

Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis Digital Bagi Guru Sekolah Dasar

Treesly Y.N Adoe^{1*}, Vera R Bulu², Markus Sampe³, Taty R Koroh⁴

¹²³⁴ Universitas Nusa Cendana, Indonesia

*Corresponding author. : treesly.adoe@staf.undana.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Digital Learning Media;
Social Studies Learning;
Interactive Media;
Teacher Digital
Competence;
Elementary School

ABSTRACT

The development of digital technology in education requires teachers to develop interactive, engaging, and learner-centered instructional media. However, some elementary school teachers still face challenges in designing and utilizing digital learning media, particularly in Social Studies (IPS) instruction. This community service program aimed to improve teachers' understanding and skills in developing interactive digital-based Social Studies learning media. The program was conducted at SD Inpres Oeba 2 using a participatory approach through several stages, including planning, training implementation, media development practice, mentoring, and evaluation. The activities were carried out through material presentation, discussions, demonstrations, case studies, hands-on practice, consultations, and reviews of learning media developed by the teachers. The results showed that the training and mentoring activities contributed positively to improving teachers' abilities to design digital-based Social Studies learning media. Teachers were able to develop media that integrated text, images, videos, digital resources, and interactive activities according to learning objectives and students' characteristics. The program also increased teachers' participation and confidence in utilizing digital technology to support Social Studies learning. The developed media have the potential to support the presentation of learning materials in a more systematic, concrete, engaging, and contextual manner. Therefore, practice-based training and mentoring can serve as relevant strategies for strengthening the digital competence of elementary school teachers. Further training and continuous mentoring are recommended to ensure the sustainable improvement and implementation of teachers' skills in developing digital learning media in classroom instruction.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap penyelenggaraan pendidikan. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks dan metode konvensional, tetapi berkembang melalui pemanfaatan berbagai sumber, media, dan teknologi digital. Perubahan ini menuntut guru mampu merancang pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Putri dan Ahmadi (2023) menjelaskan bahwa media digital mendukung literasi digital, minat, dan hasil belajar siswa. Benti et al. (2025) menegaskan pentingnya kompetensi pedagogik digital guru dalam memanfaatkan teknologi secara efektif.

Guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran karena kemampuan memilih dan mengembangkan media dapat memengaruhi keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi digital untuk mengembangkan media sesuai tujuan pembelajaran. Mulyanto dan Mustadi (2023) menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif dapat mendukung penyajian materi IPS secara lebih menarik. Namun, Camarini et al. (2023) menemukan bahwa keterbatasan penguasaan teknologi dan aplikasi digital masih menjadi kendala guru sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar berkaitan erat dengan kehidupan sosial peserta didik dan mencakup aspek lingkungan, sejarah, ekonomi, budaya, serta hubungan sosial. Karakteristik tersebut memungkinkan guru memanfaatkan media digital berupa gambar, video, peta, animasi, dan aktivitas interaktif untuk menyajikan materi secara lebih konkret. Kristanti dan Sujana (2022) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis kontekstual dapat menghubungkan materi IPS dengan pengalaman nyata peserta didik. Sejalan dengan itu, Cahyani dan Suniasih (2022) menunjukkan bahwa media interaktif kontekstual membantu peserta didik memahami materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, dalam praktiknya masih terdapat guru yang mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, seperti keterbatasan pengetahuan teknis, kurangnya pengalaman merancang media interaktif, kesulitan memilih aplikasi, dan keterbatasan waktu. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pelatihan dan pendampingan yang memberikan pengalaman praktis kepada guru. Krismanto (2018)

menunjukkan bahwa workshop literasi TIK dan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan guru sekolah dasar dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, penguatan kompetensi digital guru diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

