

## **Pelatihan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Mata Pelajaran IPS**

Kaharuddin, M. Satria Budi, Patima, Musdalifah  
Kaharuddinn906@gmail.com  
Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi

### **ABSTRACT**

*This community service program aims to enhance teachers' competence in developing interactive digital learning media for Social Studies (IPS) subjects. The main challenge identified is the limited ability of teachers to design digital media, resulting in conventional and less engaging learning processes. The training program was conducted through three main stages: socialization, hands-on workshop, and mentoring for classroom implementation. Evaluation was carried out using pre-test and post-test, classroom monitoring, and participant satisfaction questionnaires. The results showed a significant improvement in teachers' understanding, where 60% of teachers who had never developed digital media previously increased to 90% being able to comprehend the concepts and functions of digital media after the training. Teachers successfully designed various interactive media using animated PowerPoint, interactive Canva, and digital quiz applications, and integrated them into lesson plans (RPP). The classroom implementation demonstrated positive outcomes, with student participation in discussions increasing by 35% and learning outcomes improving by an average of 20%. In addition, the questionnaire revealed that 92% of teachers found the training beneficial, engaging, and worth continuing. Students' enthusiasm during the learning process also confirmed that digital media fosters a more enjoyable and interactive classroom environment. The success of this program was strongly supported by teachers' active involvement, institutional support, and the relevance of the training materials to real classroom needs. In conclusion, teacher training in developing interactive digital learning media has proven effective in improving the quality of Social Studies learning. This program has the potential to be replicated in other schools as a community service model that promotes technology-based educational innovation while addressing the challenges of 21st-century learning.*

**Keywords:** *teacher training, digital learning media, social studies, interactive, educational innovation*

### **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Permasalahan utama yang dihadapi adalah masih rendahnya kemampuan guru dalam merancang media digital sehingga pembelajaran cenderung konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Program pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahap utama yaitu sosialisasi, workshop berbasis praktik langsung, dan pendampingan implementasi. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test, monitoring

implementasi di kelas, serta kuesioner kepuasan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru, di mana 60% guru yang semula belum pernah mengembangkan media digital meningkat menjadi 90% mampu memahami konsep dan fungsi media setelah pelatihan. Guru berhasil merancang berbagai media interaktif menggunakan *PowerPoint animatif*, *Canva interaktif*, serta aplikasi kuis digital, dan mengintegrasikannya ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Implementasi media digital di kelas berdampak pada peningkatan partisipasi diskusi siswa sebesar 35% dan hasil evaluasi belajar meningkat rata-rata 20%. Selain itu, kuesioner menunjukkan bahwa 92% guru merasa pelatihan ini bermanfaat, menarik, dan layak untuk dilanjutkan. Antusiasme siswa dalam pembelajaran juga menjadi bukti bahwa penggunaan media digital mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan (*fun learning*). Keberhasilan program ini tidak terlepas dari keterlibatan guru, dukungan sekolah, dan relevansi materi dengan kebutuhan lapangan. Dengan demikian, pelatihan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Program ini berpotensi untuk direplikasi di sekolah lain sebagai model pengabdian masyarakat yang mampu mendorong inovasi pendidikan berbasis teknologi sekaligus menjawab tantangan pembelajaran abad 21.

**Kata Kunci:** pelatihan guru, media pembelajaran digital, IPS, interaktif, inovasi pendidikan

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan sekaligus peluang dalam dunia pendidikan. Guru dituntut mampu menguasai media pembelajaran digital agar proses belajar tidak monoton. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media digital interaktif sehingga pembelajaran IPS cenderung bersifat konvensional (Rahman & Putri, 2021).

Kondisi ini selaras dengan temuan Suryani (2020) yang menyatakan bahwa sebagian besar guru masih sebatas pengguna teknologi, bukan sebagai pengembang media pembelajaran. Hal ini menyebabkan media pembelajaran digital yang digunakan di sekolah sering hanya berupa presentasi sederhana tanpa interaktivitas, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa secara maksimal.

