

Pengembangan Media Ajar Berbasis Digital untuk Mata Pelajaran Pancasila di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri di Kota Batam

Yolanda Efionita¹, Rahmat Hidayat², Rusda Irawati³, Desi Ratna Sari⁴, Agus Supriyadi⁵, Muhammad Zainuddin⁶, Zaimah⁷, Atiqotun Nisa⁸, Multhahada Ramadhani Siregar⁹

¹ Logistik Perdagangan Internasional, Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Batam, Indonesia

^{2,3,4,5,6,7,8,9} Administrasi Bisnis Terapan, Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Batam, Indonesia

*e-mail: yolanda@polibatam.ac.id¹, rahmat@polibatam.ac.id², ira@polibatam.ac.id³, desiratna@polibatam.ac.id⁴, agussupriyadi@polibatam.ac.id⁵, muhammadzainuddin@polibatam.ac.id⁶, zaimah@polibatam.ac.id⁷, atiq@polibatam.ac.id⁸, multahada@polibatam.ac.id⁹

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan termasuk dalam penyediaan media ajar yang lebih menarik dan interaktif. Mata pelajaran Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam pembentukan karakter siswa memerlukan media pembelajaran yang inovatif agar nilai-nilai Pancasila dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa dan siswi. Namun, di lapangan masih ditemukan keterbatasan guru dalam memanfaatkan media digital yang sesuai, sehingga pembelajaran cenderung konvensional dan kurang menarik minat siswa dan siswi. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Batam, yaitu SMP Negeri 57 Batam, SMP Negeri 29 Batam, SMP S Prima School dan SMP BP Tahfidz At Taubah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis digital yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Pancasila. Metode yang digunakan adalah workshop, pelatihan, serta pembuatan media ajar digital. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, serta siswa dapat lebih mudah memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Media ajar digital, Pancasila, Pembelajaran

Abstract

The development of digital technology has had a significant impact on education, including the provision of more engaging and interactive teaching media. Pancasila, a crucial subject for character development, requires innovative learning media to facilitate students' understanding of Pancasila values. However, teachers are still limited in utilizing appropriate digital media, resulting in conventional learning methods that are less engaging for students. This community service program was conducted at several junior high schools (SMP) in Batam City: SMP Negeri 57 Batam, SMP Negeri 29 Batam, SMP S Prima School, and SMP BP Tahfidz At Taubah. This activity aimed to develop digital-based teaching media that teachers can use in the Pancasila learning process. The methods used included workshops, training, and the creation of digital teaching media. It is hoped that this activity will improve the quality of teaching and help students more easily understand and implement Pancasila values in their daily lives.

Keywords: Digital teaching media, Pancasila, Learning

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar pada dunia pendidikan (Maulani, 2023), khususnya dalam penyediaan media ajar yang interaktif dan menarik. Kehadiran teknologi memungkinkan pendidik merancang media pembelajaran digital, yaitu segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi sehingga membantu siswa memahami pelajaran yang diberikan (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Media pembelajaran, baik fisik maupun nonfisik, berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu komunikasi, mempercepat pemahaman siswa, dan menumbuhkan minat serta sikap positif terhadap proses belajar (Fitri & Hadi, 2024). Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran tersebut diperoleh informasi bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya transformasi pengetahuan, akan tetapi sebagai media untuk membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan

nilai Pancasila, oleh karena itu disetiap pembelajarannya selalu disisipkan pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi siswa (Nurgiansah, 2021). Mata pelajaran Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pembentukan karakter siswa, namun masih sering diajarkan dengan metode konvensional sehingga kurang menarik minat belajar peserta didik.

Media ajar digital dapat menjadi solusi dalam mendukung proses pembelajaran Pancasila agar lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran digital yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi siswa, seperti meningkatkan semangat dan minat belajar, menumbuhkan sikap jujur, mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta mempersiapkan siswa menjadi lulusan yang unggul (Hasanah et.al., 2023). Namun, sebagian guru masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran.

