

Transformasi Metode Pembelajaran melalui Integrasi Teknologi Digital di MIM Taraman Sragen

**Fatah Yasin Al Irsyadi*¹, Dedi Gunawan², Ahmada Aulia Rahman³, Sulthon Kaffaah
Al Farizzi⁴, Jumiana⁵, Hernanda Lilih Kusumaningtyas⁶, Gilang Sri Nayaka⁷, Afrizal
Putra Pratama⁸**

^{1,2,4,5,6,7,8} Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Indonesia

³ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Indonesia

*e-mail: fyai181@ums.ac.id¹

Abstrak

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Taraman berdiri sejak tahun 2006. Berlokasi di Desa Taraman Kec. Sidoharjo, Kab. Sragen. MIM Taraman memiliki sejumlah guru dan staff tata usaha untuk menjalankan proses belajar mengajar. Saat ini dalam proses belajar mengajar, MIM Taraman masih menggunakan cara konvensional, yaitu materi pembelajaran umumnya masih disajikan secara klasik sehingga berpotensi menyebabkan siswa malas belajar karena merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang tidak berkembang dan proses pengajaran yang diberikan guru membuat siswa bosan. Hal ini menjadi salah satu penyebab mutu pembelajaran sulit untuk meningkat. Maka dari itu metode baru sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media digital untuk berbagi materi pembelajaran, yang bisa diakses oleh para guru dan para siswa. Pembelajaran berbasis digital saat ini sangatlah penting untuk mempermudah proses belajar mengajar, sehingga seorang guru dapat dengan mudah membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Metode yang digunakan secara umum ada lima tahapan yaitu analisis, perancangan aplikasi, implementasi aplikasi, pemaparan dan pelatihan ke mitra, maintenance dan follow up. Kegiatan ini telah menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran digital yang memfasilitasi guru MIM Taraman di Sragen berbagi materi belajar sekaligus memberikan akses belajar yang fleksibel bagi siswa. Penggunaan media alternatif ini dirancang agar siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan di berbagai lokasi. Jika dimanfaatkan secara optimal, aplikasi ini berpotensi besar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: materi pembelajaran, media digital, mutu pembelajaran, pembelajaran berbasis digital

Abstract

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Taraman was established in 2006. Located in Taraman Village, Sidoharjo District, Sragen Regency. MIM Taraman has a number of teachers and administrative staff to carry out the teaching and learning process. Currently, in the teaching and learning process, MIM Taraman still uses conventional methods, namely learning materials are generally still presented classically so that it has the potential to cause students to be lazy to learn because they feel bored with learning methods that are not developed and the teaching process provided by teachers makes students bored. This is one of the causes of the difficulty in improving the quality of learning. Therefore, new methods are very necessary in the teaching and learning process. One way to improve the quality of learning is by utilizing digital media to share learning materials, which can be accessed by teachers and students. Digital-based learning is currently very important to facilitate the teaching and learning process, so that a teacher can easily help students improve their learning outcomes. The method used generally has five stages: analysis, application design, application implementation, presentation and training to partners, maintenance and follow-up. This activity has resulted in a digital learning application that facilitates MIM Taraman teachers in Sragen in sharing learning materials while providing flexible learning access for students. The use of alternative media is designed to enable students to learn more actively and enjoyably in various locations. If utilized optimally, this application has significant potential to improve student achievement.

Keywords: digital-based learning, digital media, learning materials, learning quality

1. PENDAHULUAN

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Taraman merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) yang berada di Desa Taraman, Kecamatan Sidoharjo, Kabupaten Sragen. Sebagai lembaga pendidikan dasar, sekolah ini berkomitmen untuk terus meningkatkan mutu pendidikan, dengan salah satu fokus utamanya adalah memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil koordinasi dengan kepala sekolah dan pihak pengelola TI, ditemukan bahwa MIM Taraman Sragen saat ini sangat memerlukan platform digital untuk mengakses materi pendidikan karena sistem yang ada masih bersifat konvensional dan memiliki jangkauan terbatas. Metode pembelajaran yang masih bersifat klasik tersebut dinilai berisiko menurunkan minat belajar siswa akibat munculnya rasa jenuh terhadap cara mengajar yang monoton. Oleh karena itu, inovasi melalui pembelajaran berbasis digital menjadi sangat krusial untuk mempermudah interaksi antara guru dan murid. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang modern dan tepat, guru dapat lebih efektif dalam membantu siswa meningkatkan prestasi akademik serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Di samping itu, penggunaan sarana edukasi digital tersebut meningkatkan antusiasme murid dalam belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar mereka secara signifikan (Rozie & Pratikno, 2023). Kualitas pendidikan merupakan faktor kunci yang menentukan kemajuan sebuah negara. Oleh karena itu, tingkat perkembangan suatu bangsa dapat diukur melalui mutu sistem pendidikan yang dijalankannya (Kurniawati, 2022).

Penggunaan teknologi digital di lingkungan sekolah berperan penting dalam menstimulasi keaktifan siswa, proses pembentukan pemahaman secara mandiri, serta kegiatan eksplorasi dan inkuiri. Lebih lanjut, sarana ini juga memfasilitasi interaksi jarak jauh serta pertukaran data antara pendidik dan peserta didik, sekalipun mereka berada di lokasi fisik yang berjauhan (Beetham et al., 2007). Penerapan teknologi ini telah berkembang melampaui sekadar metode penyampaian informasi satu arah, sekaligus memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai fungsi dan pemanfaatannya secara menyeluruh di berbagai ruang kelas, sekolah, serta institusi pendidikan lainnya (Hidayat & Khotimah, 2019).

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di MIM Taraman Sragen dapat dilakukan melalui kolaborasi antar guru dalam berbagi materi ajar yang sesuai kurikulum. Saat ini, proses tersebut masih terbatas pada cara konvensional berbasis kertas karena belum adanya media pendukung yang memadai. Selain itu, metode pembelajaran yang masih klasik cenderung membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi metode dan teknologi baru untuk mentransformasi sistem pembelajaran searah menjadi lebih luas dan efektif di seluruh lingkungan sekolah.