SD Inpres Oeba 2 memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi digital melalui peningkatan kompetensi guru. Guru telah memiliki pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran, tetapi masih memerlukan penguatan keterampilan dalam mengembangkan media IPS yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang dikembangkan secara mandiri dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta konteks lingkungan sosial dan budaya sekolah. Wirasuta (2024) menunjukkan bahwa media digital interaktif pada muatan IPS dapat menghasilkan media yang layak dan efektif. Pertiwi dan Wahyudi (2022) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan penyusunan media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital bagi guru sekolah dasar di SD Inpres Oeba 2. Kegiatan dirancang melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Pendekatan tersebut memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam merancang media digital, mulai dari menentukan tujuan pembelajaran, menyusun materi, memilih elemen visual, mengintegrasikan sumber digital, hingga mengembangkan aktivitas interaktif. Subawa, Wahyuni, dan Mahendra (2024) menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan konten pembelajaran digital dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman guru mengenai prinsip pengembangan media pembelajaran IPS; (2) meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran; (3) melatih guru menyusun media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, video, tautan, dan aktivitas interaktif; serta (4) mendorong pemanfaatan media digital untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan model pelatihan dan pendampingan. Metode pelaksanaan dirancang untuk menempatkan guru sebagai subjek utama kegiatan, sehingga peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses identifikasi kebutuhan, penyusunan media, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Secara umum, metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahap utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan melalui observasi dan diskusi dengan kepala sekolah serta guru-guru SD Inpres Oeba 2. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPS, pengalaman guru dalam memanfaatkan teknologi digital, jenis media pembelajaran yang selama ini digunakan, serta kendala yang dihadapi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selain itu, dilakukan pula pemetaan kebutuhan terhadap jenis media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam menyusun desain pelatihan, materi, perangkat praktik, serta strategi pendampingan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan guru di SD Inpres Oeba 2.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui kegiatan workshop dengan metode ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, studi kasus, dan praktik langsung. Materi pelatihan meliputi: (1) konsep dan fungsi media pembelajaran digital, (2) karakteristik pembelajaran IPS di sekolah dasar, (3) prinsip penyusunan media pembelajaran interaktif, (4) pemanfaatan teknologi dan sumber belajar digital, serta (5) strategi mengintegrasikan teks, gambar, video, tautan, dan aktivitas interaktif ke dalam media pembelajaran IPS. Peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga diajak menganalisis contoh media pembelajaran digital dan mengidentifikasi unsur-unsur media yang efektif. Selanjutnya, guru menyusun rancangan awal media pembelajaran IPS berdasarkan materi dan kelas yang diampu.

c. Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan dilakukan setelah pelaksanaan pelatihan untuk membantu guru mengembangkan rancangan awal menjadi media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital. Pendampingan dilakukan melalui bimbingan teknis, konsultasi individual maupun kelompok, serta reviu terhadap media yang telah disusun. Tim pengabdian memberikan

umpan balik terhadap kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi IPS, sistematika penyajian, kualitas visual, tingkat interaktivitas, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Guru kemudian melakukan perbaikan berdasarkan hasil masukan dan pendampingan hingga menghasilkan media pembelajaran IPS digital yang lebih sistematis, menarik, interaktif, dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu: (1) evaluasi proses melalui observasi terhadap keterlibatan, keaktifan, dan partisipasi guru selama kegiatan pelatihan dan pendampingan, (2) evaluasi produk melalui penilaian terhadap media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital yang dihasilkan oleh peserta, dan (3) evaluasi respons melalui angket untuk mengetahui persepsi, kepuasan, dan manfaat kegiatan bagi guru. Aspek penilaian produk meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, sistematika penyajian, kualitas tampilan, penggunaan unsur multimedia, tingkat interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan dan mengembangkan kegiatan pendampingan yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, tahapan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis dan berkelanjutan. Tahap perencanaan berfungsi mengidentifikasi kebutuhan guru, tahap pelatihan memberikan pengetahuan dan pengalaman awal, tahap pendampingan membantu guru menghasilkan media pembelajaran, sedangkan tahap evaluasi digunakan untuk mengukur ketercapaian kegiatan. Melalui tahapan tersebut, kegiatan diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru SD Inpres Oeba 2 dalam menyusun media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis Digital bagi Guru Sekolah Dasar dilaksanakan di SD Inpres Oeba 2 melalui tahapan perencanaan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan keterlibatan guru dalam memahami dan mempraktikkan penyusunan media pembelajaran digital. Hasil kegiatan menunjukkan

bahwa pendekatan pelatihan yang dipadukan dengan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan mampu memberikan pengalaman yang lebih konkret kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS.

