

WORKSHOP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT BERDESAIN LINGKUNGAN SISWA BAGI GURU SD

Putri Yuanita^{*1}, Elfis Suanto², Nahor M. Hutapea³, Rini Dian A⁴,
Susda Heleni⁵, Suci Andriani⁶, Sehatta Saragih⁷

¹⁻⁷Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Riau

* Corresponding author's e-mail: putri.yuanita@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Memperhatikan perkembangan intelektual siswa sekolah dasar kelas rendah serta tuntutan implementasi *deep learning*, menghadirkan konteks lingkungan siswa ke dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa. Namun, keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media tersebut menjadi kendala, sehingga diperlukan kegiatan pendampingan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa melalui workshop. Kegiatan dilaksanakan bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Siak dengan sasaran 51 guru kelas I di Kecamatan Kandis. Workshop dilaksanakan selama empat pertemuan di SDN 09 Kandis dengan menggunakan metode presentasi, diskusi, praktik, dan simulasi. Indikator keberhasilan kegiatan diukur melalui kemampuan peserta dalam menghasilkan produk media serta respon terhadap pelaksanaan kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa dengan kategori baik. Selain itu, respon peserta terhadap kegiatan tergolong sangat positif, di mana seluruh peserta menyatakan bahwa kegiatan membantu mereka dalam mengembangkan media pembelajaran. Keantusiasan peserta dan kemampuan dasar dalam menggunakan ICT menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan, sedangkan kendala utama terletak pada kemampuan menyusun struktur materi serta dalam melakukan *browsing*, *downloading* dan *cutting* konteks media. Kegiatan workshop ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media; ICT; Lingkungan Siswa

Abstract

Paying attention to the intellectual development of elementary school students in the lower classes and the demands of the implementation of deep learning, bringing the context of the student environment into learning is a must. One of the efforts that can be made is through the use of ICT-based learning media with student environmental design. However, the limited ability of teachers to develop the media is an obstacle, so mentoring activities are needed. This community service activity aims to improve teachers' ability to develop ICT-based learning media with student environmental design through workshops. The activity was carried out in collaboration with the Siak Regency Education Office with a target of 51 grade I teachers in Kandis District. The workshop was held for four sessions at SDN 09 Kandis using presentation, discussion, practice, and simulation methods. Indicators of the success of the activities are measured through the ability of participants to produce media products and responses to the implementation of the activities. The results of the activity showed that participants were able to produce ICT-based learning media designed by students with a good category. In addition, the participants' response to the activity was very positive, where all participants stated that the activity helped them in developing learning media. The enthusiasm of the participants and the basic ability to use ICT are the supporting factors for the success of the activity, while the main obstacle lies in the ability to compile the structure of the material as well as in browsing, downloading and cutting the media context. This workshop activity was declared effective in improving teachers' abilities and experience in developing ICT-based learning media that is contextual and in accordance with the characteristics of elementary school students.

Keywords: Media; ICT; Student Environment

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis lingkungan di jenjang Pendidikan Dasar (SD) dipandang menjadi suatu keharusan, mengingat perkembangan intelektual siswa khususnya di kelas awal masih berada pada tahap konkret. Selain itu, penguatan implementasi *deep learning* yang menekankan prinsip *joyful learning*, *meaningful learning* dan *mindful learning* menuntut penyelenggaraan pembelajaran yang kontekstual (Kemendikdasmen, 2025). Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis ICT yang berdesain lingkungan siswa, khususnya untuk mendukung proses pembelajaran di kelas awal SD.

Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang berdesain lingkungan siswa. Media pembelajaran berdesain lingkungan siswa dikembangkan dengan mempertimbangkan konteks kehidupan nyata siswa, baik dari aspek lingkungan fisik, sosial, maupun budaya. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga memudahkan pemahaman konsep sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Ketersediaan berbagai sumber belajar pada platform digital, menunjukkan bahwa desain media pembelajaran berbasis lingkungan siswa sangat bervariasi dan mudah diakses. Hal ini memberikan peluang yang luas bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis ICT pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Munawaroh et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, guru juga memberikan respons positif terhadap penggunaan ICT dalam pembelajaran dan mengakui bahwa media berbasis teknologi mampu memberikan dampak yang baik terhadap motivasi belajar siswa (Afrilia et al., 2022). Guru-guru mengakui bahwa penggunaan ICT dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan pentingnya peran pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Asmuni, 2020).

Meskipun secara konseptual pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, realitanya dilapangan menunjukkan kondisi yang belum ideal. Guru SD masih menghadapi berbagai kendala dalam mengembangkan media tersebut, terutama keterbatasan kemampuan dalam merancang media berbasis ICT yang kontekstual, menarik, dan bervariasi (Pioma & Pardede, 2024). Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mengoperasikan teknologi, mengembangkan kreativitas media, serta didukung oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang memadai (Winda & Dafit, (2021).

Temuan lapangan di wilayah Koordinasi Wilayah Kecamatan (Korwilcam) Kandis Kabupaten Siak menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki kemampuan yang terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa.. Keterbatasan tersebut meliputi kemampuan menyusun struktur media yang sistematis, mencari dan mengadaptasi konten digital yang relevan, serta mengembangkan elemen interaktif seperti animasi. Kondisi ini diperkuat oleh faktor lain seperti keterbatasan waktu, minimnya pelatihan berkelanjutan, serta kurangnya dukungan infrastruktur (Barokah et al., 2025).

Memahami arti penting menghadirkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa, serta mempertimbangkan keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dimaksud, maka diperlukan adanya upaya pendampingan kepada guru. Pendampingan ini diarahkan pada penguatan keterampilan praktis guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan inovatif.

Salah satu metode yang dinilai tepat untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui kegiatan *workshop*. *Workshop* merupakan bentuk pelatihan yang berorientasi pada

pengembangan keterampilan (*skill-based training*), yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis peserta. Melalui *workshop*, peserta dapat mengasah kemampuan *hard skill* dan *soft skill*, seperti kreativitas, komunikasi dan pemecahan masalah, serta menghasilkan produk nyata yang dapat langsung diterapkan dalam praktik pembelajaran. Selain itu, *workshop* juga mendorong proses belajar yang kolaboratif dan aplikatif sehingga dapat mempercepat pengembangan kompetensi profesional guru (Fatimah, 2020).

Masyarakat sasaran dalam kegiatan PKM ini adalah guru SD kelas I yang berada di lingkungan Korwilcam Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Kandis, Kabupaten Siak. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan, khususnya pada guru kelas awal yang memerlukan dukungan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan rasional di atas, dapat ditegaskan bahwa *workshop* pendampingan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa memiliki peran yang penting sebagai upaya peningkatan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, inovatif dan bermakna. Hal ini sebagaimana digambarkan pada Gambar 1, yang menunjukkan alur keterkaitan antara tuntutan pembelajaran berbasis lingkungan yang didasarkan pada prinsip *deep learning* dan karakteristik perkembangan siswa SD, kebutuhan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran hingga pentingnya pendampingan melalui *workshop* sebagai solusi atas keterbatasan yang dihadapi guru.



Gambar 1. Hubungan antara *deep learning*, media ICT dan Kebutuhan Pendampingan Guru SD

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, secara khusus kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* pengembangan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa bagi guru SD kelas 1 di lingkungan Korwilcam Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Kandis, Kabupaten Siak. Peserta kegiatan berjumlah 51 orang guru. Kegiatan dilaksanakan pada bulan September hingga Oktober 2025. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan *workshop* dan (3) tahap evaluasi.

2.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui identifikasi kebutuhan peserta berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru dan pihak terkait. Selain itu, dilakukan penyusunan materi *workshop* yang meliputi konsep media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa, struktur penyajian materi dalam media, serta teknik dasar desain media pembelajaran.

