

Praktik Baik Pemanfaatan Media Ajar Digital dalam Kegiatan Pembelajaran

Jumiati Nur^{1*}, Abdul Azis², Fitriani³, Hardianto⁴, Minzar⁵, Roslih⁶, Hikmah Idris⁷, Tria Mulya Utari⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

E-mail: abdul.azis@unismuh.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4810>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 24 Dec 2025

Revised: 30 Dec 2025

Accepted: 05 Jan 2026

Kata Kunci:

Sosialisasi, Media Digital, Guru Sekolah Dasar, Aktivitas Pembelajaran.

Keywords:

Socialization, Digital Media, Elementary School Teachers, Learning Activities.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) berupa sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Kegiatan Belajar di UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA, merupakan isu yang relevan di tengah perkembangan teknologi saat ini. Artikel ini bertujuan untuk mensosialisasikan penggunaan media digital berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Canva dan evaluasi menggunakan Wayground kepada para guru di UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA. Kegiatan PKM ini dilakukan secara kolaboratif dengan dosen dari Universitas Muhammadiyah Makassar, mahasiswa Program Magister Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar, dan guru-guru UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA. Kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Tahap perencanaan terdiri dari menentukan tema, melakukan observasi, merumuskan solusi, dan kemudian menyusun materi. Tahap pelaksanaan terdiri dari penyampaian materi tentang media digital berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Canva dan evaluasi menggunakan Wayground. Tahap pelaporan terdiri dari penyusunan laporan dan publikasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi sehingga guru memahami penggunaan media digital berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Canva dan evaluasi menggunakan Wayground.

Community Service (PKM) activities in the form of socialization of the Use of Digital Teaching Media in Learning Activities at UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA, is a relevant issue amidst current technological developments. This article aims to socialize the use of digital media based on Google Sites integrated with Canva and evaluation using Wayground to teachers at UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA. This PKM activity was carried out collaboratively with lecturers from Muhammadiyah University of Makassar, students of the Elementary Education Masters Program at Muhammadiyah University of Makassar, and teachers of UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA. This activity was carried out in three stages, namely the planning, implementation and reporting stages. The planning stage consists of determining the theme, conducting observations, formulating solutions and then compiling materials. The implementation stage consists of delivering material about Google Site-based digital media integrated with Canva and evaluation using Wayground. The reporting stage consists of compiling reports and publications. The results of this activity show that teachers are enthusiastic about participating in socialization activities so that teachers understand the use of digital media based on Google Sites integrated with Canva and evaluation using Wayground.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Jumiati Nur, et al. (2025). Praktik Baik Pemanfaatan Media Ajar Digital dalam Kegiatan Pembelajaran, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4810>

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat. Penggunaan perangkat digital seperti komputer, tablet, dan smartphone telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Tantangan yang dihadapi salah satunya yaitu pendidik. Para pendidik harus mampu menghadapi pendidikan berbasis teknologi. Pendidik diharuskan mampu untuk menguasai perkembangan zaman demi kemajuan dan kebaikan suatu bangsa, dalam hal ini khususnya dunia Pendidikan (Triayomi, 2024). Sekolah tanpa tenaga pendidik yang berkompoten tidak mampu menguasai teknologi yang dapat digunakan dalam pengajaran (Sogianur, 2025). Keberhasilan pembelajaran bergantung pada peran pendidik dalam

Pendidikan semakin banyak yang mampu memanfaatkan teknologi informasi baru yang dapat menunjang efektivitas, produktivitas dan efisiensi mereka (Murwanto et al., 2025). Pembinaan intensif yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka pengembangan skill anak didiknya berpeluang tidak maksimal, bahkan seharusnya standar pendidik juga mengarah kepada penguasaan digital, sebab semua yang berbasis internet terasa lebih hebat (Rahmatullah, 2022). Sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan anak perlu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Digitalisasi dalam pendidikan dapat meningkatkan akses dan kualitas pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Tantangan yang dihadapi oleh seorang guru yaitu banyak guru di sekolah dasar yang masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Menurut (Nambatari, 2021), diperoleh bahwa guru kesulitan memanfaatkan IT dikarenakan beberapa hal yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang media IT, arus listrik dan wifi di sekolah tidak normal, tidak adanya kewajiban dari pihak sekolah agar guru mengajar menggunakan IT. Disarankan dari hasil penelitian tersebut agar warga sekolah agar mampu mengembangkan pengadaan bimbingan mengenai IT dapat melalui pelatihan, lokakarya, dan seminar. Menurut (Widia et al., 2024), diperoleh bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengikuti perkembangan teknologi meliputi keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan, dan perubahan teknologi yang cepat. Maka perlu dibekali dengan keterampilan digital yang memadai untuk menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, pelatihan digital dan dukungan pemerintah diidentifikasi sebagai solusi potensial.

