

Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Inovasi Media Interaktif: Studi Pengabdian di SDN 2 Ngindeng

Yogi Banar Sasongko^{1*}, Hifni Nasif², Farhah³, Abdul Karim Naufal Dafa⁴, Achmad Ghovva Marshandi Abi Nur Y⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

*email corresponding author: banarsasongko25@gmail.com

ABSTRACT

Strengthening the quality of learning at the elementary school level requires adaptive and innovative strategies, especially in the digital era, which demands a more engaging and participatory learning process. This community service activity was carried out at SDN 2 Ngindeng in response to the need to increase teacher capacity in designing and using interactive learning media appropriate to the local context. The main objectives of this activity were: (1) to improve teachers' skills in using interactive media, (2) to increase active student engagement in the learning process, and (3) to foster a culture of simple technology-based learning. The community service methods used included teacher training, mentoring in the implementation of interactive media in the classroom, as well as pre- and post-test-based evaluations of teachers and observations of student engagement. The community service results showed a significant improvement in teacher skills, with an average post-test score of 26 points. Furthermore, student engagement increased from 55% to 82% after the program was implemented. These findings demonstrate that interactive media-based learning innovations can be a strategic solution for improving the quality of elementary education, particularly in areas with limited resources.

Keywords: Interactive Media; Learning Engagement; Learning Innovation; Elementary School; Community Service;

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan kognitif anak. Namun, kenyataan di lapangan masih menunjukkan bahwa banyak sekolah dasar di daerah pedesaan menghadapi keterbatasan dalam hal fasilitas, tenaga pendidik, dan metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah rendahnya partisipasi aktif dan minat belajar siswa akibat metode pembelajaran yang bersifat satu arah dan monoton (Suhartono & Wibowo, 2020). SD Negeri 2 Ngindeng, yang terletak di Kecamatan Sawoo, Kabupaten Ponorogo, merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan tersebut.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa SDN 2 Ngindeng memiliki 6 rombongan belajar dengan jumlah siswa sekitar 117 orang. Sekolah ini berada di wilayah semi-pedesaan dengan latar belakang ekonomi masyarakat yang didominasi oleh petani dan buruh harian, yang berdampak pada keterbatasan dukungan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, semangat belajar siswa dan komitmen guru di sekolah ini tergolong tinggi. Namun, dalam proses belajar mengajar, metode ceramah masih dominan, sementara pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi masih sangat terbatas.

Kondisi sosial masyarakat sekitar cukup mendukung kegiatan pendidikan, ditandai dengan adanya partisipasi orang tua dalam kegiatan sekolah. Potensi ini menjadi peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui program pelatihan guru dan penyediaan media pembelajaran interaktif. Secara fisik, sekolah memiliki akses listrik dan jaringan internet meski terbatas, sehingga memungkinkan diterapkannya media interaktif sederhana seperti penggunaan video pembelajaran, animasi edukatif, dan kuis digital berbasis aplikasi offline.

Permasalahan utama yang ingin dijawab dalam kegiatan pengabdian ini adalah: Bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Ngindeng melalui pemanfaatan media interaktif secara efektif? Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif.
2. Meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan.
3. Menumbuhkan budaya pembelajaran berbasis teknologi secara sederhana dan kontekstual di sekolah dasar.

Secara konseptual, kegiatan ini didasarkan pada pendekatan pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa secara aktif membangun pemahaman melalui interaksi dengan materi dan lingkungan belajar (Piaget, dalam Santrock, 2019). Media interaktif terbukti mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan retensi materi, serta membentuk suasana belajar yang menyenangkan (Rahman & Yulianti, 2022). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti learning apps, video edukatif, dan permainan edukatif digital dapat meningkatkan capaian akademik siswa sekolah dasar (Arsyad et al., 2021; Ningsih & Hidayat, 2023).

Upaya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran telah dilakukan dalam berbagai konteks pendidikan dasar, seperti pelatihan guru berbasis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) serta pengembangan media berbasis android dan PowerPoint interaktif (Fauzi & Rahmawati, 2020). Kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk hilirisasi dari penelitian sebelumnya tentang efektivitas media interaktif dalam pembelajaran tematik kelas rendah yang dilakukan oleh tim pengabdian pada tahun sebelumnya. Melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan bermakna, serta meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara menyeluruh di SDN 2 Ngindeng.