Kondisi ini juga diperkuat oleh temuan Herayanti et al. (2019) yang mengungkapkan bahwa walaupun sekolah memiliki fasilitas teknologi seperti komputer dan LCD, pembelajaran tetap berjalan secara konvensional dan monoton. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan proses pembelajaran tidak optimal. Melalui kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran, guru memperoleh peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi seperti aplikasi perekam layar untuk membuat video pembelajaran. Pelatihan tersebut terbukti mampu mendorong guru menjadi lebih kreatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga penting untuk direplikasikan pada konteks pembelajaran lainnya, termasuk mata pelajaran Pancasila. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media ajar digital bagi guru-guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini.

Selaras dengan hasil penelitian tersebut, Khairunnisa & Apoko (2023) menemukan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan. Validasi ahli materi dan media menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi (96–100%), dengan respons siswa yang positif (86,40%). Canva dinilai mampu menghasilkan media ajar yang menarik, mudah digunakan, dan relevan bagi peserta didik. Temuan ini memperkuat bahwa pengembangan media ajar digital berbasis Canva merupakan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila, baik di sekolah dasar maupun menengah. Hal ini turut didukung oleh temuan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran Pancasila mampu meningkatkan kompetensi guru MGMP PPKn dalam merancang media ajar yang lebih variatif dan aplikatif (Eddison et al., 2023).

Melihat kondisi tersebut, tim Pengabdian Polibatam berinisiatif untuk mengembangkan media ajar berbasis digital dalam mata pelajaran Pancasila. Fadilah et al. (2024) menemukan bahwa pelatihan pembuatan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman guru dalam mengintegrasikan fitur digital ke dalam pembelajaran. Salah satu media ajar digital yang digunakan adalah Canva yang tentunya mudah diakses dan digunakan oleh banyak kalangan. Yuliana (2023) yang melaporkan bahwa workshop Canva secara signifikan membantu guru menghasilkan media ajar yang lebih menarik secara visual dan mudah digunakan di kelas. Selain Canva, pemanfaatan platform Google Sites juga digunakan untuk pelatihan media ajar digital. Wahyuni dan Ananda (2002) menyatakan google sites juga terbukti memudahkan guru dalam menyusun materi berbasis web yang terintegrasi dan ramah pengguna. Penggunaan teknologi yang lebih inovatif seperti Augmented Reality (AR) pun memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa serta menambah wawasan guru terkait teknologi baru (Pertiwi & Kurniawan, 2023). Kegiatan ini dilaksanakan bekerja sama dengan beberapa sekolah menengah pertama di Kota Batam, yaitu SMP Negeri 57 Batam, SMP Negeri 29 Batam, SMP S Prima School, dan SMP BP Tahfidz At Taubah. Selain itu, peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan aplikasi edukatif berhasil memperluas pemahaman guru dalam memanfaatkan berbagai platform digital untuk pembelajaran (Rahman & Ningsih, 2023). Pelatihan penyusunan bahan ajar digital yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan juga terbukti mampu meningkatkan kompetensi serta literasi digital guru secara signifikan (Syafuddin et al., 2026).

Implementasi media ajar digital ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi guru dan siswa, tetapi juga mendukung program pemerintah dalam digitalisasi pendidikan serta pembelajaran Pancasila berbasis teknologi. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa melalui metode Project Based Learning (PBL), dimana output yang dihasilkan adalah media ajar digital,

poster, dan video dokumentasi kegiatan pengabdian. Pengembangan model pembelajaran proyek berbasis digital yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dapat menjadi solusi efektif dalam memperkuat karakter pelajar di era digital. Penerapan pendekatan Project Based Learning dalam pengembangan media digital dinilai efektif untuk menghasilkan produk pembelajaran yang variatif dan relevan dengan kebutuhan kelas (Hidayati & Pramono, 2023). Hal ini relevan dengan tantangan pendidikan di Indonesia yang membutuhkan pendekatan inovatif untuk mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai kebangsaan. Studi ini juga membuka jalan bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk memperkuat nilai-nilai budaya dan karakter di berbagai konteks pendidikan (Yulia & Sutrisno, 2024).

