

# Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah

**Muhammad Yuseran, Patmawati**

Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia.

\*Corresponding Author: [yuseran@uin-antasari.ac.id](mailto:yuseran@uin-antasari.ac.id)

## ARTICLE INFO

**Received**  
16 Maret 2026  
**Revised**  
09 Juni 2026  
**Accepted**  
09 Juni 2026  
**Published**  
10 Juni 2026

## ABSTRACT

This initiative was prompted by the low utilization of information technology-based learning media at SDN Masiraan. Teachers still predominantly use conventional media, resulting in less varied presentation of material and a reduced ability to capture students' attention. This situation necessitates training to enhance teachers' skills in creating engaging, interactive digital media aligned with 21st-century learning needs, with the aim of improving teachers' competencies in developing information technology-based learning media through workshops and structured mentoring. The method employed was the Participatory Action Research (PAR) approach, comprising the following stages: Focus Group Discussion (FGD), school asset mapping, workshop implementation, practical mentoring on digital media creation, as well as participatory monitoring and evaluation. The entire process actively involved teachers to ensure the training aligned with their needs and capabilities. The results of the activity showed a significant improvement in teachers' technological literacy and skills in creating digital media using applications such as Canva. Teachers became more creative, confident, and capable of producing engaging and relevant learning materials. Implication the research mentoring was effective in promoting the sustainable use of technology in the learning process at SDN Masiraan.

**Key Words:** Learning Digital Media, Teacher Competence

## ABSTRAK

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan. Kondisi ini menuntut adanya pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi melalui workshop dan pendampingan terstruktur. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan Participatory Action Research (PAR) terdiri dari tahap *Focus Group Discussion* (FGD), pemetaan aset sekolah, pelaksanaan workshop, pendampingan praktik pembuatan media digital, serta monitoring dan evaluasi partisipatif. Seluruh proses melibatkan guru secara aktif untuk memastikan pelatihan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada literasi teknologi dan keterampilan guru dalam membuat media digital menggunakan aplikasi seperti Canva. Guru menjadi lebih kreatif, percaya diri, dan mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Implikasi kegiatan pendampingan ini efektif dalam mendorong penggunaan teknologi secara berkelanjutan pada proses pembelajaran di SDN Masiraan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Digital, Kompetensi Guru

To cite this article: Yuseran. M., Patmawati. P. (2026). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah. *Al Washliyah: Jurnal Penelitian Sosial Humaniora*. 4 (1), 91-101.

This is an open access article under the CC-BY License  
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



## Pendahuluan

Workshop sebagai bentuk pelatihan praktis memberikan kesempatan bagi guru untuk tidak hanya memahami konsep dan teori pembuatan media digital, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung melalui bimbingan instruktur. Melalui workshop, guru dapat belajar cara menggunakan aplikasi-aplikasi terbaru, mengembangkan kreativitas dalam menyusun materi visual, serta menghasilkan produk media pembelajaran yang siap diterapkan di kelas. Dengan demikian, workshop tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi untuk terus berinovasi dalam pembelajaran sehingga kualitas proses belajar mengajar dapat meningkat secara signifikan (Lilawati dkk, 2023). Peserta diberikan kesempatan untuk mengenal konsep-konsep dasar, prinsip desain, dan teknik-teknik pengembangan media digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, peserta juga dilatih untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang aplikatif dan dapat langsung digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Workshop sebagai salah satu metode yang paling efektif dalam meningkatkan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pendidikan modern (Krismanto, 2018). Dengan mengikuti, guru diharapkan bukan hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga mampu mempraktikkan langsung pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Lestari dkk, 2024).

Pada bagian praktik, guru dilatih untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti presentasi multimedia, video pembelajaran sederhana, infografis, lembar kerja digital, hingga konten berbasis aplikasi interaktif. Proses praktik ini penting karena membantu guru mengembangkan keterampilan teknis sekaligus meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi. Guru juga mendapatkan kesempatan untuk melakukan *peer review* atau saling menilai hasil kerja satu sama lain, sehingga tercipta pembelajaran kolaboratif yang memperkaya wawasan dan meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Dengan demikian, workshop tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam aspek teknis, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran sehari-hari, menjadikannya lebih relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Sakdiah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah, ditemukan beberapa permasalahan yang cukup mendesak untuk segera ditangani. Pertama, belum adanya pelaksanaan workshop yang secara khusus membahas tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kondisi ini menyebabkan guru-guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, guru masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku paket, papan tulis, dan lembar kerja cetak, sementara pemanfaatan media berbasis teknologi informasi seperti presentasi digital, media visual interaktif, maupun bahan ajar berbasis aplikasi masih sangat terbatas. Selain itu, sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah juga belum dimanfaatkan secara optimal, meskipun tersedia 1 (satu) unit LCD proyektor yang dapat digunakan sebagai media presentasi dan visualisasi materi pembelajaran.

