



SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF: UPAYA MENGUATKAN KOMPETENSI GURU DAN ANTUSIASME BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

**Novia Rahma Rista Utami^{1*}, Siti Muryani², Galuh Aini Nur Alkhila³, Elsa Yusinta Wardani⁴,
Mubarak Gamma Saputro⁵, Qoid Widad Al Muqorrobin⁶, Lingse Utami⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7}STKIP Modern Ngawi

*E-mail: noviarral411@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan perangkat digital di sekolah dasar belum selalu diikuti oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam aktivitas belajar yang interaktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan mendampingi guru mengoptimalkan Interactive Video Projector (IVP) serta mendeskripsikan respons awal siswa terhadap penggunaan media Bacaria dan Fanfun. Kegiatan dilaksanakan di SDN Ringinanom pada 15 Juli 2026 dengan melibatkan guru yang hadir dan siswa kelas VI. Pendekatan yang digunakan berupa pelatihan partisipatif melalui identifikasi kebutuhan, sosialisasi konsep, demonstrasi media, praktik terbimbing, penerapan di kelas, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, dokumentasi, dan diskusi reflektif, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan praktik membantu guru memahami alur menghubungkan laptop dengan IVP, menayangkan materi, serta memfasilitasi aktivitas membaca dan permainan edukatif. Pada sesi kelas, siswa menunjukkan perhatian, keberanian merespons, dan partisipasi kelompok yang lebih terlihat dibandingkan pada tahap pembukaan. Program menghasilkan contoh alur penggunaan media, bahan aktivitas, dan dokumentasi yang dapat digunakan kembali oleh sekolah. Temuan ini merupakan hasil observasi satu kali kegiatan sehingga belum membuktikan peningkatan hasil belajar atau perubahan kompetensi secara jangka panjang. Pendampingan lanjutan dan evaluasi terukur diperlukan untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan media digital di kelas.

Kata kunci: antusiasme belajar; kompetensi digital guru; media pembelajaran inovatif; pendampingan; sekolah dasar.

SOCIALIZATION AND ASSISTANCE OF INNOVATIVE LEARNING MEDIA TO STRENGTHEN TEACHER COMPETENCE AND ELEMENTARY STUDENTS' LEARNING ENTHUSIASM

ABSTRACT

The availability of digital devices in elementary schools is not always accompanied by teachers' ability to integrate them into interactive learning activities. This community service program aimed to assist teachers in optimizing an Interactive Video Projector (IVP) and to describe students' initial responses to the use of Bacaria and Fanfun media. The activity was conducted at SDN Ringinanom on 15 July 2026 and involved attending teachers and sixth-grade students. A participatory training approach was implemented through needs identification, concept introduction, media demonstration, guided practice, classroom implementation, and reflection. Data were collected through participant observation, field notes, documentation, and reflective discussion and were analyzed descriptively. The activity indicated that hands-on assistance helped teachers understand how to connect laptops to the IVP, display materials, and facilitate reading and educational game activities. During classroom implementation, students demonstrated visible attention, willingness to respond, and group participation. The program produced a reusable media-use sequence, activity materials, and documentation for the school. Because the findings were based on a single session and qualitative observation, they do not establish long-term improvement in learning outcomes or teacher competence. Sustained mentoring and measurable evaluation are needed to support continued use of digital learning media.

Keywords: digital teacher competence; elementary school; innovative learning media; learning enthusiasm; mentoring.



PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang sesuai karakteristik peserta didik yang membutuhkan pengalaman konkret, visual, dan kesempatan berinteraksi dengan materi. Standar proses pendidikan di Indonesia menekankan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik (Republik Indonesia, 2022). Prinsip tersebut sejalan dengan pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan kata dan gambar secara terarah agar siswa dapat menyeleksi, mengorganisasi, dan menghubungkan informasi tanpa menerima beban kognitif yang tidak perlu (Mayer, 2021). Dengan demikian, media pembelajaran tidak sekadar berfungsi sebagai alat tayang, tetapi harus menjadi bagian dari desain aktivitas belajar.

Ketersediaan perangkat digital belum otomatis menghasilkan pembelajaran yang bermakna. UNESCO (2023) menegaskan bahwa teknologi pendidikan perlu dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, konteks, keterjangkauan, dan kesiapan pengguna, bukan semata-mata karena perangkat tersedia. OECD (2023) juga menempatkan kapasitas guru, tata kelola, dan ekosistem pendukung sebagai unsur penting dalam transformasi digital pendidikan. Pada tingkat guru, kompetensi digital mencakup kemampuan teknis sekaligus pertimbangan pedagogis, etis, dan kontekstual dalam memilih serta mengintegrasikan teknologi (Falloon, 2020). Persoalan di sekolah karena itu bukan hanya kepemilikan perangkat, melainkan bagaimana guru memanfaatkannya secara percaya diri dan relevan.

