

# Sosialisasi Pengenalan Media Interaktif Berbasis Web Sebagai Media Ajar Siswa Sekolah Dasar

**Yadi<sup>1,\*</sup>, Distiliana<sup>2</sup>, Hardiyanti<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Teknik Informatika, Institut Teknologi Pagar Alam, Sumatera Selatan

<sup>2</sup>Universitas Palembang, Sumatera Selatan

<sup>3</sup>Teknologi informasi, Institut Kesehatan dan Teknologi Kartini Batam, Batam

\*Corresponding Author: [yadimkom@gmail.com](mailto:yadimkom@gmail.com)

## ABSTRACT

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media interaktif berbasis web. Namun, pada tingkat sekolah dasar, pemanfaatan teknologi sebagai media ajar masih terbatas karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi guru dalam menggunakan media interaktif berbasis web sebagai pendukung proses pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 122 Kota Palembang melalui tahapan observasi, pelatihan, pendampingan, monitoring, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan guru. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 50,1 meningkat menjadi 81,1 pada posttest, sehingga terdapat peningkatan kompetensi sebesar 31 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan sangat efektif dalam memperkuat kemampuan guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis web. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam mendukung pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

**Kata Kunci :** Media Interaktif, Web, Pembelajaran Dasar, Guru, Pengabdian Masyarakat.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dalam dua dekade terakhir telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan mudah diakses [1]. Salah satu perkembangan penting adalah hadirnya media pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan dapat diakses kapan saja [2]. Media interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik [3], [4], [5], [6].

Namun demikian, pemanfaatan teknologi ini belum merata, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan observasi awal dan hasil diskusi dengan beberapa guru, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang mampu menarik perhatian siswa, terutama pada generasi digital yang telah terbiasa dengan visual dan teknologi [7]. Minimnya pemanfaatan media berbasis web juga disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan guru tentang cara mengakses, mengembangkan, maupun menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran.

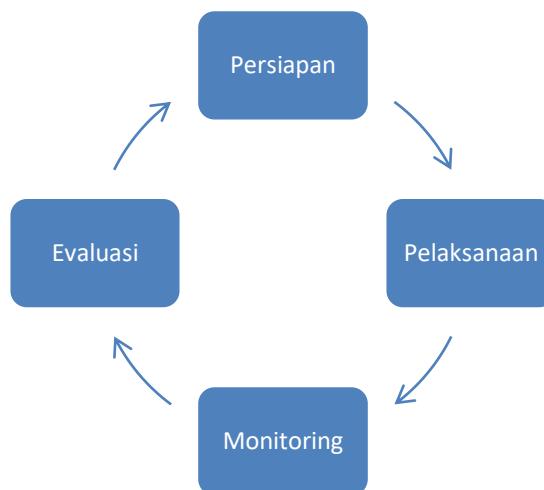
Ketidakoptimalan penggunaan teknologi ini berdampak pada rendahnya variasi metode pembelajaran serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif. Padahal,

media interaktif berbasis web dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik melalui animasi, audio, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya [8], [9]. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media interaktif menjadi kebutuhan mendesak agar pembelajaran di sekolah dasar dapat berjalan lebih efektif, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan zaman [10], [11].

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Sosialisasi Pengenalan Media Interaktif Berbasis Web sebagai Media Ajar Siswa Sekolah Dasar ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dasar kepada guru terkait pemanfaatan media interaktif. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu mengenali berbagai jenis platform media interaktif, memahami langkah penggunaannya, serta dapat mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa di sekolah dasar [12], [13].

### Metodologi

Metode yang dipergunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui beberapa tahap diantaranya persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan [14], [15]. Terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan, pada tahap ini tim terlebih dahulu melakukan observasi awal di SD Negeri 122 Kota Palembang sebagai mitra kegiatan. Observasi dilakukan melalui wawancara dengan beberapa guru untuk menggali informasi terkait media pembelajaran yang selama ini digunakan serta kendala dalam pemanfaatan media berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim kemudian menyusun rancangan program kegiatan yang meliputi materi, metode pelatihan, serta perangkat pendukung yang dibutuhkan.
2. Tahap Pelaksanaan tahap ini dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru mitra. Pelatihan difokuskan pada peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis web sebagai media ajar.