Selain itu guru juga harus memahami berbagai model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif adalah suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menggunakan cara-cara baru yang kreatif dan mengedepankan pemikiran kritis, keterlibatan aktif, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara mandiri, kreatif, dan inovatif, sehingga mereka dapat menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Implementasi model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Ini termasuk penggunaan multimedia, game edukatif, dan platform pembelajaran online.

Media pembelajaran berbasis teknologi dengan tampilan visual yang menarik dan isi yang relevan dapat mempermudah siswa memahami materi. Selain itu, media ini membantu siswa menerapkan nilai-nilai pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna (Aeni, 2022). Peningkatan motivasi belajar melalui media interaktif juga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif menjadi salah satu upaya nyata dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Aeni et al., 2022).

Melalui pendampingan digitalisasi, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, memperkuat kompetensi guru, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan kerjasama antara pihak sekolah, orang tua, dan komunitas sangat penting dalam mendukung proses digitalisasi dan implementasi model pembelajaran. Pendampingan ini juga bisa melibatkan pihak universitas untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman. Tujuan pengabdian dengan adanya program pendampingan ini, diharapkan sekolah dasar dapat lebih siap dalam menghadapi tuntutan pendidikan yang modern, serta menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan global di masa depan.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membantu masyarakat, khususnya orang-orang yang sedang dalam keadaan yang perlu diperhatikan. Pengabdian ini bertujuan agar sekolah dasar dapat lebih siap dalam menghadapi tuntutan Pendidikan

yang modern, serta menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan global di masa depan. Dalam hal ini, TIM Dosen Universitas Muhammadiyah Makassar beserta mahasiswa akan melaksanakan kegiatan Program Pengabdian Masyarakat ini kepada instansi UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA yang berada di Dusun Lekoala, Desa Borikamase, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros.

METODE

Kegiatan Seminar dilaksanakan secara kolaboratif oleh dosen dan mahasiswa Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, bersama guru UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA Kegiatan ini berupa Sosialisasi Praktik Baik Pemanfaatan Media Ajar Digital dalam Kegiatan Pembelajaran, dan merupakan indikator keberhasilan dari mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM) Mahasiswa Magister Pendidikan Dasar Tahun 2025 pada Jurusan Magister Pendidikan Dasar. Sosialisasi yang terdiri dari 7 orang bertugas sesuai dengan uraian yang dijelaskan dalam Tabel 1.

Tabel 1. 7 Orang yang Bertugas

No.	Nama/Jabatan	Institusi	Tugas
1.	Dr. Abdul Azis, M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Makassar	Membuka Kegiatan PKM
2.	Hardianto	Universitas Muhammadiyah Makassar	Pembawa Materi
3.	Minzar	Universitas Muhammadiyah Makassar	Ketua Panitia
4.	Fitriani	Universitas Muhammadiyah Makassar	Sekretaris
5.	Roslia	Universitas Muhammadiyah Makassar	Bendahara
6.	Tria Mulya Utari	Universitas Muhammadiyah Makassar	MC
7.	Himah Idris	Universitas Muhammadiyah Makassar	Dokumentasi

Lokasi kegiatan dilaksanakan di UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA yang terletak di Dusun Lekoala, Desa Borikamase, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi dilakukan dalam tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap perencanaan terdiri dari menentukan tema, melakukan observasi, merumuskan solusi kemudian menyusun materi sosialisasi. Pada tahap pelaksanaan terdiri dari penyampaian materi, tanya jawab. Pada tahap pelaporan yaitu menyusun laporan dan publikasi. Hasil dari kegiatan Sosialisasi Praktik Baik Pemanfaatan Media Ajar Digital dalam Kegiatan Pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil observasi ditetapkan satu masalah terkait Praktik Baik Pemanfaatan Media Ajar Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah mengadakan Sosialisai Pemanfaatan Media Ajar Digital. Peserta kegiatan ini adalah guru pada UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA Pada kegiatan ini setiap Mahasiswa PKM melakukan tugasnya masing-masing. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pemberian materi Media digital berbasis google site yang diintegrasikan dengan canva dan evaluasi menggunakan wayground. Setelah pembawaan materi, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab serta praktik langsung penggunaan media. Pada tahap pelaporan, Mahasiswa PKM melakukan evaluasi dan refleksi serta menyusun laporan kegiatan Sosialisasi sebagai bentuk pertanggungjawaban tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sosialisasi Mahasiswa Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM) dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan untuk evaluasi hasil kegiatan. Berikut uraian pada setiap tahapan kegiatan:

Tahap perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan identifikasi kebutuhan mitra dan menetapkan tujuan kegiatan. Tim PKM melakukan observasi lapangan dan wawancara dengan guru UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditetapkan tujuan kegiatan ini adalah untuk mensosialisasikan cara penggunaan media digital berbasis *google site* yang diintegrasikan dengan *canva* dan evaluasi menggunakan *wayground*. Tim PKM menyampaikan rencana kegiatan kepada Kepala Sekolah dan mendapat sambutan positif. Perencanaan kegiatan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Rencana Kegiatan

