

Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif

Derlini¹, Ratna Ayu Pawestri Kusuma Dewi², Tony Siagian³, Winanda Marito⁴

^{1,3,4} Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia

²Politeknik Negeri Madura

E-mail: lininst@umpi.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.6598>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 Juni 2026

Revised: 27 Juni 2026

Accepted: 12 Juli 2026

Kata Kunci

Media Digital; Platform Digital; Pembelajaran Interaktif.

Keywords

Digital Media; Digital Platforms; Interactive Learning.



ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media dan platform digital guna mendukung inovasi pembelajaran yang lebih interaktif. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kemampuan sebagian guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan media digital belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Padahal, perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai media dan platform digital yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, kolaboratif, serta berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital guru menjadi salah satu kebutuhan penting dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21. Kegiatan ini dilaksanakan pada 6 Juni 2026 secara daring melalui aplikasi Zoom dengan melibatkan 16 orang guru UPT SDN 060811, Kota Medan, Sumatera Utara. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang meliputi identifikasi kebutuhan peserta, persiapan kegiatan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan media dan platform digital, praktik langsung, diskusi, pendampingan, serta evaluasi hasil pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman mengenai pentingnya media pembelajaran digital, mampu mengoperasikan berbagai platform digital, mengembangkan media pembelajaran interaktif secara mandiri, serta memahami strategi penerapan media digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan profesionalisme guru dan mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi sehingga layak untuk dilaksanakan secara berkelanjutan.

This community service program aimed to improve elementary school teachers' competencies in utilizing digital media and digital platforms to support innovative and interactive learning. The program was motivated by the limited ability of many teachers to integrate technology into classroom instruction, resulting in the underutilization of digital learning media to enhance teaching quality. Meanwhile, the rapid development of information technology has provided various digital media and learning platforms capable of creating more engaging, interactive, collaborative, and student-centered learning experiences. Therefore, strengthening teachers' digital literacy has become an essential requirement in responding to the demands of 21st-century education. The program was conducted on June 6, 2026, through the Zoom platform and involved 16 teachers from UPT SDN 060811, Medan, North Sumatra. The implementation adopted a participatory training approach consisting of needs assessment, activity preparation, material presentation, demonstrations of digital media and learning platforms, hands-on practice, discussion sessions,

mentoring, and evaluation. The results indicated significant improvement in participants' understanding of the importance of digital learning media, their ability to operate various digital platforms, develop interactive learning media independently, and apply appropriate digital learning strategies in classroom instruction. Furthermore, the training enhanced teachers' digital literacy, creativity, and confidence in designing innovative learning activities that suit students' characteristics. Overall, this community service program contributed positively to improving teachers' professional competencies and supporting the implementation of more effective, innovative, and technology-oriented learning. Therefore, similar training programs should be conducted continuously to strengthen teachers' digital competencies and improve the quality of elementary education.



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

How to Cite Derlini et al (2026) Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media dan platform digital sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Simbolon et al., 2026). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru agar mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi digital (Jenita et al., 2026). Pemanfaatan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi antara guru dan peserta didik, serta efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran (Gan et al., 2015; Huang et al., 2024).

Transformasi digital dalam pendidikan juga didorong oleh semakin berkembangnya berbagai platform pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara fleksibel sesuai kebutuhan guru. Berbagai aplikasi seperti Wordwall, Google Forms, Canva, Quizizz, Kahoot, maupun platform digital lainnya menyediakan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik dan variatif. Kehadiran media pembelajaran digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta kreativitas sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Sitompul, Hutauruk, et al., 2026). Oleh karena itu, penguasaan media dan platform digital menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar (Chusna et al., 2024; Aryfien et al., 2025).