- Tim memberikan demonstrasi, contoh aplikasi, serta praktik langsung agar guru mampu menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Tahap Monitoring dilakukan secara intensif oleh tim pelaksana untuk menilai perkembangan dan partisipasi guru selama kegiatan berlangsung. Monitoring ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru memahami materi pelatihan, serta kemampuan awal mereka dalam menggunakan media interaktif sebagai bagian dari pembelajaran.
  4. Tahap Evaluasi program dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada peserta untuk melihat peningkatan pengetahuan guru sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menilai efektivitas kegiatan serta rekomendasi untuk pengembangan kegiatan selanjutnya

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai *Sosialisasi Pengenalan Media Interaktif Berbasis Web sebagai Media Ajar Siswa Sekolah Dasar* di SD Negeri 122 Kota Palembang telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan ini berlangsung dengan partisipasi aktif dari para guru yang menjadi mitra dalam program ini.

### 1. Hasil Observasi Awal

Pada tahap Observasi, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku ajar, papan tulis, dan lembar kerja siswa. Penggunaan media berbasis teknologi masih sangat terbatas, terutama media interaktif berbasis web. Beberapa guru menyampaikan bahwa keterbatasan terjadi karena kurangnya pemahaman teknis, keterampilan digital yang belum memadai, serta minimnya pelatihan terkait penggunaan media ajar berbasis teknologi. Temuan ini menguatkan perlunya pelatihan intensif mengenai media interaktif sebagai dukungan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Observasi Awal

### 2. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan yang dilakukan mencakup pengenalan konsep media interaktif berbasis web, contoh aplikasi, serta cara penggunaannya dalam pembelajaran. Guru diberikan kesempatan untuk melihat demonstrasi langsung serta praktik menggunakan beberapa platform media interaktif, seperti kuis berbasis web, presentasi interaktif, dan media visualisasi pembelajaran.



Gambar 2. Pelaksanaan pelatihan

Selama sesi pendampingan, sebagian besar guru menunjukkan antusiasme tinggi. Guru mulai memahami bahwa media interaktif dapat mempermudah penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, serta mengembangkan suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan. Pendampingan ini juga membantu guru mengatasi kendala teknis seperti mengakses platform, mengunggah materi, dan menyusun media interaktif sesuai kebutuhan pembelajaran.

### 3. Monitoring Perkembangan Guru

Monitoring dilakukan dengan mengamati keterlibatan dan keterampilan guru selama proses latihan. Hasil monitoring menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan media interaktif. Sebagian besar guru telah mampu membuat materi ajar sederhana menggunakan platform berbasis web dan memahami cara mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran harian. Selain itu, motivasi guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran meningkat setelah mengetahui potensi media interaktif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

### 4. Hasil Evaluasi (*Pretest* dan *Posttest*)

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur peningkatan pengetahuan guru. Hasil pretest menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru terhadap media interaktif masih berada pada kategori rendah. Setelah mengikuti pelatihan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru tentang konsep, jenis, dan penggunaan media interaktif berbasis web.

| No        | Nama Guru | Nilai Pretest | Nilai Posttest |
|-----------|-----------|---------------|----------------|
| 1         | Guru A    | 50            | 85             |
| 2         | Guru B    | 55            | 80             |
| 3         | Guru C    | 45            | 78             |
| 4         | Guru D    | 60            | 88             |
| 5         | Guru E    | 50            | 82             |
| 6         | Guru F    | 40            | 75             |
| 7         | Guru G    | 55            | 83             |
| 8         | Guru H    | 48            | 79             |
| 9         | Guru I    | 52            | 84             |
| 10        | Guru J    | 46            | 77             |
| Rata-Rata |           | 50.1          | 81.1           |

Peningkatan tersebut menggambarkan bahwa pelatihan dan pendampingan memiliki pengaruh yang positif terhadap kompetensi guru dalam pemanfaatan media berbasis teknologi. Guru juga menyatakan bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih variatif.