Kedua, jenis media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru masih sangat terbatas, baik dari segi variasi, kreativitas, maupun efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan umumnya belum mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas secara maksimal, sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan peserta didik. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya sistematis melalui kegiatan workshop dan pendampingan agar guru mampu memanfaatkan sarana yang tersedia serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara lebih kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses

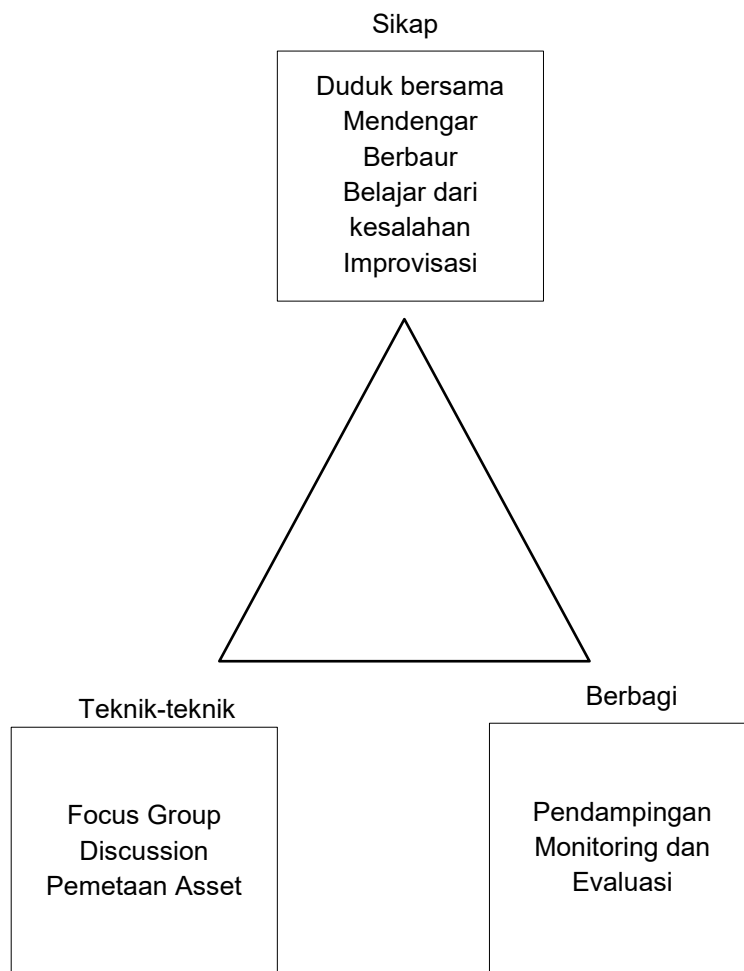
pembelajaran di SDN Masiraan, yang pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran modern dan berbasis digital.

Selain itu, permasalahan yang ditemukan di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah dapat dianalisis menggunakan pendekatan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk memperoleh gambaran kondisi secara komprehensif. Dari sisi kekuatan (*strengths*), guru-guru di SDN Masiraan memiliki komitmen yang baik terhadap proses pembelajaran serta kemauan untuk meningkatkan kompetensi profesional. Hubungan kerja yang harmonis antar guru juga menjadi modal sosial yang mendukung pelaksanaan kegiatan pelatihan secara kolaboratif. Namun demikian, terdapat kelemahan (*weaknesses*) yang cukup signifikan, yaitu belum pernah dilaksanakannya workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi serta masih rendahnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung konvensional dan kurang variatif.

Dari sisi peluang (*opportunities*), perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat serta ketersediaan berbagai aplikasi pembelajaran yang mudah diakses, seperti Canva dan platform digital lainnya, membuka peluang besar bagi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, adanya dukungan kebijakan pendidikan yang mendorong digitalisasi pembelajaran juga menjadi peluang strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sementara itu, tantangan (*threats*) yang dihadapi antara lain adalah keterbatasan keterampilan teknologi guru, perbedaan tingkat literasi digital, serta risiko ketertinggalan sekolah dalam mengikuti perkembangan pendidikan berbasis digital apabila tidak segera dilakukan upaya peningkatan kapasitas. Oleh karena itu, pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi langkah strategis untuk meminimalkan kelemahan dan tantangan, sekaligus mengoptimalkan kekuatan dan peluang yang dimiliki sekolah.

### **Metode Penelitian**

Metode Participatory Action Research (PAR) bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, tetapi juga untuk menciptakan solusi praktis yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Melalui metode PAR ini, guru diposisikan sebagai subjek aktif yang terlibat dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan workshop, hingga evaluasi dan refleksi hasil kegiatan (Afandi dkk, 2022). Kegiatan ini terbagi menjadi 3 bagian besar yaitu sikap, teknik dan berbagi. Melalui metode PAR dapat membantu tercapainya tujuan penelitian. Memahami secara detail metode penelitian dengan melibatkan guru dalam kegiatan bisa dilihat pada gambar 1 sebagai berikut



Gambar 1. Pemetaan Metode Penelitian PAR

### 1. *Focus Group Discussion*

Pada sesi *FGD* ini, diskusi diarahkan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengalaman guru dalam memanfaatkan media ajar, baik yang bersifat konvensional maupun berbasis digital. Guru-guru diberikan ruang untuk menceritakan pengalaman mereka menggunakan berbagai media, hambatan yang dihadapi, serta harapan terhadap pelatihan yang akan diberikan. Dari diskusi tersebut, terungkap bahwa sebagian besar guru telah mengenal beberapa platform digital seperti Canva, PowerPoint, dan Quizizz, namun belum semuanya mampu memanfaatkan secara optimal untuk merancang media ajar yang interaktif dan menarik.