Transformasi digital dalam dunia Pendidikan mendorong pergeseran peran guru dari sekedar penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran yang mampu memanfaatkan berbagai platform digital secara kreatif dan inovatif. Dalam konteks pembelajaran Pancasila, tantangan ini menjadi semakin kompleks karena materi yang disampaikan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyangkut pemahaman nilai dan pembentukan karakter yang memerlukan pendekatan yang mengarah kepada sisi afektif dari peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media ajar digital yang inovatif menjadi salah satu upaya strategis untuk menjembatani kebutuhan tersebut, sekaligus memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila dapat tersampaikan secara efektif kepada peserta didik yang tumbuh dengan keterpaparan teknologi yang tinggi sejak usia dini.

Keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat tidak hanya diukur dari terlaksananya seluruh rangkaian kegiatan, tetapi juga dari sejauh mana kegiatan tersebut mampu menghasilkan perubahan nyata pada pengetahuan dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan. Oleh karena itu, tim pengabdian merancang sebuah instrumen refleksi yang dapat menggambarkan kondisi peserta sebelum mengikuti kegiatan dibandingkan dengan kondisi setelah mengikuti kegiatan, sehingga dampak dari pelatihan dapat terlihat secara lebih objektif. Instrumen ini disusun dengan mengadaptasi kerangka refleksi *Liked, Learned, Lacked*, dan *Longed for* (4L) yang lazim digunakan dalam evaluasi pelatihan untuk menggali persepsi peserta terhadap apa yang disukai, apa yang baru dipelajari, apa yang masih dirasa kurang, serta harapan pada kegiatan selanjutnya (Rispawati et.al., 2024). Melalui kategori *learned* secara khusus, tim dapat mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan digital yang belum dimiliki peserta sebelum kegiatan namun berhasil dikuasai setelah mengikuti *workshop*, sehingga data ini dapat digunakan sebagai indikator kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Pendekatan evaluasi semacam ini dinilai relevan mengingat keterbatasan waktu dan kondisi lapangan yang tidak selalu memungkinkan dilakukannya *pretest* dan *posttest* yang terstandarisasi, namun tetap memberikan gambaran perubahan pemahaman peserta secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui pelatihan, pendampingan, dan implementasi media ajar digital untuk guru SMP. Kegiatan dilakukan secara bertahap dengan melibatkan dosen, mahasiswa, serta sekolah mitra. Tahapan kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini tim pengabdian melakukan koordinasi dengan sekolah mitra dan menyusun bahan/materi kegiatan, termasuk merancang instrumen evaluasi yang akan digunakan pada akhir kegiatan untuk mengukur perubahan pemahaman peserta.

2. Tahap Pelaksanaan Sosialisasi

Dalam tahap ini tim pengabdian menyampaikan materi terkait pengenalan konsep media ajar digital dan melakukan *workshop* pembuatan media ajar digital dengan perangkat lunak/aplikasi yang mudah digunakan seperti Canva, Google Sites, dan *Augmented Reality*

(AR), yang disesuaikan dengan kemampuan awal guru peserta agar materi dapat diterima secara bertahap.

3. Tahap Pendampingan

Dalam tahap ini tim pengabdian akan mendampingi guru dalam membuat media ajar digital dan serah terima booklet tutorial penggunaan software penunjang bahan ajar.

4. Tahap Evaluasi Kegiatan

Dalam tahap ini tim pengabdian akan melakukan evaluasi terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan menggunakan instrument refleksi berbasis empat kategori, yaitu Liked, Learned, Lacked, dan Longed For (4L), yang diisi secara mandiri oleh peserta melalui papan Canva interaktif pada akhir kegiatan. Instrumen ini digunakan untuk memetakan kondisi peserta sebelum kegiatan dibandingkan dengan kondisi sesudah kegiatan, sehingga dapat menggambarkan perubahan pemahaman peserta sebagai bentuk pengukuran keberhasilan kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencakup pendampingan pembuatan media ajar berbasis digital, serah terima bantuan buku sumbangan, serta pelaksanaan workshop peningkatan kompetensi guru. Selain memaparkan produk media ajar yang dihasilkan, bagian ini juga menyajikan hasil evaluasi kegiatan yang membandingkan kondisi pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan, sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pengukuran keberhasilan program pengabdian. Secara rinci, hasil pencapaian program dijabarkan sebagai berikut:

3.1. Asistensi Pembuatan Modul Ajar

Tim pengabdian akan melakukan pendampingan lebih intensif kepada guru-guru SMP yang menjadi mitra dalam menyusun modul ajar digital. Asistensi pembuatan media ajar ini sudah dilakukan pada bulan Februari sampai Mei 2025. Dalam kegiatan pengabdian ini, guru SMP didampingi untuk mengembangkan dan mengimplementasikan beberapa bentuk media ajar digital pada mata pelajaran Pancasila. Pemilihan bentuk media ajar tersebut mempertimbangkan kemudahan akses, tingkat familiaritas guru terhadap aplikasi yang digunakan, serta kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik SMP yang akrab dengan perangkat mobile dan konten visual. Media tersebut antara lain:

3.1.1. Modul Interaktif Digital

Modul disusun dalam bentuk file digital berupa PowerPoint/Canva dengan tampilan yang lebih menarik, memuat teks, ilustrasi, serta kuis singkat. Modul ini dapat diakses menggunakan laptop maupun perangkat mobile, sehingga siswa bisa mempelajari materi Pancasila secara mandiri maupun berkelompok. Penyusunan modul ini melibatkan guru secara aktif mulai dari tahap penentuan topik, pemilihan ilustrasi, hingga penyusunan pertanyaan kuis, sehingga guru tidak hanya menjadi pengguna akhir tetapi juga turut memahami proses kreatif di balik pembuatan media ajar digital tersebut.



Gambar 1. Media Interaktif Digital

3.1.2. Poster Digital Pancasila

Poster digital berisi visualisasi nilai-nilai Pancasila serta panduan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang siap cetak maupun dibagikan secara digital. Poster ini dirancang menggunakan template Canva dengan kombinasi warna dan tipografi yang menarik perhatian siswa, serta dapat disebarluaskan melalui media sosial maupun ditempel di lingkungan sekolah sebagai pengingat visual atas nilai-nilai Pancasila.



Gambar 2. Poster Digital Pancasila

3.1.3. Video Edukasi Singkat

Video singkat yang memuat penjelasan interaktif mengenai pokok-pokok Pancasila dan contoh pengamalannya di lingkungan sekolah dan masyarakat. Video ini disusun dengan durasi singkat agar sesuai dengan siswa generasi Z, serta dilengkapi narasi dan ilustrasi visual yang memudahkan pemahaman tanpa mengurangi esensi nilai-nilai yang ingin disampaikan.



Gambar 3. Video Interaktif mengenai pokok-pokok Pancasila dan contoh penerapannya

3.2. Serah Terima Buku Sumbangan dan Visitasi

Sebagai wujud apresiasi dan bentuk keberlanjutan program, tim pengabdian menyerahkan sejumlah buku sumbangan dari Perpustakaan Politeknik Negeri Batam kepada sekolah mitra pada akhir Oktober. Penyerahan dilakukan beriringan dengan visitasi lapangan untuk melihat implementasi awal media ajar di kelas. Kegiatan visitasi ini juga menjadi sarana bagi tim pengabdian untuk memperoleh umpan balik langsung dari pihak sekolah mengenai kebutuhan dan tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media ajar digital di kelas, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi keberlanjutan program pada periode berikutnya.