Di masa sekarang, penerapan pembelajaran berbasis digital menjadi sangat krusial untuk menyederhanakan interaksi edukatif, sehingga tenaga pendidik dapat lebih efektif dalam mengoptimalkan capaian akademis peserta didik. Berbagai terobosan teknologi dalam pembelajaran telah terverifikasi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa di bermacam jenjang pendidikan (Lubis, 2022). Pendidik beserta penyusun sarana belajar wajib menjamin bahwa instrumen yang dipakai selaras dengan sasaran pendidikan dan kurikulum yang disampaikan. Selain itu, faktor keterjangkauan dan keadilan bagi semua murid sekolah dasar harus menjadi prioritas agar mereka dapat menggunakan fasilitas belajar tersebut secara merata tanpa adanya pembedaan (Utomo, 2023).

Berdasarkan dialog antara tim pengabdian dengan kepala sekolah serta penanggung jawab IT, ditemukan bahwa sebagian pengajar di MIM Taraman masih memiliki keterbatasan dalam memproduksi materi ajar digital, baik dalam format tulisan, visual, maupun audio-visual. Selain itu, kemampuan untuk mempublikasikan konten tersebut ke platform web agar dapat diakses secara fleksibel oleh siswa juga belum dimiliki secara merata oleh semua guru.



Gambar 1. Diskusi dengan kepala sekolah dan penanggung jawab teknologi informasi MIM Taraman

Jadi secara garis besar permasalahan yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut:

- a. Saat ini, ketiadaan sarana digital mengakibatkan proses pertukaran materi pembelajaran masih dilakukan secara tradisional dan dalam skala yang sangat terbatas.
- b. Selain itu, kemampuan para pengajar dalam memproduksi konten edukasi digital—baik dalam bentuk teks, visual, maupun audio-visual—masih belum merata.
- c. Kendala lain yang ditemukan adalah belum semua guru memiliki keterampilan teknis untuk mempublikasikan materi tersebut ke situs web agar dapat diakses oleh siswa tanpa batasan waktu dan tempat.

Implementasi teknologi digital berperan penting dalam memacu keterlibatan aktif serta motivasi belajar peserta didik. Melalui penerapan model pembelajaran seperti flipped classroom, blended learning, dan hybrid learning, proses pendidikan menjadi lebih fleksibel serta efisien (Wahyudi & Jatun, 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan akan selalu dituntut untuk berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi yang lebih modern, sehingga dapat memudahkan serta membantu dalam proses belajar dan mengajar (Julita & Purnasari, 2022).

Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi positif baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi guru, teknologi ini memicu kreativitas dan keaktifan dalam mengelola kelas, sehingga penyampaian materi menjadi lebih praktis serta efisien. Sementara itu, penggunaan video membantu siswa tetap fokus dan lebih cepat memahami materi melalui visualisasi yang menarik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar mereka dibandingkan metode ceramah yang monoton. (Safaruddin et al., 2024).

Sebagai solusi atas kendala yang ada, diusulkan penyediaan platform digital berbasis web bagi tenaga pendidik di MIM Taraman Sragen untuk mendistribusikan materi ajar yang relevan dengan kurikulum. Fasilitas ini memungkinkan siswa mengakses bahan belajar secara fleksibel sesuai kebutuhan mereka, sehingga guru dapat lebih optimal dalam meningkatkan capaian akademik siswa. Platform tersebut mendukung berbagai format konten seperti teks, gambar, serta audio-visual, dengan pemanfaatan *Canva* sebagai alat bantu utama pembuatan video pembelajaran yang interaktif dan menarik guna meningkatkan fokus serta pemahaman siswa (Jannah et al., 2023).

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

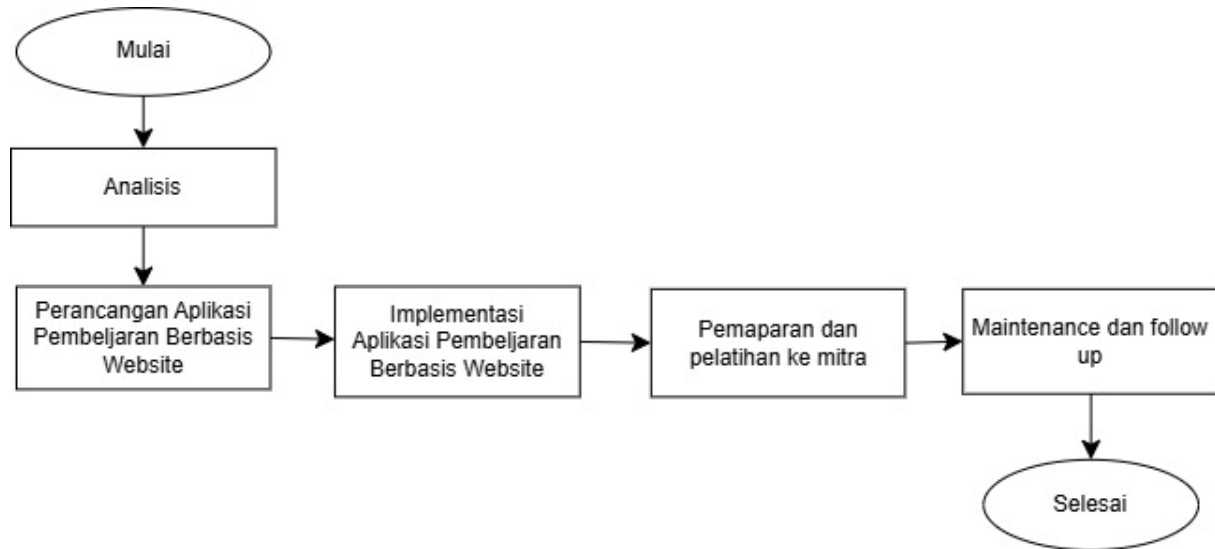
- a. Penyediaan platform media digital agar guru dapat mendistribusikan materi ajar kurikulum yang dapat diakses siswa setiap saat.
- b. Pemberian pelatihan intensif bagi tenaga pendidik dalam menyusun konten pembelajaran multimedia, baik berupa tulisan maupun video.