Selain itu, *FGD* ini juga berperan sebagai forum awal untuk memetakan aplikasi atau platform digital yang sudah familiar atau memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil pemetaan ini menjadi dasar dalam merancang materi dan strategi workshop agar sesuai dengan konteks kebutuhan lokal serta tingkat literasi digital guru di SDN Masiraan.

Diskusi kelompok ini juga difungsikan untuk menyamakan persepsi seluruh peserta mengenai pentingnya transformasi digital dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Tim pendamping mendorong adanya dialog terbuka mengenai urgensi pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui pendekatan ini, guru didorong untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga sebagai inovator dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan karakteristik peserta didik mereka.

## 2. Pemetaan Asset

Langkah awal dalam pemetaan aset di SDN Masiraan difokuskan pada inventarisasi sumber daya fisik, seperti ketersediaan perangkat komputer, akses internet, proyektor, serta ruang kelas yang dapat digunakan untuk pelaksanaan workshop dan praktik langsung. Kondisi dan kelayakan perangkat-perangkat tersebut dianalisis untuk mengetahui sejauh mana kesiapan infrastruktur sekolah dalam mendukung proses pelatihan media digital.

Selain itu, pemetaan juga mencakup sumber daya non-fisik yang tak kalah penting, seperti semangat inovasi guru, budaya kerja kolaboratif, serta keterbukaan terhadap perubahan dan pengembangan kapasitas. Nilai-nilai dan budaya yang hidup di lingkungan sekolah menjadi faktor pendukung yang sangat krusial, karena akan memengaruhi sejauh mana proses pelatihan dapat diterima dan diinternalisasi oleh para guru.

Proses pemetaan aset ini dilakukan melalui kolaborasi aktif antara tim pendamping dan pihak sekolah. Diskusi terbuka dan observasi langsung dilakukan agar seluruh informasi yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata di SDN Masiraan. Hasil dari pemetaan ini menjadi fondasi penting dalam merancang kurikulum workshop, memilih metode pelatihan yang sesuai, serta menentukan platform digital apa saja yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan.

## 3. Pendampingan

Kegiatan inti dari program pengabdian ini adalah pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dilaksanakan secara langsung di SDN Masiraan. Workshop ini dirancang secara sistematis dan bertahap guna mendukung peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media ajar digital yang relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar. Pelatihan ini menjadi sarana utama bagi para guru untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan teknis, serta pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif.

Pendampingan diarahkan pada penguasaan teknis penggunaan aplikasi, di mana para guru diberikan bimbingan langsung dalam mengoperasikan perangkat dan fitur-fitur utama dalam aplikasi yang telah dipilih. Saat praktik langsung pembuatan media pembelajaran oleh guru didorong untuk mengembangkan media yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran di SDN Masiraan. Selama proses praktik ini, pendamping memberikan arahan teknis, bimbingan kreatif, serta masukan strategis agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional secara pedagogis.

Setiap guru diberi kesempatan untuk memaparkan hasil karyanya melalui sesi presentasi. Guru memperoleh umpan balik langsung dari pendamping dan rekan sejawat, baik dalam aspek desain, isi materi, maupun kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Proses ini tidak hanya memperkaya wawasan guru, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat kolaborasi, karena mereka belajar saling memberi dan menerima kritik secara konstruktif.

## 4. Monitoring dan Evaluasi Partisipatif

Proses monitoring dilakukan dengan pendekatan yang beragam, seperti observasi langsung pada saat pelaksanaan workshop, diskusi terbuka antara pendamping dan peserta, serta melalui refleksi individu maupun kelompok yang diselenggarakan di akhir setiap sesi. Melalui pengamatan ini, tim pendamping dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai antusiasme peserta, pemahaman terhadap materi, serta kendala-kendala teknis yang dihadapi guru dalam mengoperasikan aplikasi seperti Canva, PowerPoint, atau Quizizz. Selain itu, monitoring juga mencakup dokumentasi terhadap hasil kerja guru selama sesi praktik, termasuk proses perancangan dan penyusunan media ajar yang telah dibuat.

Evaluasi dilaksanakan sebagai proses reflektif dan partisipatif yang melibatkan

berbagai pihak, seperti guru peserta workshop, kepala sekolah, dan operator sekolah. Evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di SDN Masiraan, serta kebermanfaatan media yang dikembangkan dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas. Dalam proses evaluasi ini, setiap pihak diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, pengalaman, serta masukan yang bersifat membangun berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan ini.