Pengembangan kompetensi tersebut memerlukan pendampingan yang dekat dengan praktik kerja guru. Kajian pengembangan profesional menunjukkan bahwa pelatihan lebih bermakna apabila berorientasi pada kebutuhan peserta, menyediakan demonstrasi, praktik, kolaborasi, umpan balik, dan dukungan lanjutan (Philipsen et al., 2019; Sims & Fletcher-Wood, 2021). Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka juga mendorong guru menyesuaikan strategi, media, dan asesmen dengan tujuan serta kebutuhan belajar peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, sosialisasi satu arah perlu dikembangkan menjadi pendampingan yang memungkinkan guru mencoba perangkat dan melihat penggunaannya dalam kelas nyata.

Media berbasis permainan dapat digunakan untuk memicu perhatian, interaksi, dan umpan balik, tetapi keberhasilannya tetap bergantung pada keterkaitan dengan materi dan cara guru memfasilitasi kegiatan. Meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi cenderung memberikan pengaruh positif terhadap hasil kognitif, motivasional, dan perilaku, meskipun besar pengaruhnya bervariasi menurut rancangan dan konteks (Sailer & Homner, 2020). Pembelajaran berbasis permainan juga dapat mendukung pencapaian belajar apabila tujuan, aturan, dan aktivitasnya selaras dengan materi (Tokac et al., 2019). Temuan mengenai penggunaan alat digital menegaskan bahwa dampak pembelajaran lebih kuat ketika teknologi disertai desain instruksional dan dukungan guru yang tepat (Hillmayr et al., 2020).

Hasil koordinasi awal di SDN Ringinanom menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki Interactive Video Projector (IVP), tetapi pemanfaatannya dalam kegiatan belajar masih terbatas. Guru membutuhkan contoh praktis untuk menghubungkan perangkat, menampilkan materi, dan mengelola aktivitas interaktif. Pada saat yang sama, siswa kelas VI memerlukan variasi kegiatan yang memberi ruang membaca, menjawab, dan bekerja dalam kelompok. Berangkat dari kebutuhan tersebut, tim pengabdian memperkenalkan Bacaria sebagai media aktivitas membaca berbasis visual dan Fanfun sebagai media permainan edukatif. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) mendampingi guru mengoperasikan IVP dan mengintegrasikan Bacaria serta Fanfun ke dalam aktivitas kelas; (2) mendeskripsikan respons awal guru dan siswa selama penerapan; serta (3) menyusun rekomendasi keberlanjutan. Kebaruan praktis kegiatan terletak pada penggunaan fasilitas yang telah dimiliki sekolah, demonstrasi langsung bersama siswa, dan refleksi bersama guru dalam satu rangkaian pendampingan.

METODE

A. Lokasi, Waktu, dan Mitra Kegiatan

Kegiatan PkM dilaksanakan pada 15 Juli 2026 di SDN Ringinanom. Mitra kegiatan terdiri atas guru yang mengikuti sosialisasi dan siswa kelas VI sebagai pengguna langsung media. Tim mahasiswa KKN-PPM STKIP Modern Ngawi bertindak sebagai fasilitator. Kegiatan dirancang sebagai pendampingan partisipatif yang menempatkan guru sebagai mitra praktik dan refleksi, bukan sekadar penerima materi. Pendekatan deskriptif dipilih untuk menggambarkan proses, respons peserta, dan produk kegiatan tanpa menyatakan hubungan sebab-akibat.

B. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahap berikut.

1. Koordinasi dan identifikasi kebutuhan dilakukan bersama pihak sekolah untuk memeriksa kesiapan ruang, IVP, laptop, koneksi perangkat, serta kebutuhan guru terhadap contoh media.

2. Sosialisasi konsep membahas fungsi media pembelajaran, prinsip pemilihan media, pengelolaan aktivitas kelas, dan cara menyesuaikan konten dengan tujuan pembelajaran.
3. Demonstrasi menunjukkan cara menghubungkan laptop dengan IVP, membuka materi Bacaria, menjalankan Fanfun, dan memberikan instruksi kepada siswa.
4. Praktik terbimbing dan penerapan kelas memberi kesempatan kepada guru untuk mengamati, mencoba pengoperasian, serta mendiskusikan kemungkinan adaptasi media. Siswa kelas VI mengikuti aktivitas membaca dan permainan kelompok.
5. Refleksi dilakukan melalui tanya jawab dan diskusi bersama guru mengenai kemudahan, kendala, respons siswa, serta rencana pemanfaatan kembali.