Meskipun demikian, implementasi media digital dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam memilih, mengembangkan, maupun mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi (Sitompul & Simanihuruk, 2026). Sebagian guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada penyampaian materi secara langsung sehingga aktivitas belajar peserta didik kurang interaktif. Selain itu, keterbatasan pengalaman dalam memanfaatkan berbagai platform digital menyebabkan penggunaan teknologi di kelas belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya variasi pembelajaran dan kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi sebagai pendukung proses belajar mengajar. Lubis (2023) menjelaskan bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga penggunaan media digital dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik (I. Sinurat et al., 2026).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan media digital mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif. Rahmi dan Angraina (2021) melaporkan bahwa pelatihan penggunaan Wordwall membantu guru sekolah dasar dalam menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital secara lebih menarik dan efektif. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Widaningrum et al. (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan media pembelajaran

berbasis teknologi berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran interaktif. Selain itu, Supratman et al. (2025) menemukan bahwa pelatihan literasi digital bagi guru sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi dan praktik langsung menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru (Sitompul, Silalahi, et al., 2026).

Pentingnya peningkatan kompetensi guru juga didukung oleh berbagai penelitian yang menyoroti perkembangan teknologi pembelajaran di masa depan. Rachmadtullah et al. (2023) menjelaskan bahwa guru sekolah dasar memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan teknologi digital sebagai transformasi media pembelajaran interaktif, termasuk pemanfaatan teknologi berbasis metaverse di masa mendatang. Di sisi lain, Passalo dan Amin (2025) menyatakan bahwa pengembangan konten digital yang inovatif dapat memperkuat implementasi Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang lebih kontekstual dan kreatif. Haryanti et al. (2025) juga menegaskan bahwa transformasi pembelajaran abad ke-21 memerlukan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media interaktif berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan zaman (Kusdiana et al., 2026).

Pemanfaatan media digital yang tepat juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik. Aryfien et al. (2025) melalui kajian literatur sistematis menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta partisipasi aktif peserta didik di sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh Huang et al. (2024) yang menjelaskan bahwa penerapan media digital interaktif berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pemanfaatan berbagai fitur multimedia dan platform digital. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital bukan hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna (Gultom & Sitompul, 2026).

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media dan platform digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran (Sitompul & Sitepu, 2025). Oleh karena itu, dilaksanakan kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif yang diselenggarakan pada 6 Juni 2026 secara daring melalui aplikasi Zoom dengan melibatkan 16 orang guru dari UPT SDN 060811, yang beralamat di Jl. Ismailiyah No. 83, Kelurahan Kota Matsum II, Kecamatan Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu meningkatkan literasi digital, menguasai pemanfaatan berbagai media dan platform pembelajaran digital, serta mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif" dilaksanakan pada 6 Juni 2026 secara daring melalui aplikasi Zoom dengan melibatkan 16 orang guru UPT SDN 060811, Kota Medan, Sumatera Utara. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan guru terkait pemanfaatan media dan platform digital dalam pembelajaran. Identifikasi dilakukan melalui diskusi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta, pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran digital, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil identifikasi menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan peserta.

2. Tahap Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan meliputi penyusunan materi pelatihan, pembuatan modul penggunaan media dan platform digital, penyediaan contoh media pembelajaran interaktif, serta persiapan teknis pelaksanaan melalui aplikasi Zoom. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep pembelajaran interaktif, pentingnya literasi digital guru, serta pemanfaatan berbagai media dan platform digital dalam pembelajaran. Materi dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan beberapa platform pembelajaran digital beserta penerapannya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

4. Tahap Praktik dan Pendampingan

Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik secara langsung dengan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan platform digital yang diperkenalkan selama pelatihan. Selama praktik berlangsung, narasumber memberikan pendampingan kepada peserta dalam mengoperasikan fitur-fitur aplikasi, menyusun aktivitas pembelajaran, serta mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan peserta didik.

5. Tahap Diskusi dan Tanya Jawab

Tahap berikutnya dilaksanakan melalui diskusi interaktif untuk memberikan kesempatan kepada peserta menyampaikan pertanyaan, berbagi pengalaman, serta mendiskusikan berbagai kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media digital di sekolah. Narasumber memberikan solusi dan alternatif penerapan media digital yang dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di masing-masing kelas.