Tabel 1. Tahapan dan Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Tahap Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Hasil yang Dicapai
Perencanaan	Observasi dan diskusi dengan pihak sekolah dan guru	Teridentifikasi kebutuhan dan kendala guru dalam mengembangkan media digital
Pelatihan	Penyampaian materi, diskusi, demonstrasi, dan studi kasus	Meningkatnya pemahaman guru tentang media pembelajaran digital
Praktik	Penyusunan media IPS interaktif berbasis digital	Guru mampu menyusun rancangan media pembelajaran
Pendampingan	Konsultasi, bimbingan teknis, dan revidi media	Media mengalami perbaikan dari aspek isi, tampilan, dan interaktivitas
Evaluasi	Evaluasi proses, produk, dan respons peserta	Diperoleh gambaran ketercapaian kegiatan dan respons guru

a. Hasil Analisis Kebutuhan dan Tahap Perencanaan

Hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan diskusi dengan pihak sekolah serta guru SD Inpres Oeba 2 menunjukkan bahwa guru telah menggunakan berbagai media dalam pembelajaran, tetapi pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran IPS masih perlu dikembangkan secara lebih optimal. Penggunaan media pembelajaran sebelumnya masih cenderung berorientasi pada bahan ajar konvensional dan penyampaian materi secara satu arah. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media yang dapat memadukan materi, gambar, video, sumber digital, dan aktivitas interaktif.

Diskusi dengan guru juga menunjukkan adanya ketertarikan yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Meskipun demikian, beberapa kendala masih dihadapi, terutama dalam menentukan desain media, memilih sumber digital yang sesuai, mengintegrasikan unsur visual, dan mengembangkan aktivitas interaktif. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, pelatihan dirancang dengan pendekatan praktik agar guru memperoleh pengalaman langsung dalam menyusun media pembelajaran IPS sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tabel 2. Hasil Identifikasi Kebutuhan Guru

Aspek yang Diidentifikasi	Kondisi Awal	Kebutuhan Pengembangan
Penggunaan media	Masih didominasi media konvensional	Pengembangan media digital interaktif
Pemahaman teknologi	Belum merata	Penguatan keterampilan digital
Penyusunan media	Belum sistematis	Pelatihan perancangan media
Unsur visual	Belum optimal	Integrasi gambar, video, dan ilustrasi
Aktivitas interaktif	Masih terbatas	Pengembangan kuis dan aktivitas interaktif
Pendampingan	Belum berkelanjutan	Bimbingan dan reviu media

Hasil tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan, contoh media, perangkat praktik, serta instrumen evaluasi. Dengan demikian, kegiatan yang dilaksanakan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga disesuaikan dengan permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPS.

b. Hasil Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui penyampaian materi, diskusi, demonstrasi, studi kasus, dan praktik langsung. Kegiatan berlangsung secara partisipatif dengan melibatkan guru dalam setiap tahapan. Pada tahap penyampaian materi, guru memperoleh pemahaman mengenai konsep media pembelajaran digital, karakteristik media interaktif, serta prinsip penyusunan media pembelajaran IPS. Penyampaian materi disertai contoh konkret sehingga guru dapat memahami penerapan media digital dalam pembelajaran.

