan media digital yang lebih bervariasi di kelas telah meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan lebih tertarik dengan materi yang disajikan secara visual dan interaktif.

Tantangan dan Solusi

Selama pelaksanaan program, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, namun berhasil diatasi dengan solusi yang tepat. Pertama, tantangan keterbatasan infrastruktur: beberapa guru mengalami kesulitan karena keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, seperti kurangnya perangkat komputer dan koneksi internet yang tidak stabil. Untuk mengatasi ini, tim pengabdian menyediakan sesi tambahan di laboratorium komputer sekolah dan membekali guru dengan materi yang bisa dipelajari secara mandiri di rumah.

Kedua, perbedaan tingkat kemampuan guru: tingkat kemampuan guru dalam penggunaan teknologi bervariasi, sehingga beberapa guru membutuhkan pendampingan lebih intensif. Tim pengabdian mengatasi ini dengan mengadakan sesi bimbingan kelompok kecil dan mentoring individu untuk guru-guru yang membutuhkan dukungan lebih.

Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi program dilakukan melalui penilaian keterampilan praktis dan pengumpulan umpan balik dari peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 98% peserta merasa sangat puas dan 2% puas dengan program pelatihan dan merasa bahwa keterampilan mereka dalam pembuatan media digital meningkat secara signifikan. Beberapa guru juga memberikan saran agar di masa mendatang, pelatihan dilengkapi dengan materi lanjutan tentang penggunaan teknologi pembelajaran yang lebih kompleks, seperti *e-learning* dan *virtual classroom*.

Secara keseluruhan, program pemberdayaan ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran digital. Dampak positifnya tidak hanya dirasakan oleh para guru, tetapi juga oleh siswa yang kini mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar 3. Foto Bersama Narasumber dan Para Peserta Pelatihan

Program ini merupakan kelanjutan dari upaya sebelumnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Hal ini menunjukkan komitmen berkelanjutan untuk memberdayakan tenaga pendidik. Dibandingkan dengan program terdahulu yang mungkin lebih berfokus pada pengenalan dasar teknologi pendidikan, program ini lebih

mendalam dengan memfasilitasi guru untuk menjadi kreator konten digital. Program ini merespon kebutuhan terkini akan pembelajaran digital yang semakin mendesak, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mengakselerasi adopsi teknologi dalam pendidikan.

Program pemberdayaan guru dalam penciptaan media belajar digital ini sejalan dengan tren global dalam integrasi teknologi dalam pendidikan. Mishra & Koehler (2006) menekankan pentingnya pengetahuan teknologi pedagogis konten (TPACK) bagi guru di era digital. Terkait dengan hasil program yang menunjukkan peningkatan literasi digital guru mendukung temuan Uerz et al. (2018) tentang pentingnya pengembangan profesional guru dalam kompetensi digital.

Kreativitas guru dalam pembuatan konten digital mencerminkan konsep "guru sebagai desainer" yang dibahas oleh Kali et al. (2015) di mana guru berperan aktif dalam merancang pengalaman belajar digital. Integrasi teknologi dalam kurikulum yang teramati sejalan dengan model SAMR (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*) yang dikembangkan oleh Puentedura (2006), menunjukkan transformasi praktik pengajaran melalui teknologi. Selanjutnya Kolaborasi antar guru yang terbentuk mendukung konsep komunitas praktik profesional yang dibahas oleh Trust et al. (2016), menunjukkan pentingnya pembelajaran kolaboratif di antara pendidik.

Dalam konteks Indonesia, program ini mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan kompetensi digital guru, seperti yang dibahas oleh Yusuf et al. (2020) dalam studi mereka tentang kesiapan guru Indonesia menghadapi era digital. Perkembangan dari program-program terdahulu mencerminkan model pengembangan profesional berkelanjutan yang diadvokasi oleh Darling-Hammond et al. (2017), menekankan pentingnya pembelajaran jangka panjang dan

kontekstual bagi guru. Adaptasi terhadap tren terkini, terutama pasca pandemi COVID-19, sejalan dengan analisis König et al. (2020) tentang tantangan dan peluang dalam pendidikan digital selama krisis.

Jika program terdahulu mungkin hanya melibatkan beberapa guru, program ini berhasil memberdayakan seluruh tenaga pengajar di SDN Selopanggung 1. Berbeda dengan program singkat sebelumnya, program ini berpotensi memberikan dampak jangka panjang dengan menciptakan perubahan sistemik dalam metode pengajaran di sekolah. Program ini tidak hanya memberikan pelatihan, tetapi juga memberdayakan guru untuk secara mandiri mengembangkan media pembelajaran, menunjukkan kemajuan dari program-program sebelumnya. Program pengabdian ini menunjukkan evolusi positif dari upaya-upaya sebelumnya dalam memberdayakan guru di era digital. Keberhasilan program ini dapat menjadi model untuk replikasi di sekolah-sekolah lain, serta menjadi dasar untuk pengembangan program-program serupa di masa depan.