METODE

Program pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Ngindeng, Kecamatan Sawoo, Kabupaten Ponorogo. Sekolah ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan rendahnya pemanfaatan media interaktif. Sebagai mitra utama kegiatan adalah para guru kelas I–VI yang berjumlah 9 orang, serta siswa dari tiga kelas sasaran (kelas II, IV, dan V) dengan total jumlah siswa sebanyak 61 anak.

Tahapan Kegiatan

Secara garis besar, pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari empat tahap:

a. Tahap Identifikasi Masalah dan Sosialisasi

Pada tahap awal, tim pengabdi melakukan observasi, wawancara, dan diskusi kelompok dengan para guru guna mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar penyusunan rancangan program pelatihan media interaktif.

b. Tahap Pelatihan dan Pendampingan Guru

Kegiatan inti berupa pelatihan guru menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint animatif dan aplikasi sederhana seperti Wordwall, Canva, dan Quizizz. Tim pengabdi menyediakan modul pelatihan serta melakukan simulasi penggunaan media dalam pengajaran tematik.

c. Tahap Implementasi di Kelas

Guru-guru yang telah mengikuti pelatihan mempraktikkan penggunaan media interaktif di kelas masing-masing dengan pendampingan dari tim. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui observasi keterlibatan siswa, umpan balik guru, dan pencatatan dinamika pembelajaran.

d. Tahap Refleksi dan Tindak Lanjut

Di akhir kegiatan, dilakukan refleksi bersama untuk meninjau efektivitas kegiatan, hambatan yang ditemui, serta rencana keberlanjutan pengembangan media pembelajaran oleh pihak sekolah.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi kegiatan, serta angket kepuasan dari guru dan siswa. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk melihat perubahan perilaku belajar siswa dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan media interaktif. Pendekatan ini bertujuan untuk menyajikan gambaran komprehensif mengenai dampak kegiatan terhadap atmosfer pembelajaran di sekolah.

Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas guru dan menumbuhkan kemandirian inovasi pembelajaran di berbagai studi pengabdian pendidikan dasar (Astuti &

Wijayanti, 2021; Rofiq & Maulidina, 2022). Selain itu, pendekatan berbasis PAR juga memberikan ruang reflektif bagi guru untuk mengevaluasi praktik pembelajaran mereka secara berkelanjutan.

Tingkat Keberhasilan

Tingkat keberhasilan diukur secara kuantitatif melalui nilai skor pretest–posttest guru, serta jumlah siswa aktif selama pembelajaran ($\geq 75\%$ keterlibatan). Sementara itu, secara kualitatif keberhasilan ditandai dengan:

- a. Perubahan metode mengajar dari satu arah menjadi interaktif.
- b. Peningkatan kenyamanan siswa dalam mengikuti pelajaran.
- c. Adanya inisiatif guru untuk membuat media sendiri pasca pelatihan.

Bukti empiris mendukung bahwa pelatihan guru berbasis praktik dengan pendampingan langsung dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan, bahkan pada lingkungan sekolah yang terbatas teknologinya (Saputra & Huda, 2020; Sari & Munadi, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencapaian Tujuan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini secara umum berhasil mencapai tiga tujuan utama, yaitu: (1) meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif, (2) meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, dan (3) menumbuhkan budaya pembelajaran berbasis teknologi sederhana yang kontekstual. Proses pencapaian tujuan dilakukan melalui tahapan pelatihan guru, pendampingan implementasi di kelas, serta evaluasi terhadap hasil yang diperoleh. Setiap indikator pencapaian disusun dengan tolok ukur tertentu agar keberhasilannya dapat diukur secara objektif, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Keberhasilan kegiatan ini turut didukung oleh pendekatan partisipatif yang melibatkan guru secara langsung dalam proses pelatihan dan pendampingan. Guru tidak hanya menjadi objek pelatihan, tetapi juga sebagai subjek yang aktif merancang dan mengevaluasi media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar mereka. Hal ini menciptakan rasa kepemilikan (*sense of ownership*) terhadap inovasi yang dikembangkan, sekaligus memperkuat komitmen mereka dalam menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, penggunaan teknologi sederhana namun fungsional seperti aplikasi presentasi interaktif dan video pembelajaran mendorong terciptanya solusi yang adaptif terhadap keterbatasan fasilitas sekolah di SD Ngindeng Ponorogo.