- c. Para guru dibekali keterampilan teknis untuk mengelola dan mengunggah materi tersebut secara mandiri ke situs web sekolah.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dijalankan berdasarkan rancangan solusi yang telah disusun dengan mengandalkan kompetensi tim pelaksana yang terdiri dari tiga dosen dan lima mahasiswa asisten. Melalui pembagian tugas yang spesifik bagi setiap personel, program ini bertujuan untuk mencapai hasil yang optimal bagi 24 guru peserta dari MIM Taraman Sragen. Acara ini berlangsung pada 12 Januari 2026 dan bertempat di MIM Taraman Sragen

Metode serta langkah-langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan kegiatan ini dapat diperlihatkan oleh Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Metode pelaksanaan

Penyelesaian masalah yang ada di MIM Taraman melalui Pengabdian Masyarakat Penerapan Teknologi Tepat Guna (P2TTG) ini ada beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu:

2.1 Analisis / Need Assessment

Proses dimulai dengan mengevaluasi kondisi di sekolah melalui diskusi mendalam bersama kepala sekolah dan tim IT untuk memetakan kendala yang dihadapi. Hasil analisis menunjukkan tiga masalah utama: belum tersedianya media digital untuk berbagi materi, serta terbatasnya kemampuan guru dalam memproduksi dan mengunggah konten pembelajaran ke website. Sebagai langkah nyata, solusi yang diimplementasikan adalah pembangunan situs web pembelajaran khusus MI (Madrasah Ibtidaiyah) serta pemberian pelatihan intensif bagi guru mengenai pembuatan konten multimedia dan teknis pengelolaannya di *platform daring*.

Tahap ini melibatkan evaluasi mendalam mengenai kebutuhan akan pengembangan materi ajar serta identifikasi elemen-elemen penting yang menyertainya. Prosedur analisis tersebut terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu penilaian secara umum, evaluasi isi pembelajaran, dan pengkajian aspek teknologi (Syifa et al., 2024).

Penilaian secara umum adalah berupa studi literatur sebagai dasar untuk mengokohkan pengembangan konten pembelajaran. Evaluasi isi pembelajaran mencakup analisis materi, penyajian materi secara digital, analisis interaktifitas media dan analisis layout aplikasi. Adapun pengkajian aspek teknologi yaitu analisis teknologi dan infrastruktur yang digunakan untuk menyampaikan konten secara digital melalui website.

2.2 Perancangan Website Pembelajaran

Pada tahapan desain ini, dilakukan perancangan elemen-elemen situs web pembelajaran yang meliputi aspek multimedia dan materi ajar. Pentingnya pengelolaan akses diatur melalui tiga level pengguna, yaitu admin, user biasa, serta user tamu, yang masing-masing memiliki kewenangan berbeda di dalam aplikasi. Perancangan interaksi sistem ini juga didukung dengan penggunaan diagram *use case* untuk menggambarkan hubungan antara pengguna dan platform digital tersebut (Setiyani, 2021). Interaksi user dengan sistem bisa dilihat pada Gambar 3.

Admin: Login, mengelola sistem, menyetujui/menolak member, menambah data, meng-update data, menghapus data.

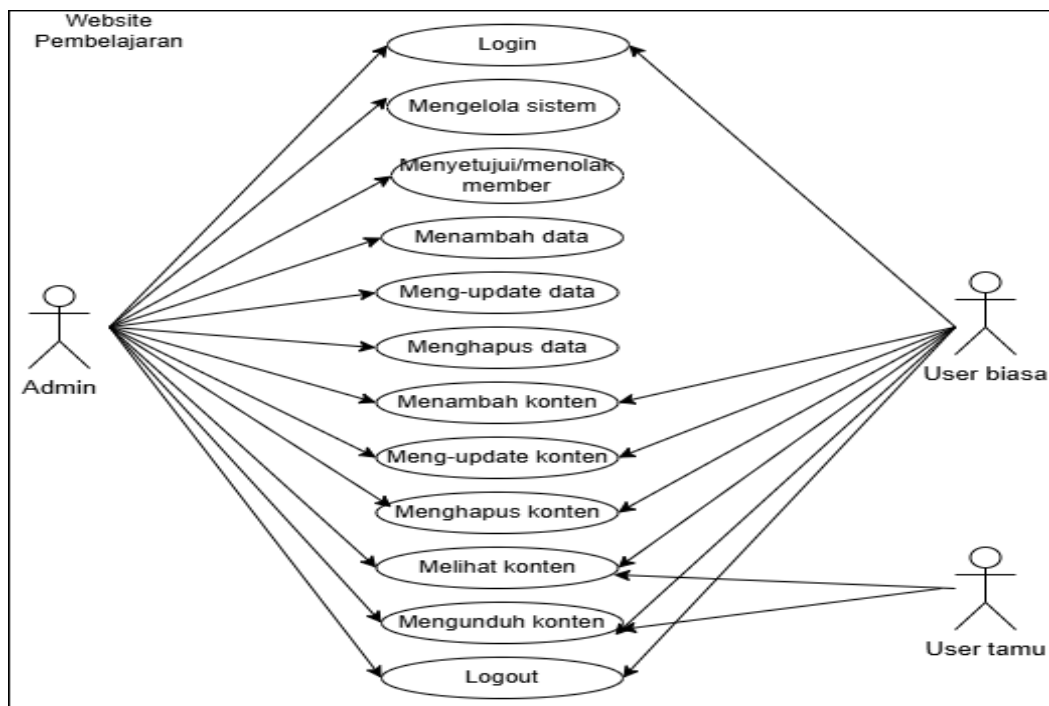
User biasa: Login, menambah konten pribadi, meng-update konten pribadi, menghapus konten pribadi, melihat konten, mengunduh konten

User tamu: Melihat konten, mengunduh konten

Activity diagram interaksi antara user dan sistem ditunjukkan pada Gambar 4 dan 5. Pada Gambar 4, ketika user (Admin) ingin mengelola website, maka pertama kali Admin harus masuk ke sistem website terlebih dahulu kemudian mengelola fitur-fitur yang ada di website dan menyimpan hasilnya ketika sudah selesai. Sedangkan untuk Gambar 5 adalah aktifitas user ketika menambah konten di website. User biasa harus masuk ke sistem website kemudian menambahkan konten sesuai kebutuhan dan tentunya menyesuaikan format yang ada kemudian menyimpan konten yang ditambahkan.