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SDN Masiraan Desa Masiraan, Kecamatan Pandawan, Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Provinsi Kalimantan Selatan dengan Nomor Statistik Sekolah 106026406009 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 30311664. Pada tahun 2023, sekolah ini mendapatkan akreditasi B melalui Keputusan Nomor 105/BAN-PDM/SK/2023 yang ditandatangani oleh Ketua BAN-PDM Totok Suprayitno, Ph.D., pada tanggal 23 Oktober 2023. pada tahun 2025 dengan jadwal sebagai berikut.



Gambar 2. Lokasi Penelitian

Tabel 1. Jadwal Penelitian Pendampingan Media Pembelajaran

No.	Kegiatan	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Persiapan Riset				
2	Focus Group Discussion (FGD)				
3	Pemetaan Asset				
4	Pendampingan				
5	Monitoring dan Evaluasi Partisipatif				
6	Penulisan Laporan				

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Tahap Identifikasi Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Tahap identifikasi kebutuhan dilakukan sebelum pelaksanaan workshop di SDN Masiraan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, dialog informal dengan kepala sekolah, serta diskusi terbuka dengan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas guru menggunakan metode pembelajaran tradisional, seperti papan tulis, buku paket, penjelasan verbal, dan alat bantu cetak sederhana. Media pembelajaran berbasis teknologi digital belum banyak digunakan. Dalam diskusi, sebagian besar guru menyampaikan bahwa mereka belum pernah mengikuti pelatihan atau workshop terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi yang dilakukan selama ini terbatas pada aplikasi dasar, seperti WhatsApp untuk komunikasi dan Microsoft Word untuk keperluan

administrasi.

Fasilitas sekolah juga masih terbatas. SDN Masiraan hanya memiliki satu proyektor yang digunakan secara bergantian antar guru. Tidak tersedia perangkat presentasi permanen di masing-masing kelas. Beberapa guru menyampaikan bahwa apabila mereka ingin menggunakan media digital, mereka harus membawa perangkat pribadi seperti laptop atau smartphone, termasuk menyediakan kuota internet sendiri. Guru juga mengungkapkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sederhana, mudah dibuat, dan dapat membantu penyampaian materi secara visual. Mereka menjelaskan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media visual seperti poster tematik, kartu huruf, atau gambar berwarna. Namun, media tersebut belum pernah dikembangkan dalam bentuk digital oleh guru karena keterbatasan kemampuan teknis.



Gambar 3. Peserta kegiatan pendampingan

#### **b. Tahap Perencanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi**

Berdasarkan hasil diskusi, diputuskan bahwa aplikasi Canva akan digunakan sebagai media utama workshop. Pertimbangan pemilihan Canva meliputi kemudahan penggunaan, aksesibilitas melalui smartphone maupun laptop, tersedianya template dan ilustrasi pendidikan, serta tidak memerlukan kemampuan desain profesional.

#### **c. Tahap Pelaksanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi**

Workshop dilaksanakan secara tatap muka. Pada sesi awal, fasilitator memperkenalkan tampilan antarmuka Canva termasuk fitur template, teks, ikon, galeri gambar, serta cara memasukkan foto dari perangkat pribadi. Demonstrasi dilakukan menggunakan proyektor sehingga guru dapat mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan. Guru tampak mengikuti sesi ini dengan aktif, beberapa di antaranya mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan fitur dasar.

Setelah tahap pengenalan, guru diminta melakukan eksplorasi mandiri. Setiap guru mencoba membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing. Beberapa guru membuat kartu alfabet, sebagian lainnya membuat poster bertema lingkungan hidup atau lembar kerja matematika. Selama sesi ini, guru saling bertanya mengenai penggunaan fitur Canva serta menunjukkan desain yang sedang mereka kerjakan.



Gambar 3. Pemaparan Materi

Pada tahap produksi, guru diminta menyempurnakan desain awal yang telah dibuat. Mereka menyesuaikan tata letak, ukuran teks, pemilihan warna, dan elemen visual lainnya. Pendamping memberikan penjelasan mengenai penataan elemen desain seperti ukuran tulisan, pengaturan jarak antar objek, serta penambahan ikon atau ilustrasi. Guru mengikuti arahan tersebut sembari melakukan perubahan pada desain masing-masing.

#### d. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Tahap pengembangan dilakukan setelah sesi eksplorasi Canva pada workshop. Pada tahap ini guru mulai memodifikasi desain awal yang telah dibuat. Beberapa guru memperbesar ukuran teks pada media mereka agar dapat dibaca oleh siswa kelas rendah. Guru lain mengganti gambar ilustrasi umum dengan ikon yang sesuai dengan materi, seperti gambar hewan untuk tema lingkungan, atau simbol angka untuk materi matematika. Selain itu, terdapat guru yang menghapus elemen dekoratif seperti bentuk visual berlebihan karena dianggap mengganggu fokus pada informasi utama.