### **Pembahasan**

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah memberikan dampak positif bagi guru di SD Negeri 122 Kota Palembang. Pemanfaatan media interaktif berbasis web terbukti dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama pada era digital yang menuntut inovasi dan kreativitas guru dalam mengajar. Hasil peningkatan pengetahuan guru menunjukkan bahwa pelatihan seperti ini sangat diperlukan, mengingat tuntutan pembelajaran abad 21 yang berorientasi pada literasi digital, kolaborasi, dan kreativitas [16].

Kegiatan ini juga sekaligus memperkuat peran perguruan tinggi sebagai agen perubahan dalam peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat. Dengan adanya pelatihan ini, guru memiliki kemampuan awal untuk mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis web memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media interaktif mampu menyajikan materi dengan kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka memahami materi. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa informasi visual dan interaktif dapat meningkatkan retensi dan pemahaman peserta didik.

Selain itu, kegiatan ini mengungkap bahwa keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi bukan disebabkan oleh kurangnya fasilitas, tetapi lebih kepada kurangnya pelatihan dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital. Melalui pelatihan ini, guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengakses, mengedit, dan memanfaatkan beberapa platform media interaktif seperti Canva, Liveworksheet, Wordwall, dan media berbasis web lainnya [17], [18]. Pemahaman ini menjadi bekal penting dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Kegiatan pengabdian ini juga memperlihatkan adanya perubahan sikap guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Jika sebelumnya sebagian guru merasa ragu atau enggan karena menganggap teknologi sebagai sesuatu yang sulit, kini mereka mulai menunjukkan kepercayaan diri dan motivasi untuk mencoba menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran sehari-hari [19][20]. Hal ini menunjukkan adanya transformasi mindset dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih partisipatif dan memfasilitasi kebutuhan siswa.

Lebih jauh lagi, hasil pelatihan ini mencerminkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan. Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam mentransfer ilmu dan teknologi kepada masyarakat, sementara sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat langsung menerapkan hasil transfer tersebut dalam konteks pembelajaran. Sinergi ini menjadi fondasi dalam mewujudkan praktik pembelajaran yang lebih baik dan berkelanjutan. Dari perspektif keberlanjutan program, kegiatan monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa guru membutuhkan pendampingan lanjutan untuk memastikan keterampilan yang diperoleh dapat terus diterapkan dan ditingkatkan. Hal ini dapat diwujudkan melalui pembentukan kelompok belajar guru (*teacher learning community*) atau forum diskusi yang memungkinkan guru saling berbagi pengalaman dan memperkuat praktik pemanfaatan media interaktif. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya memberikan pengetahuan sesaat, tetapi juga menciptakan dampak jangka panjang pada peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Sosialisasi Pengenalan Media Interaktif Berbasis Web sebagai Media Ajar Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri 122 Kota Palembang telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman serta kemampuan guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis web dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 50,1 menjadi 81,1 pada posttest, dengan peningkatan kompetensi sebesar 31 poin. Selain peningkatan pengetahuan, guru juga menunjukkan antusiasme dan motivasi yang tinggi untuk menerapkan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

## Daftar Pustaka

- [1] A. Supriyadi, N. Firdaus, F. Yusfida, and H. Hartatik, "Literasi Data dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Artificial Intelligence bagi Pengajar SMA Negeri 2 Surakarta," *Indones. J. Community Serv.*, vol. 6, no. 2, p. 201, 2024, doi: 10.30659/ijocs.6.2.201-208.
- [2] S. R. K. Jatilinuar and I. Widyastuti, "Pengembangan website berbasis Google Site sebagai media pembelajaran blended learning Karawitan melalui fitur interaktif," *INOTEKS J. Inov. Ilmu Pengetahuan, Teknol. dan Seni*, vol. 27, no. 1, 2023, doi: 10.21831/ino.v1i2.64384.
- [3] G. Manoi and R. H. Soesanto, "Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning]," *JOHME J. Holist. Math. Educ.*, vol. 6, no. 1, p. 43, 2022, doi: 10.19166/johme.v6i1.4602.
- [4] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [5] P. N. Sari and M. Salehudin, "Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda," *Educ. J. Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 3, pp. 169–179, 2024, doi: 10.21462/educasia.v9i3.279.
- [6] D. A. Dewi, Y. Yunarti, T. Mulyati, and R. Wahid, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif Mobile Learning Dalam Mengembangkan Literasi Kewarganegaraan Siswa," *Nat. J. Kaji. dan Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 1610–1617, 2023, doi: 10.35568/naturalistic.v7i2.3363.
- [7] J. Kardo, A. J. Patandean, and S. Bahri, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa UPT SDN 25 Mengkendek," *Bosowa J. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 126–130, 2024, doi: 10.35965/bje.v5i1.5318.
- [8] D. Amalia, "Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai," *Tinta Emas J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 23–32, 2023, doi: 10.35878/tintaemas.v2i1.743.
- [9] H. Hardianto and A. Pongsimpin, "Aplikasi Sebagai Media Interaktif Pengenalan Aksara Lontara dan Budaya Bugis Berbasis Flash," *J. Literasi Digit.*, vol. 2, no. 1, pp. 66–71, 2022, doi: 10.54065/jld.2.1.2022.117.
- [10] Z. Faradisa, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate

Storyline untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar," *e-jurnal Inov. Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 3, pp. 645–656, 2023, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i3>

- [11] L. Kester and J. J. G. van Merriënboer, "Implications of the Four Component Instructional Design Model for Multimedia Learning," *Cambridge Handb. Multimed. Learn.*, pp. 100–120, 2021, doi: 10.1017/9781108894333.011.
- [12] Amaliah, "Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Tematik melalui Bimbingan Teknis Media Pembelajaran di SD Negeri Cipayung Sukmajaya Kota Depok," *Formosa J. Appl. Sci.*, vol. 1, no. 5, pp. 849–862, 2022, doi: 10.5592/fjas.v1i5.1605.
- [13] S. Susanti, M. D. Bahtiar, L. Hakim, and A. Arif, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Articulate Storyline," *J. KARINOV*, vol. 7, no. 1, p. 24, 2024, doi: 10.17977/um045v7i1p024.
- [14] A. Wahyudi, T. Mufliah, T. P. Andriani, and A. Setiawan, "Penguatan Literasi Digital Melalui Alih Tekhnologi Program Kampus Mengajar di SD Al Mufidah Surabaya," *J. Abdimas Adpi Sos. dan Hum.*, vol. 3, no. 3, pp. 346–353, 2022, doi: 10.47841/jsoshum.v3i3.219.
- [15] F. Fajrianti, D. A. Ridzal, and S. H. Kaif, "Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa SDN 111 Buton melalui Penggunaan Media Pop Up Book," *J. Pengabdi. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 12, pp. 3628–3632, 2024, doi: 10.59837/jpmba.v1i12.760.
- [16] T. Triningsih, S. Syahroni, and J. Jamilah, "Peningkatan Inovasi Guru Sd Melalui Penguatan Literasi Teknologi Untuk Menunjang Pembelajaran Abad 21," *Maj. LONTAR*, vol. 34, no. 3, pp. 86–97, 2022, doi: 10.26877/ltr.v34i3.14273.
- [17] M. Afifulloh and M. Sulistiono, "Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual," *Wikrama Parahita J. Pengabdi. Masy.*, vol. 7, no. 2, pp. 211–216, 2023, doi: 10.30656/jpmwp.v7i2.5346.
- [18] V. N. Ansas, A. Azizah, and A. Widiana, "Penguatan Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Guru Bahasa Asing Di Wilayah Sukabumi Guna Menghadapi Situasi Pembelajaran Pasca-Pandemi," *Dimasatra*, vol. 3, no. 1, pp. 43–54, 2023, doi: 10.17509/dm.v3i1.55266.
- [19] M. I. Rusdi, D. Prasti, and R. Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman IPA Kelas VII SMPN 3 Bone-Bone," *J. Literasi Digit.*, vol. 2, no. 3, pp. 168–175, 2023, doi: 10.54065/jld.2.3.2022.223.
- [20] M. Sipan, A. E. Jayati, and P. Muliandi, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Di Sdn 01 Pomah Klaten," *SELAPARANG J. Pengabdi. Masy. Berkemajuan*, vol. 6, no. 3, p. 1261, 2022, doi: 10.31764/jpmb.v6i3.10400.