2.2. Tahap Pelaksanaan *Workshop*

Pelaksanaan workshop dilakukan dengan menggunakan empat metode utama, yaitu presentasi, diskusi, praktik dan simulasi. Metode presentasi dan diskusi digunakan untuk membekali peserta dengan pemahaman mengenai arti penting dan keunggulan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa, khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas awal. Selain itu, peserta juga diberikan pengetahuan tentang cara menyusun struktur materi yang disajikan dalam media serta cara mendesain media pembelajaran. Metode ini dipilih karena sasaran kegiatan merupakan guru yang telah memiliki pengalaman dalam penggunaan media pembelajaran dan sedang menerapkan pembelajaran *deep learning*, sehingga dapat mendorong keaktifan peserta. Metode diskusi juga memiliki kelebihan dalam meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan berpendapat, serta membangun kerja sama dan toleransi (Supriyanto, 2018).

Metode praktik dan simulasi ditujukan untuk melibatkan peserta secara langsung dalam mengembangkan dan mengkomunikasikan produk media pembelajaran. Metode praktik bertujuan untuk melatih keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa. Kegiatan praktik meliputi kegiatan mencari (*browsing*) dan mengunduh (*downloading*) konten yang sesuai dengan desain media, serta menata desain media agar sesuai dengan struktur penyajian materi. Melalui praktik langsung, peserta memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan aplikatif (Fatimah, 2020). Metode ini juga memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterampilan motorik, pemahaman mendalam karena langsung menghadapi masalah nyata, membangun kepercayaan diri, mempermudah pemahaman teori, meningkatkan motivasi belajar lewat pengalaman langsung (Jasmana, 2021).

Metode simulasi digunakan untuk melatih kemampuan peserta dalam mengkomunikasikan produk yang dikembangkan. Melalui simulasi, peserta mempresentasikan produk yang dihasilkan sehingga dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan media yang dikembangkan. Metode ini juga memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterampilan praktis, kreativitas dan motivasi peserta (Jasmana, 2021).

2.3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian, khususnya dalam memfasilitasi guru mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa.

Alat ukur ketercapaian kegiatan didasarkan pada indikator: (1) peserta mampu menghasilkan produk media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa; dan (2) respon peserta terhadap kegiatan workshop. Penilaian produk dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi: (1) kesesuaian struktur penyajian media dengan materi; (2) kesesuaian desain media dengan materi; dan (3) penggunaan animasi dalam media pembelajaran. Penilaian produk media pembelajaran menggunakan rubrik penilaian dengan skala 1-4 pada setiap aspek, yaitu kesesuaian struktur penyajian materi, kesesuaian desain media dan penggunaan animasi. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi nilai dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori penilaian.

Tabel.1 Kategori Penilaian Produk Media

Rentang Nilai	Kategori
86 – 100	Sangat Baik
71 – 85	Baik
56 – 70	Cukup
≤55	Kurang

Sementara itu, respon peserta diukur melalui angket untuk mengetahui persepsi peserta terhadap kegiatan *workshop*. Indikator yang digunakan meliputi: (1) pemahaman tentang arti penting dalam pembelajaran; (2) pemahaman pemanfaatan media ICT berdesain lingkungan

siswa; (3) kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT; (4) manfaat kegiatan pengabdian dalam membantu pengembangan media pembelajaran; dan (5) pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase untuk melihat tingkat ketercapaian setiap indikator. Kegiatan pengabdian dinyatakan berhasil apabila sebagian besar peserta mampu menghasilkan produk media pembelajaran sesuai indikator yang ditetapkan serta memberikan respon positif terhadap pelaksanaan *workshop*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* pengembangan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa bagi guru SD kelas I di lingkungan Korwilcam Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Kandis, Kabupaten Siak. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual, inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

3.1. Hasil

Sesuai dengan rancangan evaluasi pada bagian metode, ketercapaian pengabdian diukur melalui dua indikator utama, yaitu: (1) kemampuan peserta dalam menghasilkan produk media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa; dan (2) respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan *workshop*. Berdasarkan indikator tersebut, hasil kegiatan diuraikan sebagai berikut.