Pada tahap ini, guru secara bertahap menyusun kembali tata letak desain. Sebagian guru mengatur posisi judul di bagian atas, menempatkan gambar di tengah, serta menambahkan penjelasan ringkas di bagian bawah. Beberapa guru menyesuaikan warna latar dengan warna teks untuk memastikan keterlihatan. Terdapat contoh media berupa poster tematik, kartu alfabet, flashcard, dan lembar kerja visual yang berasal dari rancangan masing-masing guru. Setiap media yang dihasilkan dicetak dalam format awal PDF atau JPG, kemudian ditampilkan kembali untuk dilihat bersama oleh guru lain.





Gambar 4. Contoh Media Pembelajaran Yang Dihasilkan

### e. Tahap Refleksi dan Evaluasi Workshop

Refleksi dilaksanakan pada akhir kegiatan workshop dengan metode diskusi terbuka. Guru diminta menyampaikan pengalaman, kendala, dan pemahaman yang diperoleh selama proses pelatihan.

Sebagian besar guru menyampaikan bahwa workshop merupakan kesempatan pertama mereka menggunakan Canva. Guru mengungkapkan bahwa proses praktik langsung memudahkan mereka dalam memahami fungsi template, penempatan teks, pemilihan gambar, serta pengaturan warna. Beberapa guru menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah membuat media pembelajaran ketika diberikan contoh dan pendampingan langkah per langkah. Beberapa guru menyebutkan kesulitan teknis, seperti menemukan fitur tertentu, mengatur ukuran elemen visual, serta menyesuaikan komposisi pada halaman. Guru juga menunjukkan kebutuhan terhadap instruksi lanjutan mengenai fitur Canva yang belum sempat digunakan, seperti animasi atau penataan layer.

Selama refleksi, guru menyampaikan rencana tindak lanjut pasca workshop. Beberapa guru menyimpan desain yang mereka hasilkan untuk digunakan pada pertemuan pembelajaran berikutnya. Ada guru yang menyarankan penggunaan proyektor secara bergiliran. Guru lain mengusulkan pembentukan kelompok kecil untuk berbagi desain media. Selain itu terdapat permintaan mengenai sesi pelatihan lanjutan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Kegiatan refleksi ditutup dengan penyimpulan kembali produk media yang telah dibuat, daftar kendala yang muncul selama proses, serta daftar kebutuhan pelatihan selanjutnya sebagaimana diutarakan oleh guru.

## 2. Pembahasan

### a. Identifikasi Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN Masiraan

Pada saat kegiatan identifikasi yang dilakukan melalui diskusi terarah, guru secara terbuka mengungkapkan berbagai keterbatasan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan media digital. Hambatan-hambatan tersebut meliputi minimnya pengalaman teknis dalam menggunakan perangkat dan aplikasi, kurangnya pelatihan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi, serta keterbatasan infrastruktur pendukung seperti proyektor dan perangkat TIK yang belum tersedia secara merata di setiap ruang kelas. Berbagai kendala ini memperlihatkan adanya kesenjangan signifikan antara tuntutan pembelajaran modern yang berbasis teknologi dan kemampuan aktual guru dalam mengadopsinya. Oleh karena itu, identifikasi kebutuhan tidak hanya berfungsi sebagai pemetaan masalah, tetapi juga menjadi dasar yang kuat untuk merancang intervensi pelatihan yang relevan dan tepat sasaran. Dari perspektif teoritis, kebutuhan guru akan media yang variatif dan relevan dengan perkembangan zaman sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran. Dengan demikian, identifikasi

kebutuhan tidak hanya menampilkan masalah, tetapi juga menjadi titik berangkat untuk merumuskan solusi melalui workshop.

Dalam perspektif pendekatan PAR, tahap identifikasi kebutuhan tidak hanya berfungsi sebagai proses pemetaan masalah, tetapi juga sebagai upaya membangun kesadaran kritis (*critical consciousness*) di kalangan guru mengenai urgensi transformasi media pembelajaran di era digital. Pada tahap ini, guru diajak untuk merefleksikan praktik pembelajaran yang selama ini mereka lakukan, sekaligus menyadari bahwa tantangan yang dihadapi bukan sekadar keterbatasan teknis dalam mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga berkaitan dengan perlunya perubahan pola pikir dalam merancang dan menyajikan materi ajar. Identifikasi kebutuhan menegaskan bahwa guru perlu menggeser paradigma pembelajaran dari pendekatan yang bersifat tradisional dan tekstual menuju penggunaan media digital yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi, dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, tahap ini menjadi momentum penting yang membuka ruang dialog reflektif dan mempersiapkan guru untuk terlibat secara aktif dalam proses perubahan melalui workshop dan pendampingan berikutnya.