Gambar 1. Foto Bersama Guru SD Ngindeng Setelah Pelatihan



Gambar 2. Siswa Aktif Menjawab Kuis Interaktif

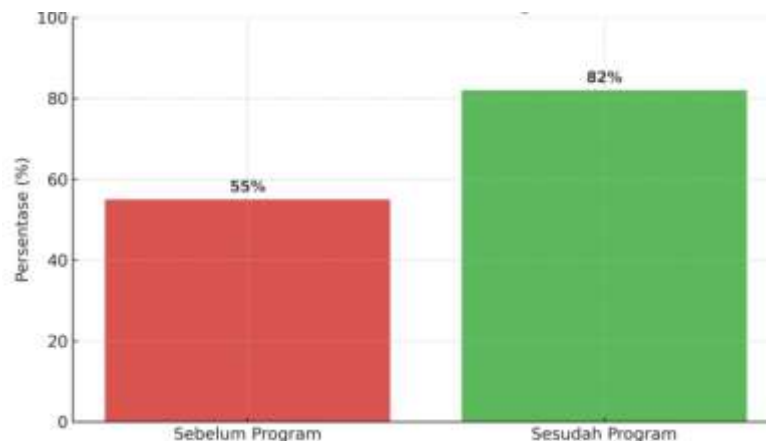
Indikator dan Tolak Ukur Keberhasilan

Peningkatan kapasitas guru menjadi indikator pertama yang diukur melalui tes pretest dan posttest. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Rata-rata nilai pretest guru adalah 58,2 dan meningkat menjadi 84,5 pada posttest, dengan rata-rata peningkatan sebesar 26,3 poin atau sekitar 45,2%. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif. Data ini disajikan dalam **Tabel 1** berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Guru

No	Nama Guru	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Windi H	60	85	+25
2	Novi Indra	55	80	+25
3	Husna	58	86	+28
4	Fikriya	61	88	+27
5	Badar Baskoro	59	83	+24
6	Ainuridla	56	82	+26
7	Syukriman	57	81	+24
8	Firman	60	87	+27
9	Agung	55	84	+29
Rata-rata		58,0	84,0	+26,0

Indikator kedua adalah peningkatan partisipasi siswa dalam proses belajar. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tingkat keterlibatan siswa hanya mencapai 55% (kategori sedang). Setelah guru menggunakan media interaktif di kelas, keterlibatan meningkat hingga 82% (kategori tinggi). Hal ini tampak dari antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan, merespons tampilan visual, dan menyelesaikan kuis-kuis digital. Data ini divisualisasikan dalam **Grafik 1** berikut:



Gambar 1. Persentase Keterlibatan Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Program

Indikator ketiga adalah penguatan budaya pembelajaran berbasis teknologi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 6 dari 9 guru berhasil membuat media baru secara mandiri, di luar materi pelatihan. Bahkan 3 guru mulai mengintegrasikan media tersebut dalam RPP harian mereka. Hal ini menjadi indikator kuat bahwa program ini tidak hanya berdampak sesaat, tetapi berpotensi membentuk budaya pembelajaran kreatif yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Keunggulan dan Kelemahan Luaran Kegiatan

Salah satu keunggulan utama dari kegiatan ini adalah sifatnya yang adaptif dan kontekstual. Media interaktif yang diperkenalkan bersifat ringan, mudah dipelajari, dan dapat digunakan secara offline, sehingga cocok untuk kondisi SD Negeri 2 Ngindeng yang memiliki keterbatasan fasilitas TIK. Selain itu, pendekatan partisipatif yang digunakan juga memudahkan transfer keterampilan kepada guru, menjadikan luaran kegiatan ini bersifat transferable dan replikatif di sekolah-sekolah serupa.