6. Tahap Evaluasi Kegiatan

Tahap akhir dilakukan melalui evaluasi terhadap hasil praktik peserta dan refleksi pelaksanaan kegiatan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta dalam memanfaatkan media dan platform digital serta mengukur ketercapaian tujuan pelatihan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi untuk pengembangan kegiatan pelatihan pada masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif yang dilaksanakan pada 6 Juni 2026 melalui aplikasi Zoom dengan melibatkan 16 orang guru UPT SDN 060811, Kota Medan, Sumatera Utara berlangsung dengan baik sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media dan platform digital sebagai pendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Adapun hasil kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

1. Meningkatnya Pemahaman Guru tentang Pentingnya Media dan Platform Digital dalam Pembelajaran

Pada awal kegiatan, peserta memperoleh pemahaman mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran abad ke-21. Guru memahami bahwa media dan platform digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Hasil ini sejalan dengan Gan et al. (2015) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu menciptakan peluang pembelajaran yang lebih kolaboratif dan meningkatkan kualitas proses belajar.

2. Guru Mampu Mengoperasikan Berbagai Media dan Platform Digital

Setelah mengikuti penyampaian materi dan demonstrasi, peserta mampu mengoperasikan berbagai media dan platform digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti aplikasi untuk pembuatan media presentasi interaktif, kuis digital, maupun aktivitas pembelajaran berbasis teknologi. Guru memahami fungsi masing-masing platform serta cara menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Chusna et al. (2024) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik apabila didukung oleh kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi tersebut.

3. Guru Mampu Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Secara Mandiri

Pada sesi praktik, peserta berhasil menyusun media pembelajaran digital sederhana sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Guru mampu mengombinasikan berbagai fitur multimedia, seperti gambar, video, animasi, dan kuis interaktif sehingga media yang dihasilkan lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian Rahmi dan Angraina (2021) serta Widaningrum et al. (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif.

4. Meningkatnya Literasi Digital Guru dalam Mendukung Inovasi Pembelajaran

Kegiatan pelatihan memberikan pengalaman kepada peserta dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru menjadi lebih memahami pentingnya literasi digital, mulai dari pemilihan platform yang sesuai, pengelolaan media pembelajaran, hingga penerapan teknologi dalam aktivitas belajar mengajar. Hasil ini sesuai dengan penelitian Supratman et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pelatihan literasi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

5. Guru Memahami Strategi Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Interaktif

Selain menguasai aspek teknis penggunaan platform digital, peserta juga memperoleh pemahaman mengenai strategi mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Guru mampu merancang aktivitas pembelajaran yang lebih variatif melalui penggunaan media interaktif sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif selama proses belajar. Temuan ini didukung oleh Aryfien et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi peserta didik di sekolah dasar apabila diterapkan secara tepat.

6. Meningkatnya Antusiasme dan Kepercayaan Diri Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Pembelajaran

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi pelatihan, khususnya pada kegiatan praktik dan diskusi. Guru aktif mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan berbagai platform digital serta berbagi pengalaman terkait penerapan teknologi di kelas. Pendampingan yang diberikan selama praktik mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta untuk memanfaatkan media digital secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Haryanti et al. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi transformasi pembelajaran abad ke-21.