Demonstrasi penyusunan media memberikan pengalaman langsung kepada guru mengenai tahapan pengembangan media. Guru diperlihatkan proses menentukan tujuan pembelajaran, menyusun materi, memilih elemen visual, memasukkan sumber digital, dan mengembangkan aktivitas interaktif. Demonstrasi tersebut membantu guru memahami bahwa penyusunan media digital dapat dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap praktik, guru mulai menyusun rancangan media pembelajaran IPS berdasarkan topik dan materi yang akan diajarkan. Guru menentukan materi, memilih sumber visual, menyusun struktur media, dan merancang aktivitas yang dapat melibatkan peserta didik. Hasil praktik menunjukkan bahwa guru mulai mampu menyusun media

dengan struktur yang lebih sistematis. Media yang dikembangkan tidak hanya berisi materi pembelajaran, tetapi juga memuat unsur visual dan aktivitas yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi.

c. Hasil Pendampingan

Pendampingan dilakukan untuk membantu guru menyempurnakan media yang telah dikembangkan selama pelatihan. Kegiatan pendampingan meliputi konsultasi, bimbingan teknis, diskusi, dan reviu terhadap media pembelajaran. Hasil pendampingan menunjukkan adanya perkembangan dalam kemampuan guru menyusun media pembelajaran IPS interaktif.

Pada tahap awal, beberapa media masih memiliki keterbatasan dalam sistematika penyajian, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, dan pengembangan aktivitas interaktif. Melalui pendampingan, guru memperoleh masukan untuk memperbaiki struktur, tampilan, isi, dan interaktivitas media. Guru juga diarahkan untuk menyesuaikan penggunaan bahasa, visual, dan aktivitas dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tabel 3. Fokus Pendampingan dan Perbaikan Media

Aspek Pendampingan	Perbaikan yang Dilakukan
Tujuan pembelajaran	Menyesuaikan isi media dengan tujuan pembelajaran
Materi IPS	Menyusun materi secara sistematis dan ringkas
Bahasa	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami
Visual	Memilih gambar dan ilustrasi yang relevan
Multimedia	Mengintegrasikan video dan sumber digital
Interaktivitas	Menambahkan pertanyaan, kuis, dan aktivitas belajar
Tampilan	Memperbaiki tata letak dan keterbacaan media

Pendampingan menunjukkan bahwa pelatihan perlu diikuti dengan bimbingan yang berkelanjutan. Pelatihan memberikan pemahaman dan keterampilan awal, sedangkan pendampingan membantu guru mengatasi kendala ketika mengembangkan produk media secara mandiri. Dengan demikian, pendampingan menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat diterapkan secara nyata.

d. Hasil Produk Media Pembelajaran

Hasil utama kegiatan pengabdian ini adalah tersusunnya rancangan media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital yang dikembangkan oleh guru SD Inpres Oeba

2. Media yang dihasilkan memuat beberapa komponen utama, yaitu materi pembelajaran, gambar atau ilustrasi, video atau sumber pendukung, tautan digital, dan aktivitas interaktif.

Produk media menunjukkan adanya perubahan dari pola penyajian materi yang semula cenderung satu arah menuju penyajian yang lebih variatif. Penggunaan unsur visual membantu menyajikan konsep IPS secara lebih konkret, sedangkan aktivitas interaktif memberikan peluang kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Komponen Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Komponen Media	Bentuk Pengembangan
Materi	Disusun secara sistematis sesuai tujuan pembelajaran
Teks	Menggunakan bahasa ringkas dan mudah dipahami
Gambar	Mendukung penjelasan konsep IPS
Video	Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret
Tautan digital	Memperluas sumber belajar peserta didik
Aktivitas interaktif	Berupa pertanyaan, latihan, atau kuis
Evaluasi	Mengukur pemahaman peserta didik

Media yang dikembangkan juga memiliki keunggulan karena dapat disesuaikan dengan materi, kebutuhan peserta didik, dan konteks pembelajaran di kelas. Guru memiliki keleluasaan untuk mengembangkan media berdasarkan topik yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya menghasilkan peningkatan pemahaman, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS.

e. Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui evaluasi proses, evaluasi produk, dan evaluasi respons peserta. Hasil evaluasi proses menunjukkan bahwa guru terlibat aktif selama kegiatan. Keaktifan terlihat dari partisipasi dalam diskusi, pertanyaan yang diajukan, keterlibatan dalam demonstrasi, serta kesungguhan dalam menyusun media pembelajaran.