#### **b. Perencanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN Masiraan**

Perencanaan workshop dilaksanakan melalui proses benar kolaboratif dan partisipatif, sesuai dengan prinsip dasar dalam pendekatan (PAR). Dalam kerangka ini, kolaborasi tidak hanya dimaknai sebagai kerja sama teknis, tetapi sebagai strategi penting untuk membangun rasa memiliki (*sense of ownership*) terhadap program pelatihan yang akan dijalankan. Guru dilibatkan secara aktif dalam proses perumusan kebutuhan, penyampaian kendala yang mereka hadapi dalam penggunaan teknologi, serta pengungkapan harapan terhadap bentuk pelatihan yang paling sesuai bagi mereka. Berbagai masukan tersebut menjadi pijakan utama dalam menyusun modul workshop, yang secara khusus diarahkan pada peningkatan kemampuan dasar desain visual melalui aplikasi Canva sebagai media digital yang mudah diakses dan relevan dengan pembelajaran di sekolah dasar.

Penyusunan modul pelatihan dirancang sejalan dengan tingkat literasi teknologi guru yang beragam. Untuk itu, materi disusun secara bertahap dan sistematis, dimulai dari pengenalan antarmuka dasar Canva, pemahaman fungsi-fungsi utama, hingga praktik membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti poster, lembar kerja, dan kartu ilustrasi. Selain mempertimbangkan aspek kompetensi guru, perencanaan juga memperhitungkan kondisi sarana prasarana sekolah yang masih terbatas, termasuk ketersediaan perangkat dan alat penunjang yang belum merata di setiap kelas. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, strategi pelaksanaan workshop dirancang agar tetap efektif, fleksibel, dan dapat diikuti oleh semua guru meskipun infrastruktur teknologi belum sepenuhnya memadai.

Dalam kerangka PAR, proses perencanaan menekankan bahwa keberhasilan sebuah program sangat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan peserta dalam merumuskan kegiatan. Tahap ini memberikan ruang luas bagi guru untuk menyampaikan pengalaman, tantangan, dan kebutuhan mereka terkait penggunaan media digital. Partisipasi aktif ini memungkinkan perumusan workshop yang benar-benar mencerminkan kondisi dan kebutuhan riil di lapangan, bukan sekadar berdasarkan asumsi perancang program.

#### **c. Pelaksanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN Masiraan**

Selama pelaksanaan workshop, guru mengikuti berbagai aktivitas yang meliputi eksplorasi fitur aplikasi, perancangan tata letak visual, penyesuaian elemen desain, hingga diskusi mengenai prinsip keefektifan visual dalam media pembelajaran. Pendampingan diberikan secara dialogis, bukan sekadar instruksi satu arah, sehingga guru dapat membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam sekaligus mengembangkan

keterampilan teknis melalui interaksi dan refleksi. Pendekatan ini juga memberi ruang bagi guru untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta belajar dari pengalaman satu sama lain (Kadarisma, 2019). Menariknya, beberapa guru yang pada awalnya tampak ragu dan kurang percaya diri dalam menggunakan perangkat digital mulai menunjukkan peningkatan keberanian, antusiasme untuk mencoba fitur baru, dan keaktifan dalam mencari solusi ketika menghadapi kesulitan teknis. Perubahan ini menandakan bahwa workshop bukan hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong transformasi sikap dan keyakinan guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Pelaksanaan workshop menunjukkan dinamika khas dari pendekatan PAR, di mana proses belajar tidak berlangsung secara linier, tetapi melalui siklus berulang yang mencakup tindakan, umpan balik, dan perbaikan (Suhirman dkk, 2024). Guru terlebih dahulu mencoba membuat media pembelajaran digital sesuai pemahaman awal mereka, kemudian memperoleh masukan dari pendamping maupun rekan sejawat, dan setelah itu melakukan revisi untuk meningkatkan kualitas hasil karyanya. Siklus reflektif ini secara bertahap memperkuat kompetensi guru, sehingga mereka tidak hanya menguasai langkah-langkah teknis seperti memilih elemen visual atau mengatur tata letak, tetapi juga mulai mampu mempertimbangkan prinsip estetika, keterbacaan, dan efektivitas visual dalam desain media pembelajaran (Zakiah & Hilman, 2019).

Selain peningkatan kemampuan individu, workshop juga membangun ekosistem belajar yang kolaboratif. Guru saling membantu ketika menghadapi kendala teknis, bertukar ide mengenai konsep visual yang lebih efektif, serta mempresentasikan media yang telah mereka buat sebagai bentuk apresiasi dan pembelajaran bersama. Interaksi semacam ini tidak hanya menumbuhkan rasa percaya diri, tetapi juga memperkuat keyakinan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mereka pelajari dan kuasai melalui latihan yang berkelanjutan (Cecep & Nurdin, 2021). Dengan demikian, workshop berfungsi tidak hanya sebagai sarana transfer keterampilan, tetapi juga sebagai ruang pemberdayaan yang mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

#### **d. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi yang Relevan dengan Kebutuhan Pembelajaran di SDN Masiraan**