7. Pelatihan Berhasil Mendukung Peningkatan Kompetensi Guru dalam Inovasi Pembelajaran

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media dan platform digital untuk mendukung inovasi pembelajaran interaktif. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam mengoperasikan berbagai platform digital, tetapi juga memahami pentingnya penggunaan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang efektif. Hasil kegiatan ini memperkuat temuan Passalo dan Amin (2025), Rachmadtullah et al. (2023), Huang et al. (2024), serta Arifah et al. (2025) yang menyatakan bahwa peningkatan kompetensi digital guru menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Pembahasan

Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam kondisi tersebut, guru dituntut mampu memanfaatkan berbagai media dan platform digital sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Pelatihan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami konsep pembelajaran berbasis teknologi sekaligus mengembangkan keterampilan praktis dalam memanfaatkan media digital untuk mendukung proses belajar mengajar.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan pemahaman mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian peserta

masih menggunakan metode pembelajaran yang didominasi penyampaian materi secara konvensional dengan pemanfaatan media digital yang terbatas. Setelah memperoleh materi dan pendampingan, peserta memahami bahwa media digital dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan peserta didik, serta efektivitas penyampaian materi. Temuan ini sejalan dengan Gan et al. (2015) yang menjelaskan bahwa media digital interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Kemampuan guru dalam mengoperasikan berbagai media dan platform digital menjadi salah satu capaian utama dari kegiatan ini. Melalui sesi demonstrasi dan praktik langsung, peserta mampu mengenal fungsi berbagai aplikasi pembelajaran digital serta memahami cara mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar mengajar. Penguasaan teknologi tersebut menjadi modal penting bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Chusna et al. (2024) menjelaskan bahwa media digital interaktif memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk multimedia sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Keberhasilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital selama pelatihan menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik memberikan pengalaman belajar yang efektif. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis mengenai penggunaan media digital, tetapi juga mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat langsung diterapkan di kelas. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pengembangan media. Hasil tersebut mendukung penelitian Rahmi dan Angraina (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan penggunaan Wordwall mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis digital. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Widaningrum et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif (Simangunsong et al., 2025).

Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital guru. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memilih media yang sesuai, mengembangkan konten pembelajaran yang menarik, serta memanfaatkan teknologi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Supratman et al. (2025) menjelaskan bahwa peningkatan literasi digital guru menjadi salah satu faktor utama dalam mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada sekolah dasar yang sedang menghadapi transformasi digital. Dengan meningkatnya literasi digital, guru menjadi lebih siap dalam mengadaptasi perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Indriani et al., 2025).

Pelatihan ini juga memperkuat pemahaman peserta mengenai pentingnya inovasi pembelajaran dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan (Simbolon et al., 2025). Penggunaan media digital memungkinkan guru merancang aktivitas pembelajaran yang lebih variatif, seperti kuis interaktif, permainan edukatif, simulasi, maupun penyajian materi berbasis multimedia. Aryfien et al. (2025) melalui kajian literatur sistematis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi memiliki kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran (R. Sinurat et al., 2025).

Perkembangan teknologi pendidikan juga membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai inovasi digital dalam pembelajaran di masa depan. Rachmadtullah et al. (2023) menjelaskan bahwa guru sekolah dasar memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan teknologi digital, termasuk teknologi metaverse, sebagai media pembelajaran interaktif. Di sisi lain, Passalo dan Amin (2025) menegaskan bahwa pengembangan konten digital yang inovatif mampu memperkuat implementasi Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik. Haryanti et al. (2025) juga menyatakan bahwa transformasi pembelajaran abad ke-21 memerlukan peningkatan kompetensi guru secara berkelanjutan agar mampu mengikuti perkembangan teknologi pendidikan yang terus berubah.

Pemanfaatan media digital yang tepat juga memberikan dampak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Huang et al. (2024) menjelaskan bahwa penerapan media digital interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penggunaan berbagai fitur multimedia yang mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu, Arifah et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Android yang didukung aplikasi iSpring Suite mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan berbagai platform digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi (Panjaitan et al., 2025).