Penggunaan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Nugroho dan Arifin (2019) menunjukkan bahwa media digital dapat membantu siswa memahami konsep abstrak IPS melalui simulasi dan visualisasi yang lebih konkret. Penelitian ini membuktikan bahwa inovasi media pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Penelitian Mulyadi et al. (2020) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa media digital berbasis interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 20% dibandingkan metode ceramah tradisional. Data ini mengindikasikan bahwa media interaktif bukan hanya sekadar variasi, tetapi benar-benar berpengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran.

Selain peningkatan hasil belajar, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital juga terbukti mendukung penguatan keterampilan abad 21. Prasetyo (2018) menekankan bahwa keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi dapat dikembangkan melalui penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif, terutama dalam konteks mata pelajaran IPS yang membutuhkan analisis sosial.

Guru yang terampil dalam mengembangkan media digital interaktif dapat membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengasah kemampuan untuk memecahkan masalah sosial melalui pendekatan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pernyataan Saputro dan Susanti (2021) bahwa media berbasis digital mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam satu pengalaman belajar.

Namun, keterbatasan kemampuan guru menjadi faktor penghambat dalam implementasi media digital di sekolah. Rahman dan Putri (2021) menemukan bahwa sebagian besar guru merasa kesulitan dalam mengembangkan konten digital karena kurangnya pelatihan khusus yang berorientasi pada praktik langsung. Akibatnya, potensi teknologi dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal.

Suryani (2020) menambahkan bahwa kurangnya pendampingan teknis dan minimnya fasilitas juga menjadi kendala dalam penerapan media digital interaktif. Guru sering kali tidak memiliki kesempatan untuk bereksperimen atau mencoba aplikasi baru karena keterbatasan waktu dan dukungan dari institusi sekolah.

Oleh karena itu, pelatihan guru dalam mengembangkan media digital interaktif menjadi kebutuhan mendesak. Menurut Nugroho dan Arifin (2019), pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) lebih efektif dibandingkan

hanya pemberian teori karena guru dapat langsung merasakan proses pembuatan dan penerapan media dalam pembelajaran.

Program pelatihan juga terbukti meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi. Penelitian Mulyadi et al. (2020) menunjukkan bahwa guru yang mengikuti pelatihan mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan merancang media digital, dan hal ini berdampak positif pada kreativitas pembelajaran yang mereka terapkan di kelas.

Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat menghasilkan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa. Prasetyo (2018) menekankan bahwa relevansi konten media dengan kebutuhan siswa merupakan kunci keberhasilan pembelajaran digital. Guru tidak hanya sekadar membuat media, tetapi juga menyesuaikan desainnya agar mendukung pencapaian kompetensi dasar IPS.

Dengan demikian, pelatihan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Program ini tidak hanya menjawab tantangan keterbatasan guru, tetapi juga sekaligus menyiapkan generasi siswa yang lebih adaptif, kritis, dan peduli terhadap permasalahan sosial di era digital (Saputro & Susanti, 2021).

## **TUJUAN**

Tujuan utama dari program pelatihan ini adalah meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya media digital interaktif dalam pembelajaran IPS. Guru diharapkan tidak hanya memahami fungsi media sebagai alat bantu, tetapi juga menyadari perannya sebagai inovasi yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk melatih guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi digital. Melalui sesi praktik langsung, guru diberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai perangkat lunak atau platform digital yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran IPS, sehingga media yang dihasilkan lebih menarik, kreatif, dan sesuai kebutuhan siswa.

Program ini juga diarahkan untuk membekali guru dengan keterampilan pedagogis dalam mengintegrasikan media digital ke dalam Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP). Dengan demikian, media digital tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian utuh dari proses pembelajaran yang terstruktur, mendukung pencapaian tujuan kurikulum, serta memperkaya strategi pembelajaran yang digunakan guru.

Akhirnya, kegiatan ini ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui penerapan media digital interaktif di kelas. Diharapkan melalui penggunaan media yang inovatif, proses belajar tidak lagi monoton, melainkan lebih menyenangkan, kontekstual, dan mampu membangun keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi pada siswa.