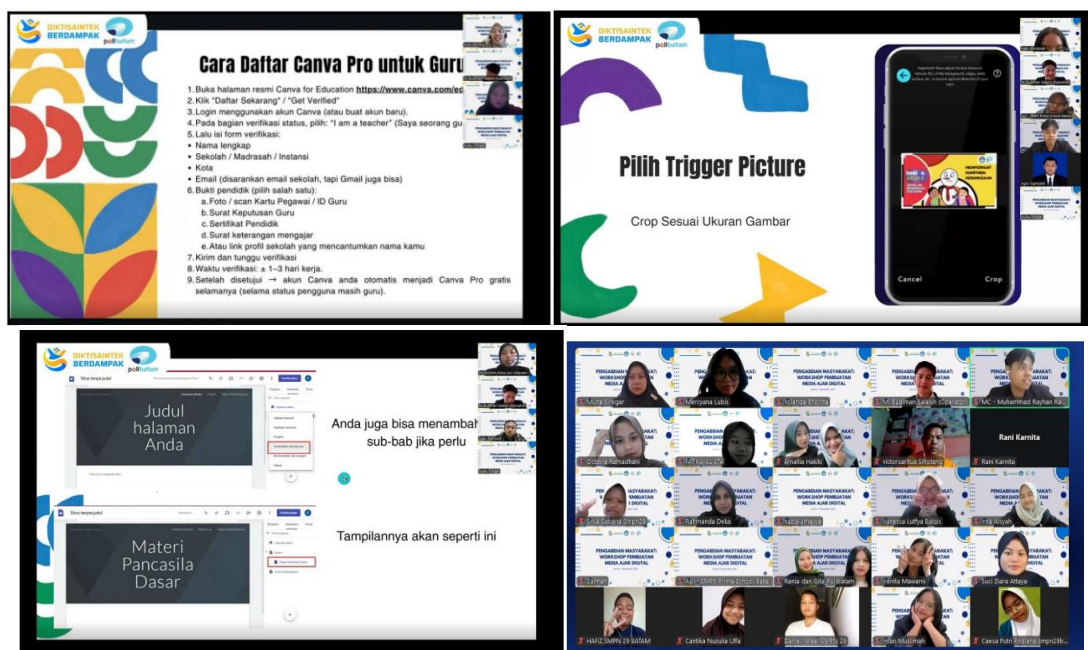
Gambar 4. Serah Terima Buku



Gambar 5. Visitasi ke Sekolah

3.3. Workshop Canva dan Evaluasi (Feedback)

Workshop Canva diselenggarakan secara daring melalui platform Zoom Meeting pada awal November untuk memperluas jangkauan pemahaman guru dari berbagai sekolah mitra tanpa terkendala jarak dan waktu tempuh. Pemilihan format daring ini juga mempertimbangkan efisiensi dan fleksibilitas jadwal guru yang padat, sekaligus memberikan kesempatan bagi peserta untuk mempraktikkan langsung materi yang disampaikan menggunakan perangkat masing-masing.



Gambar 6. Workshop Canva

Sebagai bagian dari evaluasi pelaksanaan kegiatan pendampingan pembuatan media ajar berbasis digital, panitia menyediakan ruang umpan balik melalui media Canva interaktif yang dapat diakses oleh seluruh peserta. Feedback tersebut disusun berdasarkan empat kategori refleksi yaitu Liked (yang disukai), Learned (yang dipelajari), Lacked (yang dirasa kurang), dan Longed For (harapan pada kegiatan selanjutnya). Pengumpulan umpan balik ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta terkait manfaat kegiatan, efektivitas penyampaian materi, serta peluang peningkatan kualitas pelatihan di masa mendatang.

Gambar 7. Feedback

Berdasarkan hasil refleksi yang terkumpul, terlihat bahwa respon peserta terhadap kegiatan sangat positif. Pada kategori Liked, sebagian besar peserta menyampaikan bahwa mereka sangat menyukai metode penyampaian materi yang interaktif, terutama sesi praktik pembuatan media ajar menggunakan Canva, Google Sites, dan Augmented Reality (AR). Peserta juga menyatakan bahwa penggunaan kuis melalui Kahoot menjadi kegiatan yang menyenangkan, memotivasi, serta membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan (Risprawati et al., 2024). Beberapa peserta juga mengapresiasi kesempatan untuk belajar secara langsung dan berkolaborasi dalam kelompok.

Pada kategori Learned, peserta menyampaikan bahwa mereka memperoleh wawasan baru terkait pembuatan media pembelajaran digital, penggunaan Canva dan Google Sites sebagai platform penyusunan materi ajar, serta pemanfaatan AR sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Peserta merasa bahwa keterampilan baru yang diperoleh akan sangat bermanfaat untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif dan menarik.

Sementara itu, pada kategori Lacked, sebagian peserta menyampaikan bahwa mereka membutuhkan waktu praktik yang lebih panjang dan pendampingan teknis yang lebih intensif terutama pada saat mencoba menerapkan fitur-fitur tertentu pada platform digital. Beberapa peserta juga menilai bahwa masih ada kendala teknis seperti koneksi internet serta adaptasi awal terhadap perangkat digital yang perlu menjadi perhatian.