C. Media, Instrumen, dan Indikator Ketercapaian

Perangkat utama yang digunakan ialah IVP sekolah dan laptop. Bacaria memuat bahan bacaan visual dan pertanyaan pemantik, sedangkan Fanfun memuat tantangan permainan edukatif yang dijalankan secara berkelompok. Bahan pendukung meliputi lembar aktivitas, panduan singkat pengoperasian, dan dokumentasi. Instrumen evaluasi berupa lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi foto, serta pedoman diskusi reflektif. Indikator ketercapaian bagi guru mencakup kemampuan menjelaskan fungsi media, menghubungkan perangkat, menayangkan konten, dan mengidentifikasi cara penggunaan dalam pembelajaran. Respons siswa diamati melalui perhatian terhadap tampilan, kesediaan menjawab, partisipasi dalam kelompok, dan keterlibatan selama aktivitas.

D. Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama persiapan, demonstrasi, praktik, dan refleksi. Catatan lapangan dan foto digunakan untuk memeriksa urutan kegiatan serta bukti keterlibatan peserta. Data dianalisis melalui pemilahan informasi relevan, pengelompokan berdasarkan tahap kegiatan dan indikator, penyajian naratif, serta penarikan simpulan (Miles et al., 2020). Interpretasi dilakukan secara hati-hati dengan membandingkan catatan fasilitator, tanggapan guru, dan dokumentasi. Prosedur ini mengikuti prinsip penelitian kualitatif yang menempatkan konteks dan triangulasi sumber sebagai dasar penafsiran (Creswell & Poth, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pendampingan dan Optimalisasi IVP

Kegiatan diawali dengan penataan kelas dan pemeriksaan IVP bersama pihak sekolah. Guru dan tim pengabdian menyiapkan perangkat, sementara mahasiswa membantu mengatur tempat duduk, audio, serta bahan aktivitas. Tahap ini penting karena kendala awal bukan ketiadaan fasilitas, melainkan belum terbiasanya pengguna melakukan penyambungan dan pengaturan tampilan secara mandiri. Demonstrasi dimulai dari langkah teknis sederhana: menyalakan perangkat, memilih sumber tampilan, menghubungkan laptop, mengatur suara dan layar, serta membuka media. Urutan yang diperagakan secara langsung membuat guru dapat menghubungkan fungsi perangkat dengan kebutuhan pembelajaran, bukan hanya mengingat prosedur teknis.

Pada sesi berikutnya, tim memperlihatkan Bacaria dan Fanfun sebagai dua contoh penggunaan IVP. Bacaria digunakan untuk menampilkan bacaan dan ilustrasi yang dibaca bersama, kemudian diikuti pertanyaan pemantik. Fanfun digunakan untuk menyajikan tantangan kelompok, pilihan jawaban, dan umpan balik. Guru mengamati cara fasilitator memberi instruksi, mengatur giliran, dan menghubungkan respons siswa dengan isi materi. Praktik tersebut memperlihatkan bahwa kompetensi digital guru perlu memadukan kemampuan operasional, pedagogis, dan pengelolaan kelas sebagaimana dijelaskan dalam kerangka kompetensi digital guru (Falloon, 2020).



Gambar 1. (a) Demonstrasi media pembelajaran melalui IVP; (b) guru, siswa kelas VI, dan tim pengabdian setelah kegiatan



B. Respons Guru dan Keterlibatan Siswa

Respons guru selama kegiatan terlihat pada keterlibatan mereka dalam mengamati prosedur, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan penyesuaian konten. Guru memperoleh contoh konkret bahwa IVP dapat digunakan untuk kegiatan membaca, tanya jawab, dan permainan tanpa harus membuat alat peraga fisik baru untuk setiap pertemuan. Walaupun kegiatan belum menggunakan tes kompetensi, pengamatan menunjukkan adanya pemahaman awal terhadap alur penggunaan perangkat dan media. Hasil ini mendukung pentingnya pengembangan profesional yang memberi kesempatan praktik, pemodelan, umpan balik, dan keterkaitan langsung dengan pekerjaan guru (Philipsen et al., 2019; Sims & Fletcher-Wood, 2021).

Pada sesi Bacaria, siswa memperhatikan materi yang ditampilkan dan merespons pertanyaan bacaan. Pada sesi Fanfun, keterlibatan tampak melalui diskusi kelompok, upaya menjawab tantangan, dan keinginan mendapat giliran. Permainan tidak diposisikan sebagai tujuan utama, melainkan sebagai struktur untuk mengatur partisipasi, umpan balik, dan interaksi. Hal ini selaras dengan temuan bahwa gamifikasi dapat mendukung hasil motivasional dan perilaku apabila elemen permainan disatukan dengan isi serta interaksi belajar yang jelas (Sailer & Homner, 2020). Meta-analisis pembelajaran berbasis permainan juga menekankan pentingnya keselarasan antara tujuan, tugas, dan pengalaman bermain (Tokac et al., 2019).