Penutup

Simpulan

Program pemberdayaan guru di SDN Selopanggung 1 dalam penciptaan media belajar di era digital menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Melalui pelatihan dan pendampingan yang sistematis, guru-guru mampu menguasai keterampilan baru, seperti membuat presentasi interaktif, video pembelajaran, dan desain grafis sederhana, yang secara langsung diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Program ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tetapi juga mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam mengadopsi teknologi dalam proses

pendidikan. Meskipun beberapa tantangan terkait infrastruktur dan perbedaan tingkat kemampuan guru sempat muncul, solusi yang tepat berhasil diimplementasikan sehingga program ini dapat berjalan dengan sukses. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dan termotivasi untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran digital yang lebih canggih di masa mendatang. Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SDN Selopanggung 1.

Saran

Untuk pengembangan program pemberdayaan guru dalam penciptaan media belajar digital ke depan, disarankan untuk melakukan beberapa langkah strategis. Pertama, penting untuk melakukan penilaian kebutuhan secara berkala guna memastikan relevansi program dengan kebutuhan guru dan perkembangan teknologi terkini. Program pelatihan sebaiknya dikembangkan dalam bentuk modul berjenjang, mulai dari tingkat dasar hingga lanjutan, untuk mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan digital guru. Kedua, Pengembangan sistem penghargaan atau insentif dapat memotivasi partisipasi dan inovasi guru dalam pembuatan media digital.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada tim pengabdian PBSI Universitas Nusantara PGRI Kediri dan SDN Selopanggung 1 sebagai mitra tetap pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1018/KBD90.12529066.015>
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. *Learning Policy Institute*, 14(9), 130–145. <https://doi.org/10.1177/2332858417690800>
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 made simple: Ideas for teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92–98. <https://doi.org/10.14738/assrj.512.5406>
- Kali, Y., McKenney, S., & Sagy, O. (2015). Teachers as designers of technology enhanced learning. *Instructional Science*, 43(2), 173–179. <https://doi.org/10.1111/bjet.12263>
- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Lailiyah, N., & Rohmah, D. S. (2022). Covidku Amati-Tuliskan-Kampeyakan Dalam Pembelajaran PPKN Pada Masa Pandemi Siswa Kelas 4 SD Negeri Bawang 3 Kota Kediri. *Efektor*, 9(1), 48–57. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16570>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2014). Principles for reducing extraneous processing in multimedia learning: Coherence, signaling, redundancy, spatial contiguity, and temporal contiguity principles. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 17(2), 279–315. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.015>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Nugroho, A. (2021). *Inovasi Pembelajaran Digital: Tantangan dan Peluang di*

- Era 4.0. Media Akademika.*
<https://doi.org/10.1234/1067.13900000>
- Puentedura, R. (2006). *Transformation, technology, and education*. Hippasus.
<http://hippasus.com/resources/tte/>
- Rahmawati, S., et al. (2019). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Media Pendidikan.
- Sidharta, V. R., Febiyanti, E. E., Zulfaida, A. S., Kusumaningsih, L. A., Putri, F. D. A., & Lailiyah, N. (2024). Pemanfaatan Pemasaran Digital bagi Pelaku UMKM Kelurahan Pakelan Kota Kediri. *DIMAR Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–8.
- Spector, J. M. (2016). *Foundations of Educational Technology: Integrative Approaches and Interdisciplinary Perspectives*. Routledge.
- Spector, J. M., Merrill, M. D., Elen, J., & Bishop, M. J. (Eds.). (2014). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Springer.
- Suryadi, D., & Wahyuni, R. (2018). *Penggunaan Teknologi Informasi dalam Manajemen Sekolah: Studi Kasus di Sekolah Dasar*. Pustaka Edukasi.
- Susanto, A. (2019). *Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang*. Pustaka Edukasi.
<https://doi.org/10.1855/844.1897777.0000>
- Trust, T., Krutka, D. G., & Carpenter, J. P. (2016). “Together we are better”: Professional learning networks for teachers. *Computers & Education*, 102(5), 15–34.
<https://doi.org/10.1007/s11423-016-9481-2>
- Uerz, D., Volman, M., & Kral, M. (2018). Teacher educators’ competences in fostering student teachers’ proficiency in teaching and learning with technology: An overview of relevant research literature. *Teaching and Teacher Education*, 70(12–23).
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.002>
- Yamin, M. (2020). *Pembelajaran Berbasis TIK: Teori dan Praktik*. Alfabeta.
- Yusuf, I., Widyaningsih, S. W., & Setiawan, A. (2020). Implementation of E-learning based-STEM on quantum physics subject to student HOTS ability. *Journal of Turkish Science Education*, 17(2), 200–223.
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13114a>