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan media dan platform digital berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih interaktif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran digital, tetapi juga memperkuat literasi digital, kreativitas, dan kesiapan guru dalam menghadapi transformasi pendidikan di era digital. Dengan demikian, pelatihan semacam ini perlu dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai upaya meningkatkan profesionalisme guru sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

SIMPULAN

Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai media serta platform digital sebagai pendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Melalui penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan, peserta mampu mengembangkan media pembelajaran digital serta memahami strategi penerapannya dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga meningkatkan literasi digital guru dan memperkuat kesiapan mereka dalam mengimplementasikan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Saran:

Kegiatan pelatihan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran digital serta pendampingan implementasinya di kelas. Selain itu, diperlukan evaluasi lanjutan terhadap penerapan media dan platform digital oleh guru agar hasil pelatihan dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan finansial maupun dukungan dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak UPT SDN 060811, seluruh peserta pelatihan, narasumber, serta semua pihak yang telah berkontribusi sehingga kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gultom, P. A., & Sitompul, P. (2026). Pentingnya Rekrutmen Dan Pelatihan Pada Peningkatan Kinerja Karyawan. *Jurnal Akuntansi, Manajemen Dan Ilmu Ekonomi (Jasmien)*, 5(08), 1090–1101.
- Indriani, L. R. R., Girsang, M. J., Silalahi, D., & Sitompul, P. (2025). Pengaruh Integrasi Fintech terhadap Efisiensi Manajemen Keuangan UMKM: Studi Kasus UMKM di Kota Medan. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 8(3), 1031–1038.
- Jenita, J., Diharjo, N. N., Kaswoto, J., Sulistya, A. R., & Hadiyati, R. (2026). Pemberdayaan UMKM Berbasis Digital Marketing dan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Daya Saing Ekonomi Lokal. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 217–227.
- Kusdiana, Y., Suryadi, N., Yusnelly, A., Jenita, J., Deli, M. M., & Abdullah, S. I. N. W. (2026). Capital Structure, Sales Growth, and CSR as Drivers of Financial Performance: Evidence from Indonesia's

