

## **PELATIHAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI BAGI GURU BAHASA INGGRIS DI SDN 1 MOJOAGUNG**

**<sup>1</sup>Tenika Illananingtyas, <sup>2</sup>Syaifudin Zuhri,**

Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

Email: <sup>1</sup>tenikaillananingtyas07@gmail.com, <sup>2</sup>umarsyaifudin87@gmail.com

<i>Article Info</i>	<i>Abstrack</i>
<b>Article History</b> Received : 02 January 2026 Revised : 15 January 2026 Accepted : 18 January 2026 Available online 19 January 2026, Page 81-90	<i>Digital transformation in education requires teachers to integrate technology-based learning media into the teaching and learning process. The limited ability of teachers to develop technology-based instructional media has become an obstacle to English language teaching at the elementary school level. Interactive learning media are needed to increase students' motivation and engagement; however, they have not been optimally utilized by teachers. This Community Service Program aims to improve the competence of English teachers at SDN 1 Mojoagung in designing and developing technology-based interactive instructional media that are appropriate to the characteristics of elementary school students. The method employed is practice-based training conducted through several stages: (1) needs analysis to identify teachers' initial competencies and the types of media required; (2) delivery of theoretical material on the concepts of interactive instructional media and the use of educational technology; (3) hands-on workshops on developing digital instructional media using interactive learning applications; (4) guided implementation, in which participants independently develop instructional media under the guidance of the team; and (5) online mentoring and evaluation to provide feedback and ensure the sustainability of media implementation in the classroom. The results indicate an improvement in teachers' ability to design and produce interactive instructional media, as well as increased motivation and readiness to integrate technology-based media into English language teaching at the elementary school level.</i>
<b>Keywords:</b> Training, interactive teaching media, teachers.	



**Copyright:**©2026. The Authors Journal of Innovation and Contribution to Community Service is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam lima tahun terakhir telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan. Transformasi digital yang begitu cepat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi, tidak hanya dalam hal infrastruktur, tetapi juga dalam hal kompetensi sumber daya manusia, khususnya guru. Proses pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada buku teks dan metode ceramah tradisional, tetapi berkembang ke arah pemanfaatan media digital yang interaktif (Widaningrum et al., 2024) (Susetiyo, 2024) adaptif, dan menyenangkan bagi siswa. keberhasilan transformasi digital pendidikan di Indonesia sangat bergantung pada kemampuan dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Graves et al., 2010). Tanpa kesiapan tersebut, digitalisasi pendidikan hanya akan menjadi slogan tanpa makna nyata bagi peningkatan mutu pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, tantangan yang dihadapi para guru semakin kompleks. Bahasa Inggris diajarkan kepada siswa yang berada pada tahap awal pemerolehan bahasa (*early language acquisition*), sehingga metode pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif dan afektif anak usia sekolah dasar. Anak-anak pada tahap ini lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, visualisasi, permainan, dan aktivitas yang menyenangkan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, menghafal kosakata, dan penggunaan lembar kerja (worksheet) tanpa dukungan media visual atau audio yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Tusino et al. (2024) melaporkan bahwa sebagian besar guru Bahasa Inggris sekolah dasar di wilayah Jawa Timur masih menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional karena keterbatasan keterampilan digital dan minimnya pelatihan yang relevan.

Keterbatasan bukan hanya karena kurangnya pelatihan teknis, tetapi juga disebabkan oleh minimnya kepercayaan diri guru terhadap kemampuan mereka sendiri dalam mengoperasikan teknologi. Menurut Rahmawati dan Sari (2022), banyak guru merasa bahwa pembuatan media digital adalah sesuatu yang rumit dan hanya bisa dilakukan oleh orang dengan latar belakang teknologi informasi. Padahal, media interaktif sederhana dapat dibuat dengan alat gratis dan intuitif jika guru diberikan pelatihan dan bimbingan yang tepat.

Selain faktor kemampuan, dukungan kelembagaan juga berperan penting. Beberapa sekolah dasar di Nganjuk masih belum memiliki kebijakan yang mendorong guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Guru sering kali terbebani oleh administrasi dan tuntutan kurikulum sehingga waktu untuk berinovasi dalam pengembangan media ajar menjadi terbatas. banyak guru di tingkat dasar belum menganggap media digital sebagai bagian penting dari strategi pembelajaran (Tuna, 2022) (Heryani et al., 2022) , melainkan hanya sebagai pelengkap. Akibatnya, potensi teknologi digital untuk menciptakan

pengalaman belajar yang bermakna belum dimanfaatkan secara optimal.(Cahyaningrum et al., 2025)

Dalam konteks nasional, kebijakan Merdeka Belajar yang digulirkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menekankan pentingnya perubahan paradigma pembelajaran.(Kemendikbud.Go.Id,.) Guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang kreatif dan inovatif, bukan sekadar penyampai informasi. Kebijakan ini juga menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan integrasi teknologi untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21,(Abas & Susetiyo, 2022) meliputi kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan literasi digital. Dengan demikian, pelatihan pembuatan media ajar interaktif menjadi salah satu strategi konkret untuk mendukung implementasi kebijakan tersebut di tingkat sekolah dasar.