Tahap pelaksanaan

Kegiatan dilakukan di UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi dibuka oleh Kaprodi Pasca Sarjana Pendidikan Dasar yaitu Bapak Dr. Abdul Azis, M.Pd, melalui aplikasi zoom, dan acara pembukaan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Pembukaan via zoom

Setelah pembukaan dilanjutkan dengan sambutan Kepala Sekolah UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA Ibu NURJANNAH, S.Pd.,M.Pd dengan mengapresiasi kedatangan Mahasiswa PKM di sekolah beliau. Seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sambutan Kepala Sekolah

Kemudian, acara selanjutnya sosialisasi materi Media digital berbasis *google site* yang diintegrasikan dengan *canva* dan evaluasi yang dipaparkan oleh seorang mahasiswa PKM yakni Bapak Hardianto. Di akhir kegiatan sosialisasi, pemateri melakukan kegiatan tanya jawab terkait materi dan sekaligus praktek bersama pemanfaatan media digital. Peserta terlihat antusias dan mengikuti sosialisasi dengan penuh antusias. Pemaparan materi yang disampaikan oleh pemateri seperti terlihat di Gambar 4.





Gambar 4. Pemaparan Materi

Setelah pemaparan materi, guru diberikan kesempatan untuk bertanya dan mencoba mempraktekkan langsung serta di damping oleh mahasiswa. Setelah itu adalah kegiatan foto bersama seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Foto Bersama

Tahap pelaporan

Setelah kegiatan berakhir, Proyek pengabdian masyarakat pada mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM) melaksanakan evaluasi dan refleksi untuk menilai efektivitas acara. Dalam rapat evaluasi, tim mendiskusikan hal-hal positif dan juga perlu dipertahankan dan dikembangkan lebih baik lagi, serta mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki dalam kegiatan berikutnya. Diskusi ini mencakup pengembangan materi, umpan balik dari peserta, tantangan yang dihadapi saat sosialisasi maupun persiapan, dan ide-ide inovatif lainnya. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk memastikan bahwa kegiatan pada masa yang akan datang dapat berjalan lebih efektif dan maksimal serta memberikan manfaat yang lebih baik lagi. Proyek pengabdian masyarakat ini juga merumuskan rekomendasi untuk kegiatan serupa di kemudian hari, agar memberikan manfaat yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini merupakan bagian dari mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM) pada program Pendidikan Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar semester tiga yang dilaksanakan di UPTD SDN 109 INPRES LEKOALA. Sosialisasi ini bertujuan mensosialisasikan cara penggunaan media digital berbasis google site yang diintegrasikan dengan canva dan evaluasi menggunakan wayground. Pada kegiatan sosialisasi ini guru menunjukkan antusias mengikuti dan mengajukan pertanyaan serta praktek langsung dalam pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis artikel menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan acara edukasi ini dan juga penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Aeni, A. N. (2022). Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Terhadap Penggunaan Media Digital. *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidayah*, 6(4), 1214–1222. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Sopian, P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Syahid, A. A. (2022). Meningkatkan kemampuan pendidik dalam penggunaan teknologi melalui workshop adaptasi teknologi. *Jurnal Inovasi Tekhnologi Pendidikan*, 9(2), 149–159. <https://doi.org/https://doi.org/%2010.21831/jitp.v9i2.52260>
- Charitas, M. (2025). Pendampingan Digitalisasi dan Implementasi Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar. *Bulletin of Community Engagement*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51278/bce.v5i1.1699>
- Nambatari, G. A. E. N. (2021). Analisis Tingkat Kesulitan Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sdn Gugus Iii Mataram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 3(1). <https://jipi.unram.ac.id/index.php/jipi/article/view/222/39>
- Rahmatullah, A. S. (2022). Digital Era 4 . 0 : The Contribution to Education and Student Psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6, 89–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS3.2064>
- Sogianur. (2025). Model Pembelajaran Pai Di Sekolah Sebelum , Saat ,Dan Sesudah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 102–113. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/238>
- Suai, G. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di SD Ar Raudah Bandar Lampung. *Seminar Nasional Darmajaya*, 1. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2585/1180>
- Triayomi, R. (2024). Analisis Persepsi Guru Sekolah Dasar Mengenai Digitalisasi dalam Proses Pembelajaran. *Bulletin of Community Engagement*, 4(3). <https://attractivejournal.com/index.php/bce/>
- Curriculum, I. (2024). An Analysis of English Teachers Difficulties in Classroom Management at Seventh Grade of UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli in 2023 / 2024. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(20), 298–304. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4460>