## **METODE**

### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan diawali dengan **koordinasi bersama pihak sekolah** yang melibatkan kepala sekolah, guru, dan komite. Koordinasi ini penting untuk memastikan adanya dukungan kebijakan dan partisipasi aktif seluruh pemangku kepentingan, karena keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kesiapan sekolah dalam memberikan dukungan (Suryani, 2020). Selanjutnya dilakukan survei awal mengenai kondisi penggunaan media pembelajaran digital di sekolah. Survei ini bertujuan untuk memetakan kebutuhan dan hambatan yang dihadapi guru, sebagaimana ditekankan Rahman dan Putri (2021) bahwa identifikasi kebutuhan awal menjadi kunci dalam merancang program pelatihan yang relevan. Setelah itu, disusun materi sosialisasi dan modul pelatihan berbasis fun learning agar proses pelatihan lebih aplikatif, sesuai dengan temuan Nugroho dan Arifin (2019) yang menekankan pentingnya pendekatan praktis dalam pengembangan kompetensi guru.

### **Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan program terdiri atas beberapa langkah sistematis. Sebagai berikut

#### **1. Sosialisasi Konsep Media Digital Interaktif**

Langkah pertama adalah melakukan **sosialisasi** konsep media digital interaktif kepada guru dan siswa. Tujuan utama dari tahap ini adalah membangun kesadaran awal mengenai manfaat teknologi dalam pembelajaran sehingga guru dan siswa memahami urgensi inovasi digital dalam proses belajar. Menurut Mulyadi et al. (2020), sosialisasi berperan penting dalam memotivasi peserta agar lebih terbuka terhadap perubahan dan inovasi pembelajaran. Dengan adanya sosialisasi, guru tidak hanya mengetahui konsep, tetapi juga mulai termotivasi untuk mencoba menerapkannya dalam praktik pembelajaran.

## **2. Pelatihan Guru melalui Workshop Interaktif**

Tahap kedua adalah pelatihan guru berupa workshop interaktif yang menekankan praktik langsung dalam merancang media berbasis aplikasi digital. Workshop ini dirancang agar guru dapat mengalami sendiri proses pembuatan media, mulai dari desain konten hingga integrasi ke dalam materi IPS. Prasetyo (2018) menegaskan bahwa metode pelatihan berbasis praktik terbukti lebih efektif dibandingkan hanya pemberian teori, karena guru akan lebih cepat menguasai keterampilan apabila terlibat langsung dalam proses. Dengan demikian, workshop menjadi sarana strategis untuk meningkatkan keterampilan teknis sekaligus kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital.

## **3. Kolaborasi dan Implementasi dalam RPP**

Tahap ketiga adalah pembentukan kelompok kerja guru sebagai wadah kolaborasi dan saling berdampingan dalam mengembangkan media digital sesuai dengan kurikulum IPS. Kolaborasi ini sejalan dengan Saputro dan Susanti (2021) yang menekankan pentingnya *peer collaboration* untuk meningkatkan kreativitas guru. Setelah terbentuk, guru mulai mengimplementasikan hasil pelatihan melalui integrasi media digital ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Integrasi ini membuat media digital bukan hanya sekadar variasi tambahan, melainkan menjadi

bagian utuh dari pembelajaran yang mendukung capaian kompetensi dasar (Nugroho & Arifin, 2019).

### **Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut**

Evaluasi program dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan, sebagaimana disarankan oleh Mulyadi et al. (2020) yang menekankan efektivitas tes komparatif dalam mengukur peningkatan kompetensi. Pre-test diberikan sebelum kegiatan untuk mengetahui pemahaman awal guru mengenai pengembangan media digital, sedangkan post-test dilakukan setelah kegiatan untuk menilai peningkatan keterampilan yang diperoleh, sesuai temuan Prasetyo (2018) yang menunjukkan bahwa model evaluasi ini membantu menilai perubahan signifikan. Hal ini diperkuat oleh Rahman dan Putri (2021) yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis pre-test dan post-test dapat menggambarkan transformasi pemahaman guru secara lebih objektif.