Kemajuan signifikan tampak pada kreativitas guru dalam menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Produk yang dihasilkan tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana elemen desain dapat memperkuat penyampaian konsep dalam proses belajar. Bahkan, beberapa guru telah mampu mengembangkan media yang lebih variatif dan kompleks sesuai konteks materi yang mereka ajarkan, seperti poster tematik, *flashcard*, hingga lembar kerja visual yang dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran tertentu (Aulia, 2021). Hal ini menggambarkan bahwa workshop berhasil mendorong guru berpindah dari sekadar pengguna teknologi menjadi perancang media yang lebih reflektif, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Meskipun kemajuan terlihat jelas, sejumlah tantangan tetap muncul dalam proses pengembangan media (Kurniawan dkk, 2023). Beberapa guru masih membutuhkan pendampingan dalam hal harmonisasi warna, pemilihan dan konsistensi tipografi, serta pengaturan ruang visual agar tampilan media tidak terasa terlalu padat atau membingungkan bagi siswa. Kesulitan-kesulitan ini menunjukkan bahwa penguasaan desain visual bukanlah keterampilan yang dapat dikuasai secara instan, melainkan proses bertahap yang memerlukan latihan berulang, umpan balik berkelanjutan, dan pendampingan yang konsisten agar kualitas media yang dihasilkan semakin meningkat (Febriani, 2023).

Temuan ini sejalan dengan pandangan Daryanto, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya menampilkan informasi secara jelas, tetapi juga harus memiliki daya tarik visual yang mampu memotivasi dan membantu siswa dalam memahami

konsep (Suryani, 2018). Dengan demikian, tahap pengembangan media tidak hanya berfungsi sebagai proses menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kesadaran dan pemahaman guru mengenai pentingnya desain visual yang berkualitas dalam mendukung efektivitas proses belajar (Ilham dkk, 2023). Proses ini memperkuat pemahaman bahwa desain yang baik merupakan bagian integral dari pembelajaran bermakna, bukan sekadar aspek estetika tambahan.

#### **e. Refleksi dan Evaluasi Terhadap Hasil Workshop Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi**

Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri yang signifikan di kalangan guru, khususnya dalam mengoperasikan aplikasi Canva sebagai alat desain media pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa mereka kini lebih memahami bagaimana pemilihan warna, tata letak, dan elemen visual lain dapat memengaruhi tingkat pemahaman dan keterlibatan siswa (Irmade & Siswato, 2019). Lebih jauh lagi, refleksi mengungkap bahwa guru mulai membangun kesadaran baru bahwa media digital tidak lagi dapat dipandang sebagai pelengkap semata, tetapi sebagai bagian penting dari inovasi pembelajaran yang perlu dikembangkan secara berkelanjutan. Kesadaran ini menjadi indikasi positif bahwa workshop tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong transformasi pola pikir guru terhadap peran teknologi dalam pendidikan (Budiarti & Adar, 2023).

Dalam perspektif PAR, refleksi yang dilakukan setelah evaluasi tidak hanya berperan sebagai instrumen untuk menilai keberhasilan kegiatan, tetapi juga menjadi landasan penting untuk merancang perbaikan di tahap berikutnya. Siklus dalam PAR mengharuskan setiap kemajuan, sekecil apa pun, dijadikan pijakan bagi aksi yang lebih baik pada proses selanjutnya, sehingga perubahan yang terjadi bersifat progresif dan berkelanjutan. Dengan demikian, refleksi pada penelitian ini menunjukkan bahwa workshop telah memberikan dampak positif dan berarti terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital (Dewi & Hilman, 2019). Namun, temuan evaluatif juga menegaskan perlunya pendampingan lanjutan agar transformasi yang telah dimulai dapat terus berkembang dan tertanam dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

### **Kesimpulan**

Proses identifikasi kebutuhan guru menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi dan fasilitas dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Guru dominan menggunakan media konvensional karena faktor kebiasaan, minimnya pelatihan, dan keterbatasan perangkat. Meskipun memahami pentingnya media digital, mereka belum memiliki keterampilan praktis maupun sarana yang memadai untuk merancang secara mandiri. Temuan ini menjadi dasar perencanaan workshop, yang tidak hanya perlu fokus pada kemampuan teknis pengoperasian aplikasi, tetapi juga pada pemahaman prinsip desain, peningkatan kepercayaan diri, dan penguatan kesadaran akan manfaat jangka panjang penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perencanaan workshop dilakukan secara kolaboratif dan menyesuaikan kebutuhan guru. Pendekatan partisipatif digunakan dalam merumuskan isi workshop berdasarkan pengalaman dan keterbatasan mereka. Canva dipilih sebagai media utama karena mudah diakses, praktis digunakan, dan menyediakan template edukatif yang dapat dimodifikasi tanpa keterampilan desain lanjutan. Alur pembelajaran disusun bertahap sesuai tingkat literasi digital guru, mulai dari pengenalan fitur dasar hingga praktik membuat media. Selain panduan teknis, workshop memberi ruang bagi guru untuk bereksperimen dengan gaya visual dan konten. Pendekatan ini tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga menumbuhkan rasa kepemilikan dan pemberdayaan dalam penggunaan media digital di kelas.