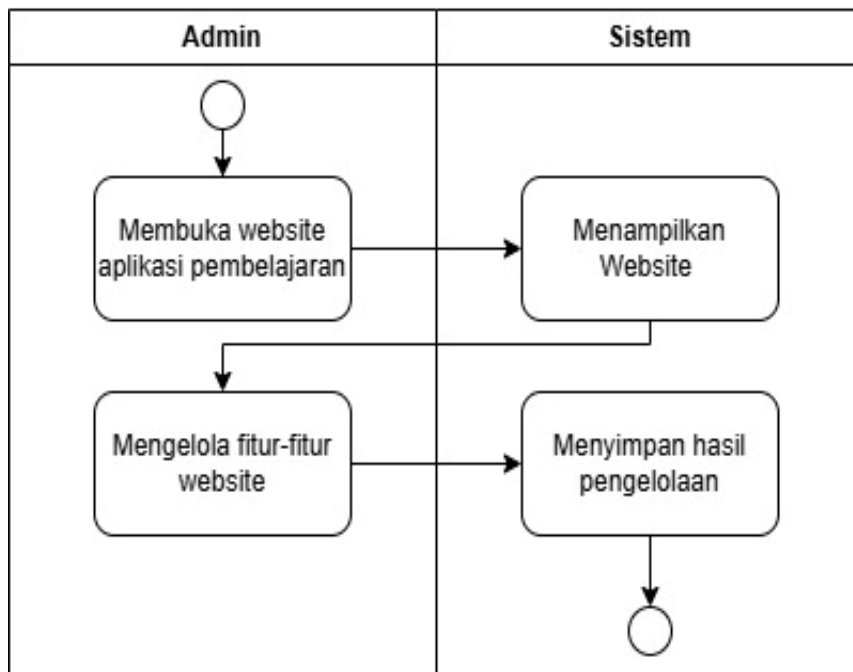
2.3 Implementasi Website Pembelajaran

Melakukan beberapa tahapan implementasi website pembelajaran, yaitu pembuatan aplikasi berdasarkan perancangan, sewa domain dan hosting di Rumahweb (www.mimtaraman.sch.id) dan pengunggahan website pembelajaran <http://www.mimtaraman.sch.id> ke hosting. Di dalam platform ini, pengguna dapat menjelajahi Materi Pembelajaran untuk melihat materi belajar atau menggunakan fitur Pencarian untuk mencari konten yang spesifik. Selain menyediakan akses Login, aplikasi ini juga memudahkan pengguna baru dengan menyediakan menu Panduan agar mereka dapat memahami cara penggunaan web dengan lebih mudah. Selain itu masih ada menu-menu yang lain untuk mempermudah pengguna dalam memanfaatkan website. Gambar 6 adalah aplikasi pembelajaran yang telah diunggah dan bisa diakses oleh pengguna.



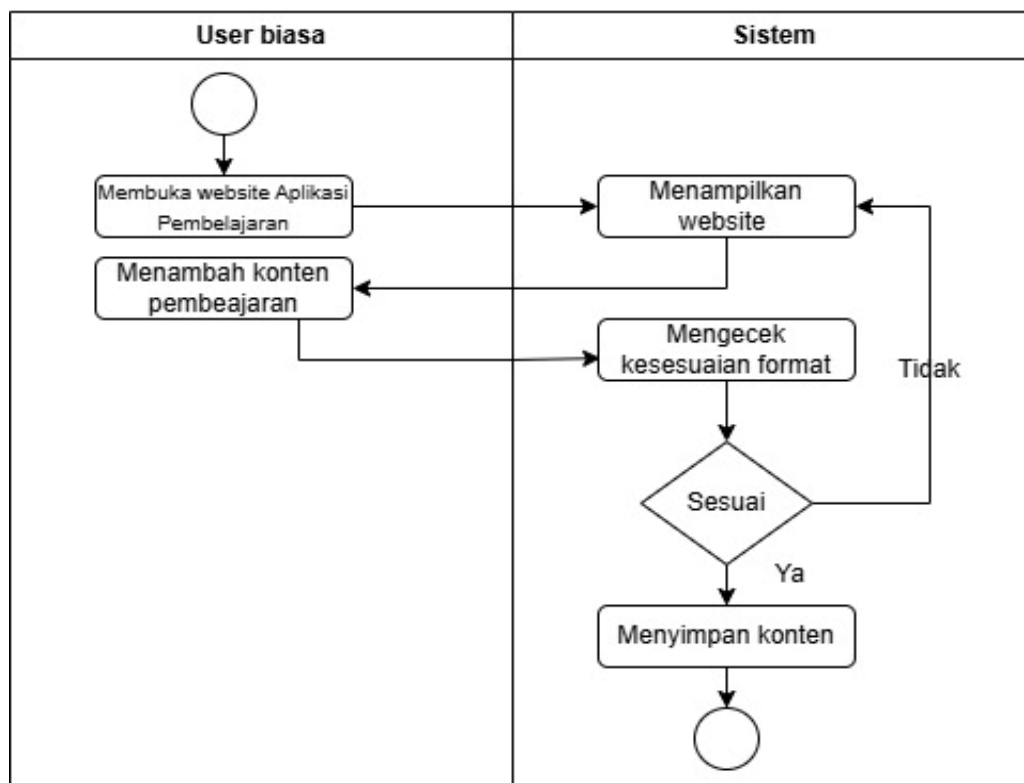
Gambar 3. Diagram *use case* website pembelajaran