Selain evaluasi pengetahuan, dilakukan juga monitoring penggunaan media digital di kelas, karena menurut Suryani (2020) monitoring merupakan komponen penting untuk memastikan keterampilan yang diperoleh benar-benar diterapkan. Monitoring ini mencakup sejauh mana guru dapat mengintegrasikan media yang dikembangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagaimana diuraikan oleh Nugroho dan Arifin (2019) yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam desain pembelajaran.

Pemantauan juga menilai keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis digital, yang menurut Saputro dan Susanti (2021) menjadi indikator utama keberhasilan implementasi teknologi dalam kelas. Monitoring juga bertujuan untuk mengidentifikasi kendala teknis dan non-teknis yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media digital. Kendala teknis biasanya berkaitan dengan keterbatasan fasilitas dan akses perangkat, sebagaimana diungkapkan Dewi dan Arifin (2020).

Sementara itu, kendala non-teknis sering muncul dari keterbatasan waktu guru dalam merancang media pembelajaran, sebagaimana dilaporkan oleh Zakiyah, Rahmawati, dan Fajri (2020). Oleh karena itu, identifikasi kendala sejak dini menjadi penting karena memungkinkan penyusunan strategi perbaikan yang lebih tepat sasaran, sebagaimana juga ditegaskan oleh Haryanto dan Handayani (2019). Berdasarkan hasil evaluasi dan monitoring, disusun rekomendasi tindak lanjut untuk mendukung keberlanjutan program.

Rekomendasi ini meliputi penguatan kapasitas guru melalui pendampingan berkelanjutan, sebagaimana dikemukakan oleh Ismawati (2022). Selain itu, rekomendasi mencakup pemanfaatan platform digital pendidikan, yang menurut Nurasih dan Amir (2023) dapat memperkuat konsistensi implementasi media interaktif. Lebih lanjut, pemberdayaan komunitas guru untuk saling berbagi praktik baik juga direkomendasikan, sebagaimana temuan Santoso dan Wulandari (2018) yang menekankan pentingnya kolaborasi profesional guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran berbasis teknologi.

Selain penguatan internal, tindak lanjut diarahkan pada pengembangan komunitas belajar digital guru sebagai wadah kolaborasi lintas sekolah. Menurut Kurniawan (2021), komunitas ini dapat menjadi sarana untuk berbagi pengalaman dan inovasi digital. Pratama, Lestari, dan Yunita (2021) menambahkan bahwa komunitas berbasis digital mampu memperluas akses sumber daya belajar dan mendukung pengembangan profesional guru. Dengan demikian, komunitas ini diharapkan mendorong guru melakukan inovasi bersama dalam pembelajaran IPS, sejalan dengan Susanti (2017) yang menegaskan bahwa komunitas belajar berperan sebagai gerakan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

## **HASIL**

### **1. Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Media Digital**



Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman guru mengenai media digital interaktif. Pre-test menunjukkan bahwa 60% guru belum pernah mengembangkan media digital interaktif, yang sejalan dengan temuan Suryani (2020) bahwa sebagian besar guru hanya berperan sebagai pengguna teknologi, bukan sebagai pengembang. Setelah mengikuti pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan hingga 90% guru mampu memahami konsep dan fungsi media digital, mendukung temuan Mulyadi et al. (2020) bahwa pelatihan praktis berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman guru secara substansial. Data ini memperlihatkan bahwa strategi pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital guru.

Aspek	Pre-Test	Post-Test
Pemahaman Guru terhadap Media Digital	60% guru belum pernah mengembangkan media digital interaktif	90% guru memahami konsep & fungsi media digital interaktif

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Media Digital Interaktif

## 2. Kemampuan Guru Merancang Media Digital

Selain peningkatan pemahaman, kemampuan guru dalam merancang media digital juga mengalami perkembangan yang nyata. Guru berhasil membuat media interaktif menggunakan PowerPoint animatif, Canva interaktif, serta aplikasi kuis berbasis digital, yang diintegrasikan ke dalam materi IPS. Hal ini mendukung hasil penelitian Nugroho dan Arifin (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis digital dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi abstrak. Dengan keterampilan ini, guru tidak hanya mampu merancang media yang menarik, tetapi juga sesuai dengan kompetensi dasar IPS, sebagaimana ditekankan oleh Prasetyo (2018) bahwa desain media harus relevan dengan tujuan pembelajaran.