3.1.1. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui metode presentasi, diskusi, praktik dan simulasi sebagaimana telah dijelaskan pada bagian metode.



Gambar 2. Penyampaian materi tentang contoh media pembelajaran

Pada tahap presentasi dan diskusi (Gambar 2), peserta diberikan pemahaman mengenai arti penting media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa, serta cara menyusun struktur materi dan mendesain media pembelajaran yang bermakna. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pemahaman awal terkait pentingnya media pembelajaran, terutama dalam mendukung pembelajaran *deep learning*.

Selanjutnya, pada tahap praktik (Gambar 3), peserta secara langsung mengembangkan media pembelajaran melalui kegiatan mencari (*browsing*), mengunduh (*downloading*), serta menata desain media sesuai dengan struktur penyajian materi. Kegiatan ini memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan aplikatif.

Pada tahap simulasi, setiap kelompok mempresentasikan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dan memperoleh umpan balik dari peserta lain dan tim pelaksana.

Kegiatan ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas produk serta meningkatkan kemampuan komunikasi peserta.



Gambar 3. Kegiatan pendampingan pengembangan produk media pembelajaran

Rangkaian kegiatan PkM ditutup pada pertemuan keempat melalui sesi penutupan oleh Ketua K3S Kecamatan kandis, kabupaten Siak (Gambar 4).



Gambar 4. Penutupan Kegiatan PkM

Deskripsi aktivitas dan tujuan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Tabel 2.

Berdasarkan jenis aktivitas dan tujuannya, berikut diuraikan gambaran proses pelaksanaan kegiatan pada setiap pertemuannya. Pertemuan pertama diawali dengan kegiatan serimonial berupa pembukaan kegiatan pengabdian oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kabupaten Siak, dilanjutkan dengan pengenalan tim pelaksana serta penjelasan mengenai metode pelaksanaan dan luaran yang diharapkan. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang arti penting media pembelajaran berbasis lingkungan siswa, serta pelatihan dasar seperti cara browsing, downloading dan pembuatan animasi sederhana.

Kegiatan pada pertemuan kedua dan ketiga difokuskan pada pelatihan pengembangan media pembelajaran. Peserta dilatih untuk menyusun struktur sajian materi sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya, peserta melakukan kegiatan *browsing*, *downloading* dan *cutting* terhadap konteks yang akan digunakan dalam desain media, serta membuat animasi sebagai pendukung tampilan media. Kegiatan ini dilaksanakan secara berkelompok, di mana setiap kelompok diminta untuk mengembangkan satu produk media pembelajaran sesuai dengan materi yang dipilih. Dalam pelaksanaannya, tim pelaksana dibantu oleh mahasiswa sehingga setiap kelompok mendapatkan pendampingan secara langsung. Peserta dilatih mengikuti tahapan pengembangan media yang telah ditetapkan.

Dalam aktivitas penyusunan struktur materi sebagai dasar pengembangan media, sebagian peserta sudah menunjukkan kemampuan yang cukup baik. Pada tahap *browsing*, hampir seluruh

peserta tidak mengalami kesulitan meskipun sebagian baru pertama kali melakukannya. Pada tahap *downloading* konteks yang dipilih, terdapat beberapa peserta yang mengalami kendala, namun tidak signifikan.