Pengelolaan Sistem

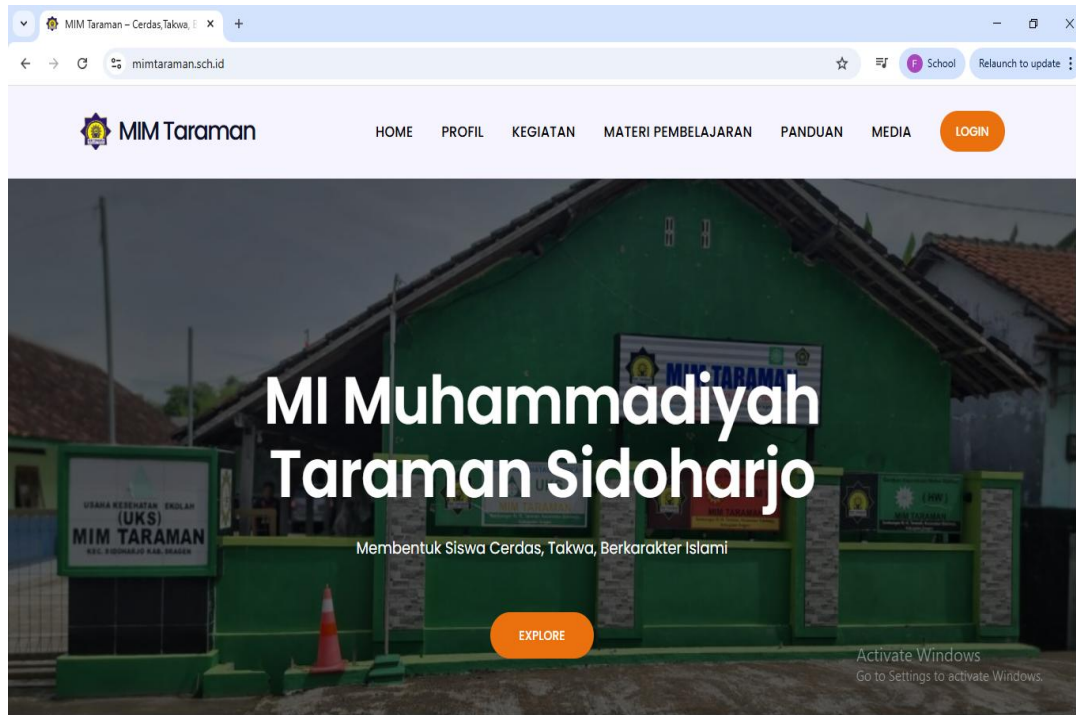


Gambar 4. Activity diagram pengelolaan sistem

Penambahan konten



Gambar 5. Activity diagram penambahan konten



Gambar 6. Aplikasi Pembelajaran

2.4 Pemaparan dan pelatihan ke Mitra

Tahap ini terdiri dari dua program utama bagi mitra, yaitu edukasi mengenai pengoperasian situs web pembelajaran serta pelatihan pengembangan materi digital. Melalui sesi ini, para pengajar dibekali kemampuan teknis untuk mengunggah materi ajar yang telah disusun ke platform daring. Selain itu, pelatihan khusus menggunakan Canva diberikan guna meningkatkan kompetensi guru dalam memproduksi video pembelajaran yang kreatif. Inisiatif ini diharapkan mampu memberdayakan guru dalam menciptakan dan mendistribusikan konten edukatif yang bermanfaat bagi kemajuan siswa

2.5 Maintenance dan Follow Up

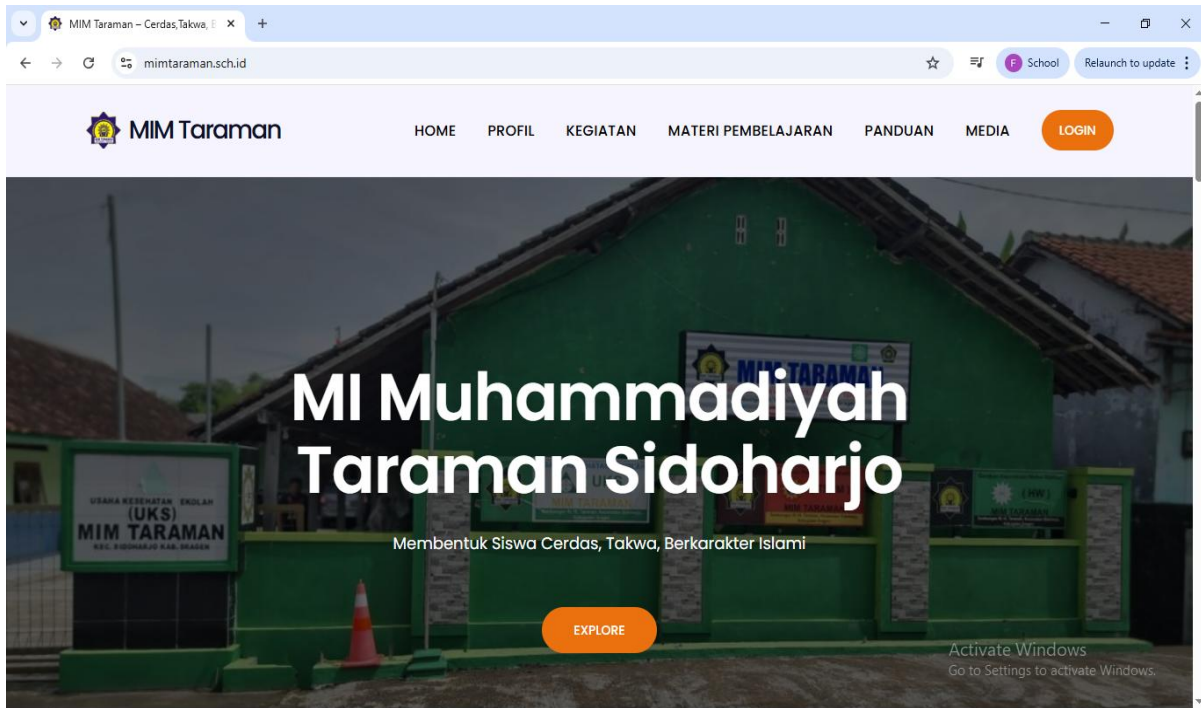
Pada fase terakhir, dilakukan pemeliharaan sistem untuk memperbaiki bug atau kesalahan teknis pada aplikasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, diselenggarakan pula pelatihan bagi guru yang bertanggung jawab atas Teknologi Informasi sebagai administrator agar mereka memiliki kemampuan untuk mengelola serta mengatasi kendala operasional yang mungkin muncul pada aplikasi tersebut. Pelatihan ini juga bertujuan membekali administrator dengan keterampilan manajerial aplikasi agar mereka mampu melakukan pemeliharaan dan perbaikan secara berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Luaran yang dicapai dari kegiatan Pengabdian Masyarakat Penerapan Teknologi Tepat Guna (P2TTG) dari Direktorat Riset Pengabdian kepada Masyarakat Publikasi dan Sentra KI (DRPPS) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) tahun 2025/2026 ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.1 Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web