Pada kategori Longed For, peserta berharap agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali dengan cakupan materi yang lebih luas serta durasi yang lebih panjang. Banyak peserta mengusulkan agar pada pelatihan berikutnya ditambahkan sesi kuis atau permainan edukatif yang lebih banyak, serta modul lanjutan untuk memperdalam kemampuan penggunaan platform digital yang telah diperkenalkan.

Secara keseluruhan, feedback peserta menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan ini memberikan dampak positif, meningkatkan motivasi dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan pembelajaran, serta membuka peluang untuk pengembangan program lanjutan. Umpan balik yang diterima menjadi dasar penting untuk perbaikan format pelatihan di masa mendatang dan memperkuat komitmen dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di lingkungan sekolah mitra.

3.4. Evaluasi Kegiatan: Kondisi Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan pendampingan pembuatan media ajar digital, tim pengabdian membandingkan kondisi pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan workshop menggunakan instrument refleksi *Liked, Learned, Lacked, Longed For* (4L) yang diisi secara mandiri oleh guru peserta pada Canva. Sebanyak sebelas guru dari SMP Negeri 29 Batam dan SMP S Prima School Batam berpartisipasi mengisi instrumen refleksi tersebut setelah mengikuti seluruh rangkaian workshop, sehingga data yang terkumpul dapat digunakan sebagai Gambaran kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan.

Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian besar peserta menyatakan belum memiliki pengetahuan mengenai platform pembuatan media ajar digital seperti Canva, Google Sites, maupun *Augmented Reality* (AR). Salah seorang peserta bahkan menyampaikan bahwa dirinya sama sekali belum mengenal materi yang disampaikan sebelum mengikuti workshop, sehingga sulit baginya untuk mengidentifikasi kekurangan pada dirinya sendiri terkait topik tersebut. Kondisi ini menegaskan bahwa pembelajaran Pancasila di sekolah mitra sebelumnya masih banyak mengandalkan metode konvensional tanpa pemanfaatan media ajar digital secara optimal, sejalan dengan permasalahan yang diidentifikasi pada bagian pendahuluan.

Setelah mengikuti kegiatan, hasil refleksi pada kategori *Learned* menunjukkan peningkatan pemahaman yang cukup signifikan. Dari sebelas peserta yang mengisi instrumen refleksi, enam di antaranya secara eksplisit menyatakan baru mempelajari cara memanfaatkan Google Sites sebagai media penyusunan bahan ajar berbasis web, empat peserta menyatakan memperoleh pemahaman baru mengenai penggunaan Canva untuk pembuatan media ajar yang lebih menarik, dan dua peserta lainnya menyoroti pengalaman baru dalam memanfaatkan *Augmented Reality* (AR) sebagai inovasi media pembelajaran. Beberapa peserta turut menyampaikan bahwa mereka baru memahami karakteristik generasi Z dalam menerima pembelajaran berbasis digital, yang sebelumnya belum menjadi perhatian dalam merancang materi ajar.

Perbandingan kondisi peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Sebelum kegiatan: mayoritas guru belum pernah menggunakan Canva, Google Sites, maupun AR sebagai media ajar dan masih mengandalkan metode konvensional dalam mengajarkan mata Pelajaran Pancasila.
Sesudah kegiatan: guru mampu membuat modul interaktif, poster digital, dan video edukasi berbasis Canva, memahami dasar penyusunan materi ajar berbasis Google Sites, serta memiliki wawasan mengenai pemanfaatan AR dan kuis interaktif (Kahoot) untuk pembelajaran.
2. Sebelum kegiatan: pembelajaran Pancasila dirasakan kurang menarik minat siswa karena metode penyampaian yang cenderung monoton dan minim variasi media.
Sesudah kegiatan: peserta menilai kuis interaktif dan media digital yang dihasilkan berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pancasila, sekaligus memudahkan penyampaian nilai-nilai karakter secara lebih menarik.

Secara umum, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman. Hasil evaluasi pada kategori *Lacked* mengungkap adanya kendala teknis seperti keterbatasan sinyal internet serta kebutuhan pendampingan lanjutan agar materi yang telah diperoleh tidak hanya berhenti pada tahap pelatihan. Harapan tersebut turut diperkuat pada kategori *Longed For*, dimana peserta mengusulkan adanya tindak lanjut, penambahan durasi praktik, serta variasi kuis interaktif pada kegiatan berikutnya. Secara keseluruhan, perbandingan kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa workshop pembuatan media ajar digital berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru, sekaligus menjadi dasar evaluatif bagi keberlanjutan program pengabdian pada mata pelajaran Pancasila di sekolah mitra.