Tabel.2 Deskripsi aktivitas dan tujuan kegiatan PkM

Pertemuan Ke-	Aktivitas/tujuan
1	a. Pembukaan kegiatan, oleh Kepala Dinas Tujuan: memberikan penguatan motivasi kepada peserta dari seorang pimpinan yang menunjukkan kepeduliannya atas keikutsertaan dalam kegiatan b. Perkenalan dengan Tim Pelaksana Tujuan : Untuk meningkatkan kebersamaan antara peserta dan TIM, dalam mengikuti kegiatan c. Penjelasan metode pelaksanaan dan output yang diharapkan Tujuan : Mengenalkan metode pelaksanaan program pengabdian dan luaran yang diharapkan dari kegiatan ini d. Penjelasan materi tentang, Artipenting Media dalam Pembelajaran dan cara pengembangannya Tujuan : Membangun pengetahuan peserta terkait dengan artipenting media pembelajaran untuk siswa SD kelas awal dan penguatan implementasi <i>deep learning</i>, cara <i>browsing</i>, <i>downloading</i>, <i>cutting</i> dan menata/ mendesain media
2 dan 3	Praktik pengembangan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa, yang terdiri dari kegiatan: a. Latihan menstruktur materi agar logis sebagai dasar mengembangkan sajian media Tujuan : melatih <i>skill</i> peserta dalam menata sajian materi sebagai dasar mengembangkan media b. Latihan <i>browsing</i>, <i>downloading</i> dan <i>cutting</i> konteks lingkungan siswa yang digunakan untuk media Tujuan : melatih <i>skill</i> peserta dalam <i>browsing</i>, <i>dowloading</i> dan <i>cutting</i> konteks lingkungan siswa sebagai desain media c. Latihan menata pemanfaatan konteks yang dikumpulkan sehingga sesuai dengan struktur penyajian materi Tujuan : Penguatan <i>skill</i> peserta dalam menata konteks desain media sesuai dengan struktur penyajian materi d. Latihan membuat animasi media Tujuan : Penguatan <i>skill</i> peserta dalam membuat animasi struktur sajian media yang sudah disusun agar menarik
4	a. Simulasi hasil kerja, dengan Tujuan : Penguatan kemampuan peserta dalam mengkomunikasikan produk yang dihasilkan dan merefleksi/memperbaiki produk sesuai dengan saran peserta lain b. Penutupan Tujuan : Penguatan kebersamaan TIM dan peserta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan <i>skill</i> mengembangkan media pembelajaran

Kesulitan yang paling banyak dialami peserta terdapat pada tahap *cutting* atau pengolahan konteks agar sesuai dengan muatan materi yang telah disusun. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peserta dalam mengolah konten digital. Setelah seluruh konteks media terkumpul, peserta kemudian dilatih untuk mendesain struktur media sesuai dengan materi yang telah dirancang. Pada tahap ini, kemampuan peserta dalam menyusun

struktur sajian materi tergolong baik. Demikian pula dalam pembuatan animasi, sebagian besar peserta telah mampu melakukannya tanpa mengalami kesulitan.

Kegiatan pengabdian pada pertemuan keempat terdiri dari dua aktivitas utama, yaitu simulasi produk dan penutupan. Pada tahap simulasi, setiap kelompok mempresentasikan produk media yang telah dikembangkan. Seluruh peserta diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan dan saran sebagai dasar perbaikan produk. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan, serta menggunakan masukan yang diperoleh sebagai bahan refleksi untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan.

Kegiatan terakhir dari rangkaian kegiatan pengabdian ini adalah sesi penutupan yang dilaksanakan oleh ketua Kelompok Kerja Kepala Sekolah (K3S) Kecamatan Kandis. Pada kesempatan tersebut, ketua tim pelaksana menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh peserta serta pihak K3S Kecamatan Kandis atas kerja sama yang telah terjalin dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian ini. Selanjutnya, Ketua K3S dalam sambutannya mendorong seluruh peserta untuk terus melatih dan mengembangkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran berbasis ICT. Beliau menegaskan bahwa salah satu faktor pendukung utama dalam implementasi *deep learning* pada siswa kelas awal adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan lingkungan serta pengalaman siswa.