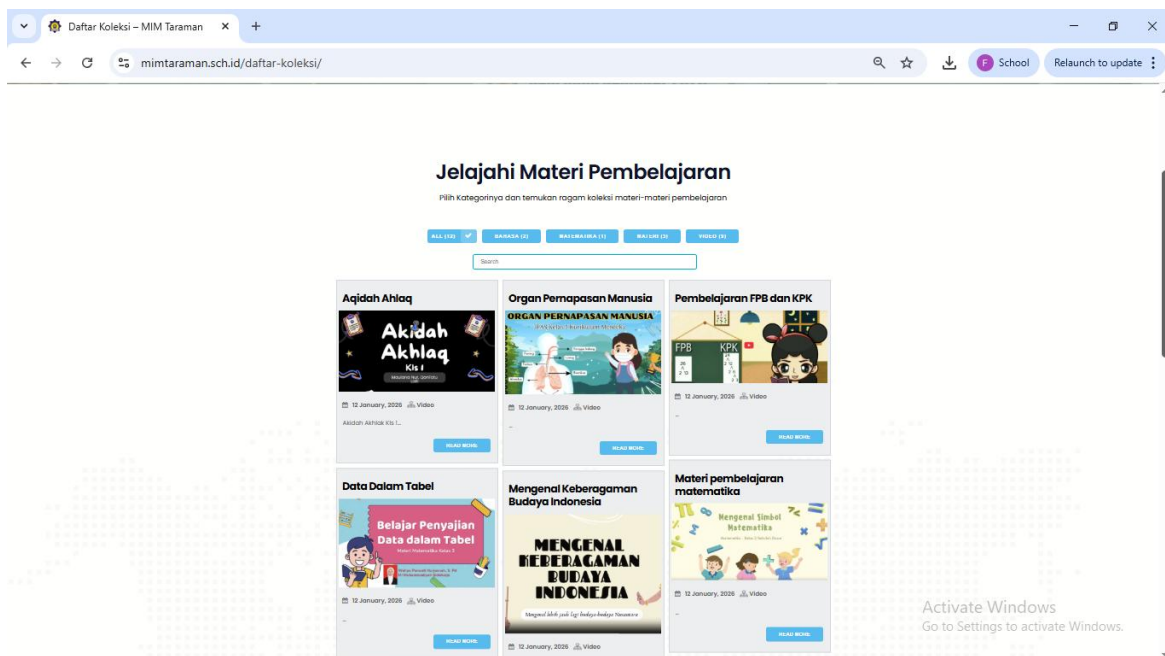
Tahap berikutnya dalam rangkaian kegiatan ini adalah pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis web yang saat ini telah aktif, seperti pada Gambar 7. Platform tersebut dapat diakses secara fleksibel dari mana saja dan kapan saja melalui alamat <https://www.mimtaraman.sch.id>, selama pengguna terhubung dengan jaringan internet.



Gambar 7. Tampilan beranda website Aplikasi Pembelajaran

Terdapat beberapa menu pada website <https://www.mimtaraman.sch.id> yang dapat diakses dari halaman beranda, antara lain:

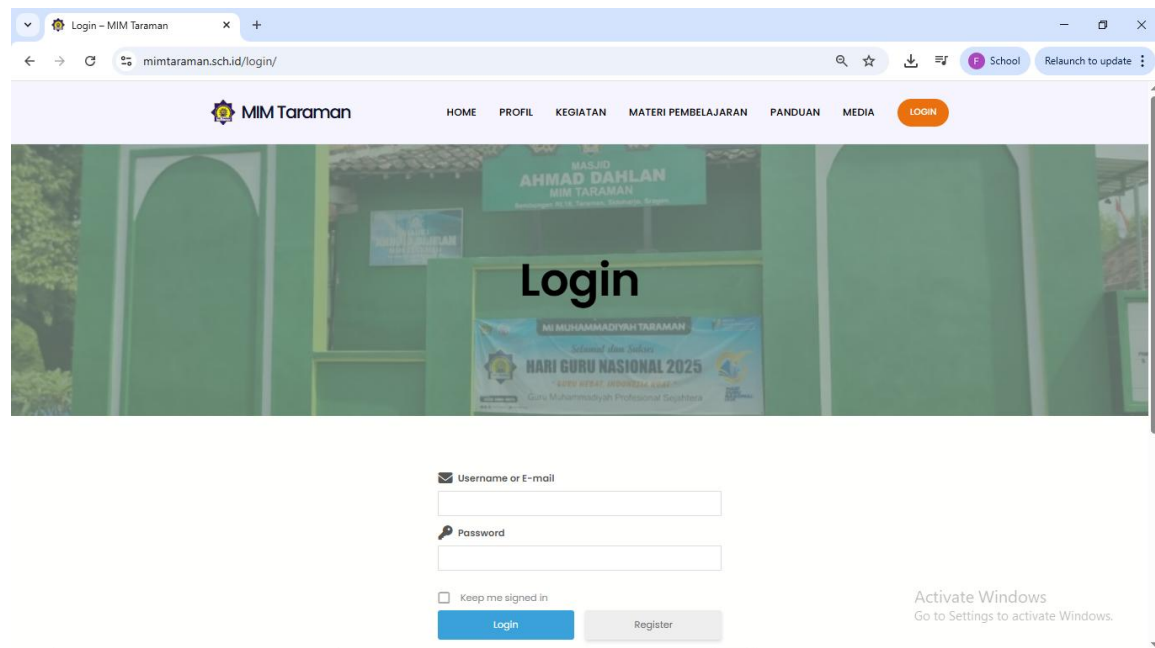
- a. Menu “Materi Pembelajaran” yang berisi tentang konten pembelajaran yang telah diunggah oleh admin dan *user* yang telah disetujui. Gambar 8 menunjukkan materi pembelajaran dari beragam materi yang bisa diakses oleh pengguna.



Gambar 8. Koleksi materi pembelajaran

- b. Menu “Panduan” yang berisi tentang petunjuk penggunaan website yang meliputi cara mendaftar *membership*, cara membuat postingan di koleksi materi pembelajaran, cara menambah menu *download* di daftar koleksi dan cara membuat kategori postingan. File panduan bisa dibaca atau diunduh apabila dibutuhkan.