Evaluasi produk dilakukan berdasarkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi IPS, sistematika penyajian, kualitas tampilan, penggunaan unsur multimedia, tingkat interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Secara umum, media yang dikembangkan telah menunjukkan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran IPS dan memiliki unsur visual serta aktivitas yang mendukung keterlibatan peserta didik.

Evaluasi respons menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan pelatihan. Guru menilai bahwa kegiatan memberikan pengalaman langsung dalam

menyusun media pembelajaran digital dan membantu meningkatkan pemahaman serta kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi.

Tabel 5. Hasil Evaluasi Kegiatan

Aspek Evaluasi	Hasil Kegiatan
Keterlibatan peserta	Guru aktif mengikuti seluruh tahapan kegiatan
Pemahaman materi	Guru memahami konsep media digital dan interaktif
Keterampilan praktik	Guru mampu menyusun rancangan media IPS
Kualitas produk	Media memuat materi, visual, sumber digital, dan aktivitas
Kemampuan menggunakan teknologi	Guru lebih percaya diri memanfaatkan teknologi
Respons peserta	Guru memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan penyusunan media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru SD Inpres Oeba 2. Pendekatan partisipatif yang dipadukan dengan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan membantu guru memperoleh pengalaman yang lebih konkret dalam mengembangkan media pembelajaran.

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital guru membutuhkan proses yang berkelanjutan. Perbedaan kemampuan awal peserta menyebabkan sebagian guru memerlukan pendampingan yang lebih intensif. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan lanjutan dan pendampingan secara berkelanjutan diperlukan agar guru dapat terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan guru menyusun media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital. Pendekatan partisipatif memberikan kesempatan kepada guru untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan pengembangan produk. Dengan demikian, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman praktis yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Temuan ini

sejalan dengan Sari et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif melalui pemaparan materi, praktik, penugasan, pendampingan, dan evaluasi dapat mendukung pengembangan kompetensi pedagogik guru sekolah dasar.

Temuan kegiatan juga menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh kesempatan untuk memperoleh pelatihan dan pendampingan. Guru yang memperoleh kesempatan untuk mencoba secara langsung cenderung lebih mudah memahami proses penyusunan media dan lebih percaya diri dalam menggunakannya. Hasil ini didukung oleh Saputra dan Wijaya Putra (2022) yang menunjukkan bahwa pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat membantu guru menghasilkan media pembelajaran serta meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Pengembangan media digital juga memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Materi IPS yang berkaitan dengan kehidupan sosial, lingkungan, ekonomi, sejarah, dan budaya dapat disajikan melalui berbagai bentuk media. Penyajian tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Penggunaan media interaktif juga memungkinkan pembelajaran disajikan secara lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Liskinasih et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran game interaktif dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media yang menarik dan inovatif untuk mendukung motivasi belajar peserta didik.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian AR et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar dapat meningkatkan literasi dan keterampilan digital guru. Kegiatan tersebut dilakukan melalui pelatihan dan praktik pengembangan media sehingga guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil kegiatan di SD Inpres Oeba 2 bahwa pelatihan yang memberikan kesempatan kepada guru untuk menghasilkan produk secara langsung lebih relevan dalam meningkatkan kompetensi dibandingkan pelatihan yang hanya berorientasi pada penyampaian teori.

Meskipun demikian, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital guru membutuhkan proses yang berkelanjutan. Perbedaan kemampuan awal peserta menyebabkan sebagian guru membutuhkan pendampingan yang lebih intensif. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan lanjutan, forum berbagi praktik baik, dan pendampingan

pengembangan media secara berkelanjutan diperlukan agar keterampilan yang telah diperoleh dapat terus dikembangkan. Hal tersebut sejalan dengan temuan Apriansyah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pelatihan media digital bagi guru sekolah dasar perlu didukung dengan pendampingan dan keberlanjutan program melalui komunitas belajar guru agar kompetensi yang telah diperoleh dapat terus dikembangkan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Inpres Oeba 2 memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran IPS interaktif berbasis digital. Melalui tahapan perencanaan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi, guru memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media yang lebih menarik, sistematis, kontekstual, dan interaktif. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pelatihan yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan dapat membantu guru meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran, tetapi juga mendorong peningkatan kesiapan dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

4. PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis Digital bagi Guru Sekolah Dasar di SD Inpres Oeba 2 telah terlaksana melalui tahapan perencanaan, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menyusun media pembelajaran digital yang memadukan teks, gambar, video, sumber digital, dan aktivitas interaktif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan mampu membantu guru mengembangkan media pembelajaran IPS yang lebih sistematis, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Guru juga menunjukkan keterlibatan dan respons positif selama kegiatan berlangsung. Selain memperoleh pengetahuan mengenai media pembelajaran digital, guru mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang dan mengembangkan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kompetensi digital guru SD Inpres Oeba 2. Keberlanjutan kegiatan melalui pelatihan lanjutan, pendampingan, dan berbagi praktik baik sangat diperlukan agar

kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital dapat terus ditingkatkan.

5. REFERENSI

- Apriansyah, D., Awaludin, D. T., Sabir, M., Cikka, H., & Sutarum, S. (2025). Transformasi pembelajaran interaktif: Pelatihan media digital untuk guru sekolah dasar di era Kurikulum Merdeka. *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 121–126. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/50>
- AR, M. M., Aini, K., Sama', S., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi-numerasi digital guru sekolah dasar di era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 111–125. <https://journal.uim.ac.id/index.php/darmabakti/article/view/1624>
- Bentri, A., Hidayati, A., Saputra, A., & Arina, N. (2025). The analysis of teacher digital pedagogical competencies in facing technological development in learning. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 44(2), 221–233. <https://doi.org/10.21831/cp.v44i2.70839>
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, I. M. (2024). Permasalahan penggunaan aplikasi digital: Studi masalah guru sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158–165. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.62701>
- Ekadayanti, W., Parisu, C. Z. L., Yanti, N. R., Sisi, L., & Saputra, E. E. (2024). Pembuatan media pembelajaran matematika dan sains berbasis Canva untuk meningkatkan kecakapan literasi digital guru SD. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 1007–1015. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1415>
- Juwairiyah, A., Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Saputra, E. E. (2024). Analisis literasi digital para guru tingkat pendidikan sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 12811–12819. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.9521>
- Krismanto, W. (2018). Workshop literasi TIK dan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan profesionalisme guru SD di Kota Parepare. *International Journal of Community Service Learning*, 2(2), 68–76. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i2.13877>

- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS pada materi kenampakan alam. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 176–187. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran game interaktif berbantuan Canva bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89–95. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v3i2.1810>
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Pertiwi, N. P. N., & Wahyudi. (2022). Media pembelajaran digital berbasis Instagram untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 402–414. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.51805>
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2024). Peran komik digital sebagai media visual dalam pembelajaran menulis narasi pada siswa sekolah dasar. *Journal Sultra Elementary School*, 5(1), 772–785. <https://doi.org/10.64690/jses.v5i1.406>
- Saputra, S. Y., & Wijaya Putra, C. R. (2022). Pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk guru-guru SD. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 348–353. <https://doi.org/10.31100/matappa.v5i3.1847>
- Sari, D. S., Hidayati, D. W., Wahyuni, A., Lestari, R. S., & Awaliyah, N. A. (2021). Pengembangan kompetensi pedagogik guru SD melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di era pandemi Covid-19. *Manggali*, 1(2). <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1750>
- Subawa, I. G. B., Wahyuni, D. S., & Mahendra, G. S. (2024). Pelatihan e-learning dan pengembangan konten pembelajaran digital. *Widya Laksana*, 13(2), 257–266. <https://doi.org/10.23887/jwl.v13i2.85642>
- Wirasuta, I. P. A. (2024). Media pembelajaran digital book berbasis active learning muatan IPS materi lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 98–107. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.69138>