Namun, terdapat beberapa kelemahan yang harus dicatat. Fasilitas sekolah yang terbatas, seperti minimnya perangkat proyektor dan laptop, menjadi kendala utama dalam penyebaran implementasi media ke semua kelas. Selain itu, waktu pelatihan yang relatif singkat menyebabkan tidak semua guru dapat langsung menguasai materi secara maksimal. Dengan demikian, dibutuhkan pendampingan lanjutan untuk memastikan keberlangsungan hasil program.

Tingkat Kesulitan dan Peluang Pengembangan

Dalam pelaksanaannya, tingkat kesulitan yang dihadapi relatif sedang. Kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet saat pelatihan Canva berhasil diatasi dengan menyediakan file offline dan simulasi langsung menggunakan LCD proyektor. Kesulitan juga muncul dalam hal kesiapan guru yang belum merata dalam hal literasi digital, tetapi berhasil dijumpai dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*).

Peluang pengembangan ke depan cukup besar. Sekolah mitra menunjukkan minat untuk mengadakan pelatihan lanjutan dan membentuk komunitas kecil antar guru untuk saling berbagi media pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu, luaran kegiatan ini dapat dijadikan sebagai rujukan praktik baik (best practice) bagi sekolah dasar lain di Kecamatan Sawoo maupun di tingkat kabupaten.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 2 Ngindeng membuktikan bahwa penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara signifikan. Hal ini tercermin dari hasil pretest dan posttest guru, yang menunjukkan rata-rata peningkatan kompetensi sebesar 26 poin, serta peningkatan persentase keterlibatan belajar siswa dari 55% menjadi 82%.

Secara umum, guru lebih antusias dan inovatif dalam mengajar setelah diberikan pelatihan media interaktif, sementara siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam proses belajar. Media interaktif yang digunakan terbukti sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Keberhasilan kegiatan ini tidak hanya terukur secara kuantitatif melalui peningkatan nilai dan partisipasi, tetapi juga secara kualitatif melalui perubahan sikap dan pendekatan pembelajaran guru. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi bukti nyata bahwa pendekatan teknologi dan media interaktif dapat menjadi solusi yang relevan dalam menghadapi tantangan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan seperti Ngindeng.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Kepala Sekolah dan segenap guru SDN 2 Ngindeng yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Darussalam Gontor atas dukungan moril dan finansial dalam pelaksanaan program ini. Tak lupa, apresiasi diberikan kepada seluruh tim pelaksana

dan mahasiswa yang telah bekerja dengan dedikasi tinggi demi terselenggaranya kegiatan ini secara optimal. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat jangka panjang bagi peningkatan mutu pendidikan dasar, khususnya dalam memanfaatkan media interaktif yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN

- Arsyad, A., Sari, I. P., & Lestari, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 27(2), 115-126. <https://doi.org/10.21831/jptk.v27i2.41731>
- Astuti, Y., & Wijayanti, R. (2021). Peningkatan kompetensi guru SD melalui pelatihan media pembelajaran digital. *Jurnal Abdimas Pendidikan*, 5(1), 33-42. <https://doi.org/10.31004/abdimas.v5i1.1122>
- Fauzi, A., & Rahmawati, I. (2020). Pelatihan media interaktif berbasis PowerPoint untuk guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 45-52. <https://doi.org/10.24198/jppm.v6i1.28977>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Ningsih, D. R., & Hidayat, R. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis media digital interaktif di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 5(1), 88-94.
- Rahman, A., & Yulianti, D. (2022). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 134-142.
- Rofiq, A., & Maulidina, A. (2022). Penguatan metode belajar aktif berbasis media interaktif melalui pendekatan partisipatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Islam*, 3(2), 121-131. <https://doi.org/10.24252/jpmi.v3i2.1245>
- Santrock, J. W. (2019). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Suhartono, & Wibowo, H. (2020). Evaluasi metode pembelajaran konvensional di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 56-66.
- Saputra, R., & Huda, M. (2020). Pelatihan media interaktif bagi guru di sekolah dasar pedesaan: Pendekatan berbasis praktik. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 65-73. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujq84>
- Sari, M. D., & Munadi, S. (2022). Efektivitas pelatihan berbasis praktik untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 7(1), 50-60. <https://doi.org/10.24843/jpmns.v7i1.32104>