3.1.2. Kemampuan Peserta dalam mengembangkan Media

Kemampuan peserta dalam mengembangkan media diukur melalui penilaian produk berdasarkan tiga aspek, yaitu kesesuaian struktur materi, kesesuaian desain media dan penggunaan animasi.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa secara umum kemampuan peserta berada pada kategori baik, dengan rata-rata nilai pada aspek struktur materi sebesar 70,4, aspek desain media sebesar 80,1 dan aspek animasi sebesar 85,5. Hal ini menunjukkan bahwa peserta relatif lebih mudah menguasai aspek visual (animasi), namun masih mengalami kesulitan dalam menyusun struktur materi secara sistematis. Untuk memperjelas hasil tersebut, disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel.3 Hasil Penilaian Produk Media

Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
Struktur materi	70,4	Baik
Desain media	80,1	Baik
Animasi	85,5	Sangat Baik

Hasil ini menunjukkan bahwa indikator pertama, yaitu kemampuan peserta menghasilkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa telah tercapai.

3.1.3. Respon Peserta terhadap Kegiatan

Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian, diperoleh fakta seperti yang dimuat pada Tabel 4:

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa secara umum peserta memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa media berbasis ICT berdesain lingkungan siswa sangat penting dan telah digunakan dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta telah memahami pentingnya penggunaan media yang kontekstual, yaitu media yang dikaitkan dengan lingkungan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Lebih lanjut, respon tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT tidak hanya dipandang sebagai pelengkap tetapi telah menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta juga memiliki potensi yang baik untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, terutama dengan dukungan pelatihan yang sesuai.

Tabel.4 Respon Peserta Terhadap Kegiatan PKM

Aspek	Persentase	Keterangan
Pemanfaatan Media ICT berdesain Lingkungan Siswa	87%	Sangat penting
Penggunaan Media Dalam Pembelajaran	63%	Selalu
Media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis ICT	69%	Selalu
Kendala utama dalam mengembangkan media berbasis ICT	41 % 37 % 15 % 7 %	Stuktur materi Menyiapkan konteks Membuat naimasi Penggunaan Komputer
Kegiatan PKM membatu guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan hidup	100 %	Membantu
Pelaksanaan PKM	100 %	Baik

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa peserta masih mengalami beberapa kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT. Kendala utama yang dihadapi meliputi kemampuan dalam menyusun struktur sajian materi agar logis dan bermakna, serta keterampilan dalam menyiapkan konteks media melalui kegiatan *browsing*, *downloading*, dan *cutting* konten yang relevan dengan materi pembelajaran. Di sisi lain, seluruh peserta (100%) menyatakan bahwa kegiatan PkM sangat membantu dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam merancang media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa. Selain itu, peserta juga menilai bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan dengan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan memberikan manfaat nyata bagi peserta, baik dalam meningkatkan pemahaman maupun keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, kegiatan *workshop* ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis peserta, tetapi juga mendorong perubahan sikap positif terhadap pemanfaatan ICT dalam pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

3.2. Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* dan secara umum terlaksana dengan baik. Hal ini didukung dengan fakta respon peserta yang menyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan dengan sangat baik serta memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa. Berdasarkan hasil analisis respon peserta, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa keterampilan yang masih menjadi kendala utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. Kendala tersebut meliputi: (1) kemampuan menata struktur sajian materi sebagai dasar pengembangan media; (2) kemampuan melakukan *browsing* konteks yang akan digunakan dalam desain media; dan (3) kemampuan mendesain media agar sesuai dengan materi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek konseptual dan teknis pengolahan konten masih menjadi tantangan bagi peserta.