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini mengenai pengembangan media ajar digital untuk mata pelajaran Pancasila di sejumlah SMP mitra di Kota Batam. Kegiatan pengabdian ini telah berjalan sesuai rencana dengan capaian awal berupa koordinasi dengan sekolah mitra dan penyusunan modul ajar. Melalui koordinasi dengan guru-guru Pancasila, penyusunan modul pelatihan, serta implementasi media ajar digital di kelas, program ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, keterlibatan mahasiswa melalui pendekatan Project Based Learning turut memperkaya proses pengembangan media ajar sehingga produk yang dihasilkan lebih variatif, mulai dari modul interaktif, poster digital, hingga video edukasi. Upaya ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Hasil evaluasi berbasis refleksi Liked, Learned, Lacked, Longed For turut menunjukkan adanya perubahan kondisi yang jelas antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan, yakni meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva, Google Sites, serta *Augmented Reality* (AR) sebagai media ajar digital, meskipun beberapa kendala teknis dan kebutuhan pendampingan lanjutan masih perlu menjadi perhatian pada program pengabdian berikutnya. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pendampingan berkelanjutan disertai instrumen evaluasi yang sederhana namun sistematis dapat menjadi model yang efektif untuk mengukur dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Batam yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini dan sekolah-sekolah mitra yang terlibat. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas bantuan semua pihak, dosen, mahasiswa dan rekan rekan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Eddison, A., Hariyanti, H., & Hambali, H. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran Pancasila pada guru MGMP PPKn SMA/SMK. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 6(1), 67–76. <https://doi.org/10.31764/jces.v6i1.10556>
- Fadilah, N., Siahaan, A. U., Hawwini, T., Sari, D. R., Aji, S. B., Feby, F., & Firdaus, F. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Quizizz dan Mentimeter bagi guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 20–29.
- Fitri, A. N., & Hadi, M. S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 133–146.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar sejarah peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Herayanti, L., Safitri, B. R., Sukroyanti, B. A., & Putrayadi, W. (2019). Pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru-guru di SDN 1 Ubung dengan memanfaatkan Bandicam. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 495–501. <https://doi.org/10.29303/jppm.v2i4.1552>
- Hidayati, N., & Pramono, R. (2023). Implementasi Project Based Learning dalam pengembangan media pembelajaran digital pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat. *Jurnal Abdi Kreatif*, 5(2), 110–118.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>

- Maulani, M. R. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam media pembelajaran sejarah. *Thesis Commons*, November(4), 1–8. <https://doi.org/10.31237/osf.io/7g3ea>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4838>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Pertiwi, D., & Kurniawan, S. (2023). Pemberdayaan guru melalui pelatihan penggunaan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Abdi Teknologi Indonesia*, 4(1), 12–22.
- Rahman, Y., & Ningsih, W. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital guru melalui pelatihan penggunaan aplikasi edukatif. *Jurnal Abdi Cendekia*, 3(1), 50–58.
- Rispawati, R., Yuliatin, Y., Haslan, M. M., & Kurniawansyah, E. (2024). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PPKn berbasis teknologi (Pendampingan pada guru PPKn di SMPN 16 Mataram). *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 115–122. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v3i2.5808>
- Rizal, A., & Yuliana, D. (2023). Workshop pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva bagi guru SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*, 3(2), 45–52.
- Syafruddin, S., Ananda, R., Rachmaningsih, D. M., & T, A. (2026). Penguatan keterampilan profesional guru melalui pelatihan penyusunan bahan ajar digital. *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 5(1), 127–140. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v5i1.1016>
- Wahyuni, S., & Ananda, R. (2022). Pendampingan pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Bangsa*, 2(1), 33–40.
- Yulia, N. M., & Suttrisno. (2024). Pengembangan model pembelajaran proyek penguatan profil pelajar Pancasila berbasis digital di sekolah dasar. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(2), 804–814. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

Halaman ini dikosongkan