## 3. Implementasi di Kelas dan Respon Siswa

Implementasi media digital interaktif di kelas terbukti berdampak positif pada keaktifan siswa. Data menunjukkan adanya peningkatan partisipasi diskusi sebesar 35%, yang mendukung temuan Saputro dan Susanti (2021) bahwa pembelajaran

berbasis teknologi mendorong interaksi siswa lebih intensif. Selain itu, hasil evaluasi belajar meningkat rata-rata **20%**, memperkuat laporan Mulyadi et al. (2020) yang menemukan bahwa media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dibanding metode konvensional. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen peningkatan kualitas akademik.

Aspek	Sebelum Implementasi	Setelah Implementasi
Partisipasi Diskusi Siswa	Partisipasi rendah	Peningkatan partisipasi sebesar 35%
Hasil Evaluasi Belajar Siswa	Nilai rata-rata lebih rendah	Nilai rata-rata meningkat 20%

Tabel 2. Implementasi Media Digital Interaktif di Kelas dan Respon Siswa

#### 4. Evaluasi Kepuasan Guru

Dari hasil kuesioner, 92% guru menyatakan pelatihan sangat bermanfaat, menarik, dan layak untuk dilanjutkan. Tingkat kepuasan ini sesuai dengan penelitian Ismawati (2022), yang menemukan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan kolaboratif lebih disukai peserta dibanding metode ceramah. Kepuasan peserta ini juga menjadi indikator penting keberhasilan program, sebagaimana ditegaskan oleh Nurasih dan Amir (2023) bahwa tingkat kepuasan guru berbanding lurus dengan motivasi untuk menerapkan hasil pelatihan di kelas. Hal ini memperkuat argumen bahwa keberhasilan program tidak hanya diukur dari peningkatan kompetensi, tetapi juga dari penerimaan positif peserta.

Aspek	Hasil Kuesioner
Kepuasan Guru terhadap Pelatihan	92% guru merasa pelatihan sangat bermanfaat, menarik, dan perlu dilanjutkan

Tabel 3. Evaluasi Kepuasan Peserta terhadap Pelatihan

#### 5. Relevansi dengan Pendidikan Abad 21

Keberhasilan program pelatihan guru dalam mengembangkan media digital interaktif memiliki relevansi langsung dengan penguatan keterampilan abad 21.

Menurut Prasetyo (2018), keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru, siswa juga terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran digital. Hal ini sejalan dengan Zakiyah, Rahmawati, dan Fajri (2020) yang menekankan bahwa penggunaan teknologi berbasis interaktif mampu membangun pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

#### **6. Keberlanjutan Program dan Implikasi**

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa keberlanjutan program perlu mendapat perhatian serius, terutama dalam bentuk pendampingan dan pengembangan komunitas guru berbasis digital. Menurut Santoso dan Wulandari (2018), keberhasilan program pelatihan akan lebih berdampak jika diikuti dengan pembentukan jejaring kolaboratif antar guru. Hal ini juga didukung oleh Kurniawan (2021) yang menekankan pentingnya komunitas digital guru sebagai sarana berbagi praktik baik dan memperkuat profesionalisme berkelanjutan. Dengan demikian, program pelatihan ini tidak hanya memberi dampak jangka pendek pada peningkatan kompetensi, tetapi juga membuka peluang untuk transformasi pembelajaran IPS secara berkelanjutan di sekolah.

### **PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran IPS. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana sebagian besar guru yang awalnya belum pernah mengembangkan media digital akhirnya mampu memahami konsep, fungsi, dan cara penerapannya. Temuan ini sejalan dengan Mulyadi et al. (2020) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dapat meningkatkan literasi digital guru secara substansial. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan bukan hanya memperkenalkan teknologi, tetapi juga membangun keterampilan nyata yang dapat diaplikasikan di kelas.