- Food and Beverage Sector with Firm Size as a Moderator. *International Journal of Information System and Innovation Management (IJISIM)*, 4(1), 1–13.
- Panjaitan, W. L., Simangunsong, E., & Sitompul, P. (2025). PENGARUH KEPEMIMPINAN, KOMITMEN KARYAWAN DAN KOMPETENSI KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA PT. JAKARTA TEKNOLOGI UTAMA MEDAN. *Seminar Nasional Manajemen Dan Akuntansi*, 457–464.
- Simangunsong, R., Munthe, K., Sitompul, P., Nauli, M., & Depari, O. A. (2025). KEPEMIMPINAN BERBASIS NILAI DAN DUKUNGAN EMOSIONAL: REFLEKSI KUALITATIF ATAS LOYALITAS KARYAWAN DALAM PERSPEKTIF INTERPERSONAL. *Berajah Journal*, 5(6), 513–527.
- Simbolon, O. J., Silalahi, D., & Sitompul, P. (2026). A Literature Review on the Influence of Digital Workload and Digital Work Experience on Educational Staff Performance through Digital Well-Being as an Intervening Variable. *International Journal of Economics and Management*, 4(02).
- Simbolon, O. J., Trisanti, A., Silalahi, D., & Sitompul, P. (2025). DAMPAK MANAJEMEN RISIKO TERHADAP KINERJA DI PERUSAHAAN PT UNILEVER INDONESIA. *Seminar Nasional Manajemen Dan Akuntansi*, 295–303.
- Sinurat, I., Gultom, P. A., Silalahi, D., & Sitompul, P. (2026). Analisis Pengaruh Employer Branding & E-Recruitment Terhadap Minat Melamar Pekerjaan Dengan Reputasi Perusahaan Sebagai Variabel Intervening. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 9(1), 848–859.
- Sinurat, R., Tarigan, M. I., Sitompul, P., & Sihotang, H. (2025). PENGARUH KEMAMPUAN KERJA, KEPEMIMPINAN DAN SEMANGAT KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IV REGIONAL II MEDAN. *Seminar Nasional Manajemen Dan Akuntansi*, 357–365.
- Sitompul, P., Hutaaruk, A. T., Siagian, M. V. S. E., Sianturi, R. F., & Girsang, J. O. (2026). PENGARUH ETOS KERJA, DUKUNGAN MANAJEMEN DAN PEMBERIAN INSENTIF TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA PT. PLN (PERSERO) UNIT LAYANAN PELANGGAN PANGURURAN KABUPATEN SAMOSIR. *KUKIMA: Kumpulan Karya Ilmiah Manajemen*, 100–116.
- Sitompul, P., Silalahi, D., Munthe, K., Tarigan, M. I., & Sianturi, R. F. (2026). PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN MAHASISWA UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS MELALUI PELATIHAN DAN PRAKTIK KEWIRAUSAHAAN. *KAIZEN: JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT*, 51–58.
- Rahmi, L., & Angraina, D. (2021). Training on utilization of Wordwall media for online-based learning assessment for elementary school teachers 08 Supayang. *Seminar on Geography, Geography Education, and Environmental Science*. <https://sjdgge.ppj.unp.ac.id/index.php/Sjdgge/article/view/380>
- Widaningrum, I., Astuti, I. P., Nurfitri, K., Az-Zahra, R. R., et al. (2024). Enhancing teacher competency in using technology-based interactive learning media through Wordwall training at Tsanawiyah Dharut Thalibin. *Global Journal of Community Service*. <https://ijcsnet.id/index.php/go/article/view/785>
- Supratman, L., Irfan, A. M., et al. (2025). Empowering teachers' digital literacy: Training on creating digital learning media at rural elementary school. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*. <https://pedagogia-fkip.unpak.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/45>
- Passalo, N. A., & Amin, M. (2025). Community service program on innovative digital content for elementary school teachers to strengthen the Pancasila Student Profile. *University Journal of Community Service*. <https://jurnalpasca.unram.ac.id/index.php/UJCS/article/view/1194>
- Haryanti, Y. D., Ubadulloh, U., Halipah, R., et al. (2025). The transformation of 21st century learning: Digital interactive media training for Kawunghilir State Elementary School teachers. *Global Scientific and Community Engagement*. <https://iesjournal.com/index.php/gsce/article/view/501>
- Chusna, N. L. L. U., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive digital media for learning in primary schools. *Asian Pendidikan*. <https://journalarsvot.com/index.php/aspen/article/view/587>
- Sitompul, P., & Simanihuruk, P. (2026). PENGARUH KOMPENSASI, KEPEMIMPINAN, MOTIVASI KERJA DAN LINGKUNGAN KERJA TERHADAP KEPUASAN KERJA KARYAWAN KOPERASI SIMPAN PINJAM (KSP) MANDIRI TEBING TINGGI. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 110–124.

- Sitompul, P., & Sitepu, J. (2025). Manajemen SDM Global: Teori dan Praktik dalam Konteks Multikultural dan Internasional. PT. Nawala Gama Education.
- Lubis, M. (2023). Digital learning media in elementary science: Stimulating or demotivating? *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*.
<https://journal.assyfa.com/index.php/ajme/article/view/497>
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., et al. (2023). Elementary school teachers' perceptions of the potential of metaverse technology as a transformation of interactive learning media in Indonesia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*.
<https://pdfs.semanticscholar.org/8264/cdbcd1dc66828099df16610d68bfd855003.pdf>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/82323>
- Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Enhancing students' learning process through interactive digital media: New opportunities for collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, 51, 652–663. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.048>
- Huang, Y., Lin, M., & Liu, X. (2024). Digital media and interactive E-learning application in art teaching process based on big data platform. *Entertainment Computing*, 50, 100780. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100780>
- Arifah, A. F., Ubaidillah, U., & Muhith, A. (2025). Introducing Android-based digital learning media assisted by iSpring Suite in science and social studies learning in elementary schools. *Journal of Educational Research and Practice*. <http://cesmid.or.id/index.php/jerp/article/view/352>