Tabel 1. Ringkasan ketercapaian kegiatan berdasarkan observasi

Aspek	Indikator	Temuan observasi
Pengoperasian IVP	Guru memahami urutan penyambungan dan penayangan.	Langkah teknis dapat diikuti; guru mendiskusikan penggunaan kembali di kelas.
Pemanfaatan media	Bacaria dan Fanfun digunakan sesuai tujuan aktivitas.	Bacaria mendukung membaca dan pertanyaan; Fanfun mendukung tantangan kelompok dan umpan balik.
Respons siswa	Perhatian, jawaban, dan partisipasi kelompok terlihat.	Siswa mengikuti tampilan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan meminta giliran.
Keberlanjutan	Sekolah memiliki contoh alur, bahan, dan dokumentasi.	Bahan dapat digunakan kembali, tetapi memerlukan adaptasi konten dan pendampingan lanjutan.

C. Implikasi dan Keterbatasan Program

Program menunjukkan bahwa optimalisasi fasilitas sekolah dapat dimulai dari kegiatan yang sederhana, kontekstual, dan langsung diterapkan. Hal yang perlu dipertahankan bukan hanya aplikasi tertentu, tetapi pola kerja guru: menetapkan tujuan, memilih konten, menentukan bentuk interaksi, menyiapkan umpan balik, dan mengevaluasi respons siswa. Prinsip ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menempatkan desain pesan dan aktivitas kognitif sebagai pusat penggunaan teknologi (Mayer, 2021). Temuan tersebut juga menegaskan pandangan UNESCO (2023) dan OECD (2023) bahwa teknologi memberi manfaat ketika didukung kompetensi pengguna dan tujuan pedagogis yang jelas.

Kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Pelaksanaan berlangsung dalam satu sesi dengan durasi terbatas, belum menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan, dan belum mengamati penggunaan mandiri oleh guru pada beberapa pertemuan. Respons siswa yang dicatat merupakan indikator keterlibatan yang tampak, bukan bukti peningkatan hasil belajar. Selain itu, Bacaria dan Fanfun masih memerlukan penyesuaian isi untuk kelas, mata pelajaran, dan tingkat kemampuan yang berbeda. Oleh sebab itu, program lanjutan perlu mencakup lokakarya pengembangan konten, praktik mengajar oleh guru, observasi berulang, dan evaluasi sederhana menggunakan rubrik kompetensi serta respons siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Sosialisasi dan pendampingan media pembelajaran inovatif di SDN Ringinanom membantu mengoptimalkan IVP yang telah tersedia serta memberikan pengalaman awal kepada guru dalam menggunakan Bacaria dan Fanfun. Pendampingan praktik memperjelas urutan pengoperasian perangkat, cara menampilkan konten, dan strategi memfasilitasi aktivitas membaca serta permainan edukatif. Selama penerapan, siswa menunjukkan perhatian, respons verbal, dan partisipasi kelompok yang terlihat. Namun, temuan tersebut bersifat deskriptif dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kompetensi guru atau hasil belajar secara jangka panjang. Sekolah disarankan menjadwalkan penggunaan IVP secara rutin, membentuk kelompok kecil berbagi praktik antarguru, dan mengembangkan bank konten



yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tim pengabdian selanjutnya perlu menyediakan pendampingan berkelanjutan, memberi kesempatan guru melakukan simulasi mengajar, serta menggunakan evaluasi sebelum-sesudah dan observasi berulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68, 2449-2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Hillmayr, D., Zierwald, L., Reinhold, F., Hofer, S. I., & Reiss, K. M. (2020). The potential of digital tools to enhance mathematics and science learning in secondary schools: A context-specific meta-analysis. *Computers & Education*, 153, 103897. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103897>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- OECD. (2023). *OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>
- Philipsen, B., Tondeur, J., Pareja Roblin, N., Vanslambrouck, S., & Zhu, C. (2019). Improving teacher professional development for online and blended learning: A systematic meta-aggregative review. *Educational Technology Research and Development*, 67, 1145-1174. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09645-8>
- Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sims, S., & Fletcher-Wood, H. (2021). Identifying the characteristics of effective teacher professional development: A critical review. *School Effectiveness and School Improvement*, 32(1), 47-63. <https://doi.org/10.1080/09243453.2020.1772841>
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407-420. <https://doi.org/10.1111/jcal.12347>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education - A tool on whose terms?* UNESCO.