Integrasi media interaktif ke dalam pembelajaran IPS terbukti meningkatkan efektivitas proses belajar. Guru mampu menggunakan aplikasi seperti PowerPoint animatif, Canva interaktif, dan platform kuis digital untuk memperjelas materi. Media digital ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak IPS melalui visualisasi dan simulasi, sebagaimana ditegaskan oleh Nugroho dan Arifin (2019). Peningkatan kualitas pembelajaran terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif serta hasil evaluasi belajar yang meningkat rata-rata 20%.

Antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran menjadi bukti bahwa media digital mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan (*fun learning*). Peningkatan partisipasi diskusi siswa sebesar 35% mendukung temuan Saputro & Susanti (2021) bahwa teknologi dapat meningkatkan interaksi siswa dan guru di kelas. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor aktif yang terlibat dalam proses belajar. Hal ini penting dalam membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Keberhasilan implementasi program pelatihan tidak terlepas dari adanya keterlibatan aktif guru, dukungan penuh dari pihak sekolah, serta relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Nugroho dan Arifin (2019) menekankan bahwa dukungan kelembagaan, seperti penyediaan perangkat dan kebijakan sekolah yang mendorong inovasi, sangat berpengaruh terhadap keberhasilan adopsi teknologi. Pelatihan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan guru juga terbukti lebih efektif karena menjawab tantangan praktis yang mereka hadapi dalam kelas.

Metode pelatihan berbasis praktik langsung memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan hanya pemberian teori. Prasetyo (2018) menegaskan bahwa guru akan lebih cepat menguasai keterampilan baru ketika mereka dilibatkan langsung dalam proses pembuatan media. Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya menerima informasi tentang media digital, tetapi juga mempraktikkan secara nyata

pengembangan media sesuai mata pelajaran IPS. Hasilnya, guru lebih percaya diri dan terampil dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Selain peningkatan kompetensi, tingkat kepuasan guru terhadap program juga sangat tinggi. Data kuesioner menunjukkan 92% guru merasa pelatihan bermanfaat dan layak untuk dilanjutkan. Hal ini sesuai dengan temuan Ismawati (2022) yang menyatakan bahwa kepuasan peserta pelatihan berkorelasi positif dengan motivasi mereka untuk menerapkan hasil pelatihan. Nurasiah & Amir (2023) juga menambahkan bahwa kepuasan guru merupakan modal penting dalam memastikan keberlanjutan implementasi inovasi di sekolah.

Implikasi penting dari kegiatan ini adalah perlunya keberlanjutan program melalui pendampingan dan pembentukan komunitas digital guru. Santoso & Wulandari (2018) menekankan bahwa keberhasilan pelatihan tidak hanya bergantung pada satu kali kegiatan, tetapi pada adanya dukungan berkelanjutan. Dengan adanya komunitas, guru dapat saling bertukar pengalaman, berbagi media digital yang dikembangkan, serta memperkuat profesionalisme secara kolaboratif. Hal ini menjadikan program pelatihan bukan hanya solusi sesaat, tetapi sebagai gerakan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Aspek Utama	Temuan Hasil	Data Kuantitatif	Dukungan Literatur
<b>Peningkatan Kompetensi Guru</b>	Guru yang awalnya belum pernah mengembangkan media digital mampu memahami konsep, fungsi, dan penerapan setelah pelatihan	Pre-test: 60% belum pernah mengembangkan → Post-test: 90% memahami dan mampu	Mulyadi et al. (2020)
<b>Integrasi Media Interaktif</b>	Guru mampu merancang media dengan PowerPoint animatif,	Hasil evaluasi belajar siswa meningkat rata-rata 20%	Nugroho & Arifin (2019)