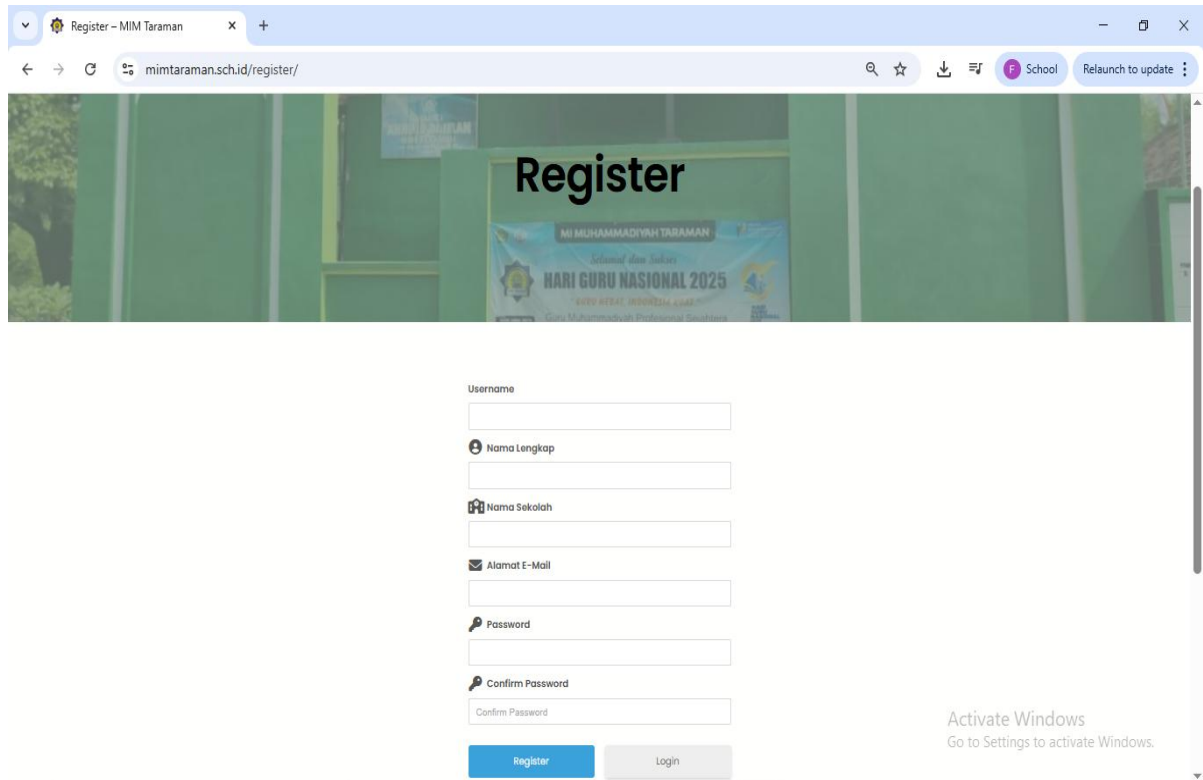
- c. Fitur Login berfungsi sebagai gerbang utama bagi para guru dan administrator untuk masuk ke dalam sistem aplikasi pembelajaran. Melalui halaman yang dirancang dengan antarmuka sederhana namun aman ini, pengguna diwajibkan memasukkan kredensial berupa alamat email dan kata sandi yang telah terdaftar agar dapat menggunakan seluruh fasilitas yang tersedia. Sistem keamanan ini memastikan bahwa akses data hanya diberikan kepada pengguna yang memiliki otoritas. Gambar 9 menunjukkan halaman menu "Login".
- d. Aplikasi pembelajaran ini menyediakan menu "Register" yang berfungsi bagi pengguna baru, seperti guru atau *administrator*, untuk membuat akun dengan mencantumkan nama lengkap, email, serta kata sandi. Setelah pendaftaran berhasil, pengguna akan secara otomatis diarahkan ke halaman login untuk mulai mengakses fitur-fitur sistem sesuai dengan hak akses yang diberikan. Secara teknis, fasilitas pendaftaran ini terintegrasi dalam satu halaman yang sama dengan menu login. Gambar 10 menunjukkan halaman "Register".
- e. Menu "Pencarian" dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan data yang spesifik dengan cepat. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mencari informasi terkait konten pembelajaran atau data lain yang tersimpan dalam sistem. Pengguna hanya perlu memasukkan kata kunci yang relevan, seperti nama mata pelajaran atau kategori pelajaran, dan sistem akan menampilkan hasil pencarian secara akurat dan efisien. Fitur pencarian ini dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan memastikan akses cepat ke data yang diperlukan. Gambar 11 adalah halaman "Pencarian".



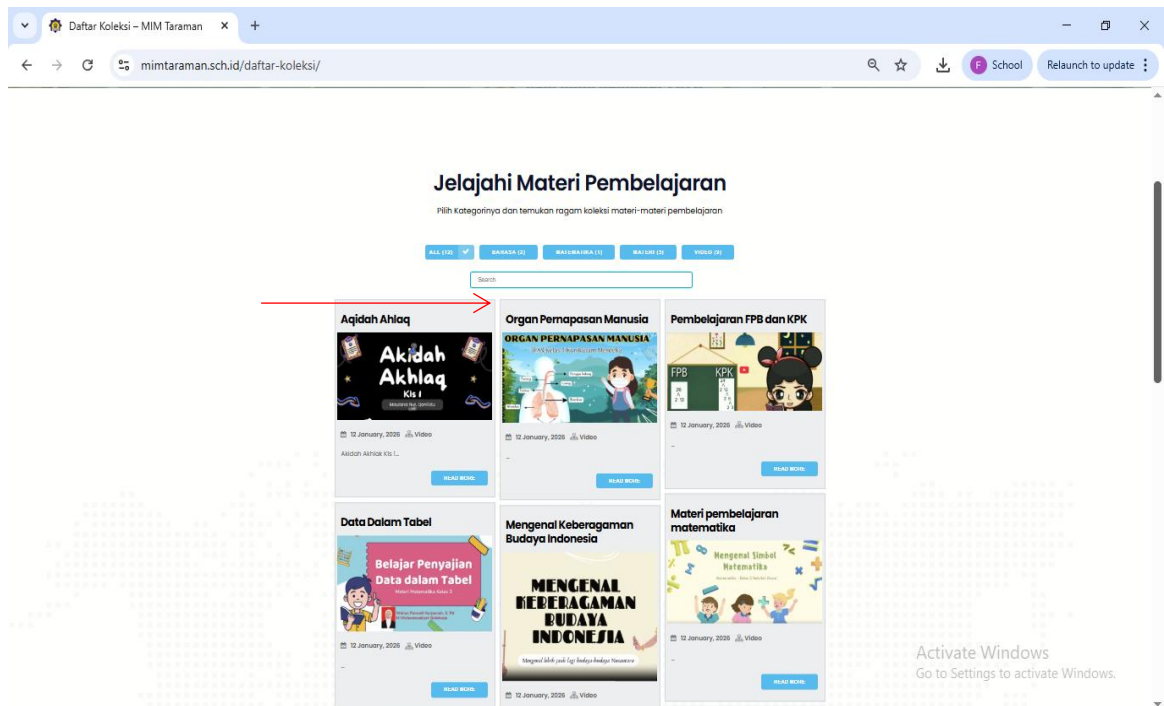
Gambar 9. Halaman Login

3.2 Pelatihan Penggunaan Website Aplikasi Pembelajaran dan Pembuatan Materi

Kegiatan dilanjutkan dengan menyelenggarakan pelatihan bagi 24 guru MIM Taraman, yang berlangsung pada 12 Januari 2026. Kegiatan terbagi menjadi dua sesi utama yaitu teknik pembuatan video materi pembelajaran yang disertai dengan evaluasi pre-test dan post-test, serta panduan operasional penggunaan situs web aplikasi pembelajaran. Fasilitator pelatihan penggunaan website aplikasi pembelajaran adalah [Dedi Gunawan, S.T., M.Sc., Ph.D.](#), sedangkan untuk pelatihan pembuatan materi pembelajaran adalah Ahmada Auliya Rahman, S.I.Kom., M.Pd. Gambar 12 adalah pelatihan pembuatan video materi pembelajaran.