Kendala tersebut sejalan dengan data kemampuan peserta dalam mengembangkan media yang ditunjukkan pada Tabel 4, di mana kemampuan peserta pada aspek kesesuaian struktur sajian materi dan kesesuaian desain media dengan materi masih belum optimal dibandingkan dengan aspek penggunaan animasi. Hal ini juga diperkuat oleh temuan bahwa peserta mengalami kesulitan dalam menyusun struktur materi agar logis dan bermakna serta dalam menyiapkan konteks media melalui kegiatan *browsing*, *downloading* dan *cutting* konten. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kesulitan utama guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT terletak pada penyusunan struktur materi dan penyediaan konten yang relevan (Winda & Dafit, 2021, Pioma & Pardede, 2024). Dengan

demikian, hasil kegiatan ini tidak hanya menggambarkan kondisi empiris di lapangan, tetapi juga memperkuat temuan penelitian terdahulu.

Di sisi lain, berdasarkan hasil respon pada Tabel 4, diketahui bahwa peserta memiliki beberapa kekuatan yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran. Kekuatan tersebut meliputi: (1) pemahaman terhadap arti penting media dalam pembelajaran, dan (2) kemampuan awal dalam menggunakan ICT yang tergolong baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara potensial peserta memiliki kesiapan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT, serta memiliki motivasi yang tinggi untuk meningkatkan kompetensinya. Respon positif peserta terhadap kegiatan *workshop*, khususnya pernyataan bahwa kegiatan PkM sangat membantu dan pelaksanaannya sangat baik, menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi peserta. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada aspek keterampilan, tetapi juga pada aspek sikap yaitu meningkatnya motivasi dan kesadaran peserta dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual.

Dengan mempertimbangkan kelemahan, kekuatan dan respon peserta maka kegiatan pendampingan lanjutan dipandang perlu untuk dilakukan, khususnya bagi guru sekolah dasar, terutama pada kelas awal. Pendampingan tersebut perlu difokuskan pada: (1) penyediaan tenaga pendampingan atau teknisi ICT yang memadai agar proses pendampingan dapat berjalan optimal; (2) penguatan kemampuan dalam menyusun struktur materi dan mengelola konten media melalui kegiatan *browsing*, *downloading*, dan *cutting*; dan (3) pengaturan kelompok kecil (2-3 orang) agar keterlibatan peserta dalam praktik pengembangan media menjadi lebih optimal.

Respon positif peserta terhadap kegiatan ini menunjukkan bahwa program pendampingan serupa masih sangat dibutuhkan dalam mendukung implementasi pembelajaran *deep learning*, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa memiliki peluang besar untuk dikembangkan secara berkelanjutan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui *workshop* pengembangan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa memperoleh respon yang sangat baik dari peserta. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dinilai tepat dan relevan dalam membekali peserta untuk mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa. Kegiatan ini juga berdampak pada penguatan kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berdesain lingkungan siswa. Hal ini didukung oleh respon peserta yang seluruhnya (100%) menyatakan bahwa kegiatan pengabdian membantu mereka dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, kegiatan *workshop* memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT, khususnya dalam mengintegrasikan konteks lingkungan siswa ke dalam desain media. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memperluas wawasan dan pengalaman mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk mengoptimalkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang inovatif dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyanti, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281–288.
- Barokah, T., Sapriani, M., Cahyani, V. J., Astin, H., Negara, C., Melany, S. D., & Sofwan, M. (2025).

- Kesulitan Guru dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 290–299.
- Fatimah, C. (2020). Penggunaan Metode Praktik dalam Meningkatkan Keterampilan Teknik Budi Daya Tanaman Obat. *Jurnal Al-Azkiya*, 5(1), 25–32.
- Jasmana. (2021). Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan di SD Negeri 2 Tambakan Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 164–172.
- Kemendikdasmen. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam: Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Munawaroh, L., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30833–30838.
- Pioma, O., & Pardede, G. (2024). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 6(4), 21535–21540.
- Supriyanto. (2018). Penerapan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Kemampuan Menemukan Persamaan Linier pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Siak Hulu. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 1(1), 101–105.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211–221.