Pelaksanaan workshop dilakukan dengan menekankan praktik langsung. Guru tidak hanya menerima materi, tetapi langsung membuat media pembelajaran menggunakan Canva.

Pendampingan menyediakan contoh desain yang relevan, guru memodifikasinya sesuai kebutuhan kelas masing-masing. Proses ini mendorong kreativitas melalui pengaturan warna, teks, ilustrasi, dan struktur konten. Interaksi antar peserta juga aktif, karena mereka saling memberi masukan dan membandingkan karya.

Pengembangan media berbasis teknologi menghasilkan produk digital yang meningkat secara pedagogis dan estetis. Media yang dibuat guru menunjukkan peningkatan kualitas desain, mulai dari keseimbangan komposisi, konsistensi elemen, keterbacaan teks, hingga pemilihan warna yang lebih tepat. Materi yang awalnya sederhana berubah menjadi tampilan visual yang lebih komunikatif dengan ikon, ilustrasi, dan penyajian informasi yang lebih terstruktur. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai memahami fungsi elemen visual dalam memperkuat penyampaian materi.

Refleksi dan evaluasi menunjukkan bahwa workshop berhasil mengubah mindset guru terhadap teknologi sebagai bagian penting pembelajaran. Guru mulai melihat media digital bukan sekadar hiasan visual, tetapi sebagai alat pedagogis yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Sikap guru juga berubah: dari ragu dan takut salah menjadi lebih berani mencoba fitur baru dan mengembangkan media sesuai kebutuhan kelas. Selain peningkatan kemampuan teknis, guru mulai merencanakan penggunaan media digital dalam pembelajaran rutin. Meskipun sebagian masih merasa belum mahir, mereka menunjukkan motivasi tinggi untuk terus belajar. Implementasi berkelanjutan tetap memerlukan dukungan teknis dan penguatan ekosistem pembelajaran berbasis teknologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdianah, Wahyudi, J., & Wahid, M. (2022). *Metodologi pengabdian masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Aulia, Y. K. (2021). Pemanfaatan sumber belajar berbasis TIK dalam kegiatan pembelajaran di Jurusan KGSP. *E-Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 10(2).
- Budiarti, E., & Adar, S. Y. (2023). Impact of digital media on social-emotional development in early childhood: A case study at TK Kartika XX-46 Kendari. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(2), 89–98. <https://doi.org/10.14421/jga.2023.82-04>
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Putri, D. A. E. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. *Edu Journal: Innovation in Learning and Education*, 1(1), 73–83. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Halimatus Sakdiah, Muliani, & Lukman, I. R. (2022). Pelatihan satu guru satu aplikasi pembelajaran bagi guru SD Lhokseumawe. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(3), 648–655. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i3.16975>
- Ilham, M., Ramadhani, D. M., Hasanah, U., Kafrawi, & Nurfitri. (2023). Workshop media pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, 1(2), 86–95. <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.245>
- Irmade, O., & Widjanarko, P. (2019). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT (information communication technology) di TK Rumah Pelangi Colomadu Karanganyar. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).

- Kadarisma, G., & Ahmadi, F. Y. (2019). Pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT kepada guru sekolah dasar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 35–42. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.9710>
- 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). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i2.13877>
- Kurniawan, A., Jumini, S., Haerudin, Hanipah, S., Safii, M., Akbar, M. R., Puspita, G. N., Fitriyah, E. I., Rahim, F. R., & Fiyul, A. Y. (2023). *Media pembelajaran berbasis ICT MI/SD*. Get Press Indonesia.
- Kustandi, C., & Ibrahim, N. (2021). Pendampingan pembuatan bahan ajar elektronik bagi guru di sekolah dasar untuk meningkatkan literasi digital. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(3), 415–422. <https://doi.org/10.22437/jkam.v5i3.16233>
- Lestari, I. D., Aini, R. Q., Merdekawati, A., Suhendra, R., Fatmawati, & Haris, A. (2024). Workshop platform Canva dan Quizizz sebagai upaya peningkatan kompetensi TIK bagi guru SDN Semongkat. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 43–47.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34–46.
- Lilawati, E., Widya, M. A. A., Sihab, R., Nisayanti, E. M., & Rohmah, R. N. (2023). Workshop peningkatan kompetensi bagi guru dengan tema pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Android. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–39. <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v4i1.3120>
- Setiani, I., & Medriati, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 9(1), 57–68. <http://dx.doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Suhrman, Novriyana, Y., Septia, R. D., & Dewi, Y. P. (2024). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sumber belajar kreatif dan inovatif dalam pembelajaran PAI Islam di ruang lingkup madrasah. *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2), 216–221. <https://doi.org/10.29300/btu.v9i2.5341>
- Suryani, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 137–145.