Gambar 10. Halaman Register



Gambar 11. Halaman pencarian



Gambar 12. Pelatihan pembuatan video materi pembelajaran

Khusus pelatihan pembuatan materi pembelajaran diawali dengan pre test dan diakhiri dengan post test. Responden berasal dari latar belakang mata pelajaran yang beragam (guru kelas, PAI, Al-Qur'an Hadits, dan lainnya). Beberapa pertanyaan yang ditanyakan kepada peserta pada Pre-test dan Post-test, diantaranya adalah tentang:

- Pengalaman menggunakan media berbasis TIK
- Jenis media dan aplikasi yang digunakan
- Kemampuan membuat media digital secara mandiri
- Pandangan terhadap media pembelajaran efektif

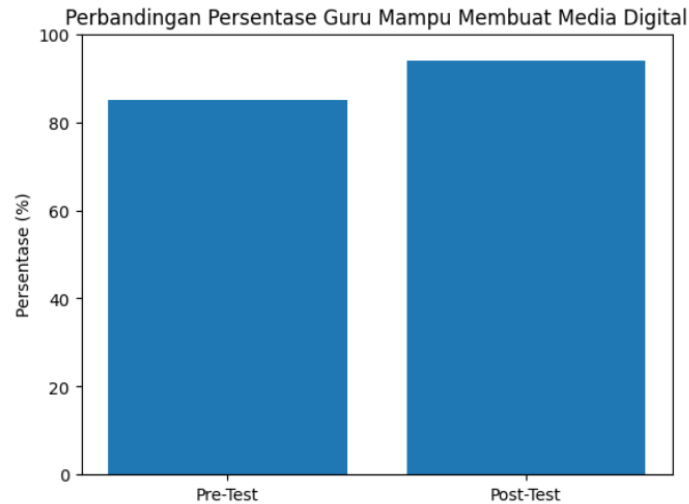
Ada beberapa aspek terkait dengan pre test dan post test, yaitu mampu membuat media digital mandiri, tidak atau kurang mampu membuat media digital mandiri, pemahaman terhadap *Canva* dan kepercayaan diri dalam membuat media digital. Terjadi peningkatan kemampuan dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK setelah mengikuti pelatihan. Tabel 1 menunjukkan perbandingan antara hasil pre test dan post test untuk beberapa aspek yang digunakan.

Tabel 1. Perbandingan antara hasil *pre test* dan *post test*

Aspek	Pre-Test	Post-Test
Mampu membuat media digital mandiri	85%	94%
Tidak atau kurang mampu membuat media digital mandiri	15%	0%
Pemahaman Canva	Belum merata	100% mengenal Canva
Kepercayaan diri	Sedang	Tinggi

Adapun perbandingan secara grafik presentase guru mampu membuat media digital adalah seperti ditunjukkan pada Gambar 13.

Kegiatan terakhir adalah pelatihan penggunaan website aplikasi pembelajaran. Materi pelatihan penggunaan website aplikasi pembelajaran antara lain cara mendaftarkan *membership*, cara membuat unggahan di Materi Pembelajaran, cara membuat menu *Download*, cara membuat Kategori Unggahan dan sebagainya. Gambar 14 menunjukkan pelaksanaan pelatihan penggunaan *website*.



Gambar 13. Grafik presentase guru mampu membuat media digital



Gambar 14. Pelatihan penggunaan website

Hasil dari pelatihan ini adalah para guru telah berhasil mengunggah materi pembelajaran di website baik berupa teks, gambar, audio maupun video dan bisa diakses oleh pengguna kapanpun dan dimanapun.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa telah berhasil dibangun aplikasi pembelajaran digital yang telah digunakan untuk berbagi materi pembelajaran sesama guru dan bisa diakses oleh para siswa kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan data perbandingan antara *Pre-Test* dan *Post-Test*, dapat disimpulkan bahwa kegiatan atau pelatihan tersebut memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta, yaitu terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam membuat media digital secara mandiri, dari semula 85% menjadi 94%. Selain itu, kelompok peserta yang awalnya merasa kurang mampu (15%) kini sepenuhnya telah memiliki kemampuan tersebut (menjadi 0%). Adapun pemahaman mengenai *platform Canva* yang awalnya belum merata kini telah mencapai 100% tingkat pengenalan di antara seluruh peserta. Selain itu, secara psikologis pelatihan ini juga berhasil

meningkatkan kepercayaan diri peserta, yang semula berada pada tingkat Sedang menjadi tinggi.

Secara keseluruhan, program ini sangat efektif dalam meratakan pemahaman teknologi dan membangun kemandirian serta kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan karya media digital. Kegiatan ini juga memberikan dampak akses pendidikan bisa lebih luas, karena siswa bisa aktif belajar baik di sekolah maupun di rumah menggunakan media pembelajaran alternatif yang lebih fleksibel. Selain itu, ketika guru dan institusi pendidikan menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan kebutuhan individu melalui aplikasi yang dibuat, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset Pengabdian kepada Masyarakat Publikasi dan Sentra KI (DRPPS) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS), yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian ini melalui skema Pengabdian Masyarakat Penerapan Teknologi Tepat Guna (P2TTG) dengan nomor kontrak pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat BATCH-I Tahun 2025/2026 Nomor: 215.23/A.3-III/DRPPS/XI/2025

DAFTAR PUSTAKA

- Beetham, H. S., Beetham, H., & Sharpe, R. (2007). *Rethinking pedagogy for a digital age*. routledge London.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Rena Cipta Mandiri.
- Safaruddin, S., Amran, A., Triandana, J., Arif, M., & Rahman, Y. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 11–17.
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem: Use Case Diagram. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, 1(1), 246–260.
- Syifa, N. R., Mahardika, A. I., Sari, D. P., Sukmawati, R. A., & Pamuji, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Besaran Dan Pengukuran Kelas X Dengan Metode DemonstrasI. *Computing and Education Technology Journal*, 4(1), 64–75.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.

Halaman ini dikosongkan