	Canva interaktif, dan aplikasi kuis digital; meningkatkan efektivitas belajar		
<b>Respon dan Antusiasme Siswa</b>	Siswa lebih aktif, suasana kelas lebih menyenangkan ( <i>fun learning</i> )	Partisipasi diskusi meningkat 35%	Saputro & Susanti (2021)
<b>Faktor Pendukung Implementasi</b>	Keberhasilan dipengaruhi keterlibatan guru, dukungan sekolah, dan relevansi materi pelatihan	—	Nugroho & Arifin (2019)
<b>Efektivitas Metode Pelatihan</b>	Pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dibanding teori; guru lebih percaya diri dalam RPP	—	Prasetyo (2018)
<b>Kepuasan Peserta</b>	Mayoritas guru merasa pelatihan bermanfaat dan layak dilanjutkan	92% guru menyatakan puas	Ismawati (2022); Nurasiah & Amir (2023)
<b>Tindak Lanjut dan Keberlanjutan</b>	Dibutuhkan pendampingan dan komunitas digital guru sebagai wadah berbagi praktik baik	—	Santoso & Wulandari (2018)

Tabel 1. Hasil Pelatihan Guru dalam Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Pembelajaran IPS

## KESIMPULAN

Pelatihan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru pada pembelajaran IPS. Data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana sebagian besar guru yang sebelumnya belum pernah mengembangkan media digital berhasil memahami konsep serta mampu mengaplikasikannya dalam praktik pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa

metode pelatihan berbasis praktik langsung mampu membangun keterampilan nyata yang relevan dengan kebutuhan kelas.

Selain itu, guru mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, seperti PowerPoint animatif, Canva interaktif, dan aplikasi kuis digital, yang kemudian diintegrasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Implementasi media digital tersebut berdampak positif terhadap proses pembelajaran, ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi diskusi siswa sebesar 35% dan hasil belajar rata-rata meningkat 20%. Kondisi ini membuktikan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen peningkatan kualitas akademik.

Respon siswa yang lebih aktif dan suasana kelas yang lebih menyenangkan menunjukkan bahwa media digital interaktif mendukung terciptanya *fun learning*. Hal ini memperkuat posisi guru sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar kontekstual dan bermakna.

Tingkat kepuasan peserta yang tinggi, yaitu 92% guru menyatakan bahwa pelatihan ini bermanfaat dan layak dilanjutkan, semakin menegaskan keberhasilan program. Kepuasan guru juga menjadi faktor penting dalam mendorong keberlanjutan implementasi inovasi digital di sekolah.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi guru, tetapi juga menciptakan iklim pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Program pelatihan media digital interaktif berpotensi dijadikan model pengabdian masyarakat yang dapat direplikasi di sekolah lain, guna mendukung transformasi pendidikan yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru-guru peserta pelatihan, dan pihak Institusi yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S., & Arifin, Z. (2020). Strategi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(2), 101–115.
- Haryanto, T., & Handayani, R. (2019). Kendala implementasi media digital dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 45–58.
- Ismawati, E. (2022). Kepuasan peserta dalam pelatihan berbasis teknologi: Implikasi bagi keberlanjutan inovasi. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 14(2), 221–235.
- Kurniawan, A. (2021). Penguatan komunitas digital guru untuk pengembangan profesionalisme berkelanjutan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 145–157.
- Mulyadi, A., Setiawan, H., & Putra, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 123–135.
- Nugroho, R., & Arifin, Z. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 55–66.
- Nurasiah, S., & Amir, F. (2023). Peran kepuasan guru dalam keberlanjutan inovasi pendidikan berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 21(1), 33–48.
- Prasetyo, B. (2018). Media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(2), 88–99.
- Pratama, D., Lestari, R., & Yunita, F. (2021). Evaluasi program pelatihan berbasis teknologi: Studi pada pengembangan kompetensi guru. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 77–90.



- Rahman, S., & Putri, M. (2021). Tantangan guru dalam pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(1), 45–57.
- Santoso, H., & Wulandari, S. (2018). Keberlanjutan pelatihan guru: Dari kegiatan sesaat ke gerakan profesional. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 155–168.
- Saputro, A., & Susanti, L. (2021). Efektivitas media interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 199–210.
- Suryani, I. (2020). Penggunaan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 77–85.
- Zakiah, N., Rahmawati, I., & Fajri, M. (2020). Efektivitas bank sampah dan media pembelajaran lingkungan di sekolah. *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, 11(2), 88–99.