Media ajar interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektivitas penyampaian materi. media digital yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah.(Fausiah et al., 2025) Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, media seperti flashcard digital, kuis interaktif, video storytelling, dan permainan bahasa online dapat memperkaya pengalaman belajar serta membuat siswa lebih aktif.(Olayvar, 2023) Penggunaan media ini juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dan melakukan asesmen formatif yang lebih akurat.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pelatihan guru dalam pembuatan media ajar digital membawa dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mendesain media ajar dan memperluas wawasan mereka tentang strategi pembelajaran kreatif. Guru yang mengikuti pelatihan pembuatan media interaktif mengalami peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan perangkat lunak pembelajaran dan lebih aktif dalam berinovasi di kelas. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan semacam ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer keterampilan teknis, tetapi juga sebagai upaya pemberdayaan guru untuk menjadi agen perubahan pendidikan.

Pelatihan pembuatan media ajar interaktif di SDN 1 Mojoagung dirancang dengan mempertimbangkan keragaman guru Bahasa Inggris sekolah dasar, baik dari segi usia, latar belakang pendidikan, maupun tingkat literasi digital. Kegiatan ini menjadi wadah bagi guru untuk belajar, berkolaborasi, dan mempraktikkan langsung pembuatan media ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media ajar interaktif yang tidak hanya relevan secara teknis, tetapi juga efektif secara pedagogis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konteks lokal siswa.

Mendorong pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat mengintegrasikan teknologi bukan sebagai tambahan, tetapi sebagai bagian

integral dari desain pembelajaran. Seperti dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl (2020) dalam revisi taksonomi Bloom, penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) siswa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa yang membutuhkan pemahaman konseptual dan kemampuan berkomunikasi.

Ketiga, menghasilkan produk media ajar interaktif yang kreatif, kontekstual, dan mudah diimplementasikan di sekolah. Produk ini diharapkan menjadi contoh praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi oleh guru lain, baik di Nganjuk maupun di daerah lain dengan kondisi serupa. Media yang dikembangkan dalam pelatihan ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran tematik, kolaboratif, dan menyenangkan, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Selain memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kemampuan guru, pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan efek berantai (*multiplier effect*) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Guru yang terampil dalam membuat media ajar interaktif akan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, dan mengembangkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Dalam jangka panjang, hal ini akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek kemampuan berbahasa Inggris secara komunikatif (*listening, speaking, reading, writing*).

Dengan demikian, latar belakang kegiatan ini berangkat dari kebutuhan nyata di lapangan dan didukung oleh kebijakan nasional serta hasil penelitian terkini. Pelatihan pembuatan media ajar interaktif bukan sekadar program peningkatan kompetensi guru, tetapi juga merupakan bagian dari strategi transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan berbasis teknologi. Kegiatan ini diharapkan menjadi model pengabdian masyarakat yang berkelanjutan dan dapat direplikasi di wilayah lain di Indonesia.

## **METODOLOGI**

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media ajar interaktif bagi guru Bahasa Inggris sekolah dasar di Kabupaten Nganjuk menggunakan metode utama pelatihan partisipatif berbasis proyek (*project-based participatory training*). Metode ini diposisikan sebagai kerangka utama karena menekankan keterlibatan aktif peserta dalam menghasilkan luaran nyata berupa media ajar interaktif yang siap digunakan dalam pembelajaran. Adapun pendekatan *participatory training* model digunakan sebagai pendekatan pendukung yang menempatkan guru tidak hanya sebagai penerima materi, tetapi sebagai pembelajar aktif, kolaborator, dan kreator yang mengintegrasikan pengalaman mengajar dengan keterampilan teknologi. Sementara itu, model implementatif yang diterapkan adalah *action-based training*, di mana seluruh rangkaian pelatihan dirancang berbasis tindakan langsung melalui praktik, refleksi, dan perbaikan berkelanjutan.

Secara operasional, kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) identifikasi kebutuhan dan kemampuan awal guru; (2) pemberian penguatan konsep dasar media ajar interaktif dan teknologi pembelajaran; (3) pelaksanaan lokakarya berbasis proyek, di mana peserta secara berkelompok maupun individu merancang dan mengembangkan media ajar digital; serta (4) implementasi dan penyempurnaan media ajar berdasarkan umpan balik fasilitator. Untuk menjamin keberlanjutan program, dilakukan pendampingan daring setelah pelatihan melalui platform komunikasi digital. Mekanisme pendampingan meliputi diskusi terjadwal, konsultasi teknis, serta penilaian hasil karya secara asinkron dan sinkron. Fasilitator berperan sebagai mentor dan evaluator yang memberikan arahan teknis, solusi atas kendala yang dihadapi peserta, serta memastikan media ajar yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur, dengan lokasi utama di SDN 1 Mojoagung Nganjuk, yang dipilih sebagai pusat kegiatan karena fasilitasnya cukup memadai, termasuk tersedianya ruang multimedia, koneksi internet, dan perangkat komputer dasar. Pemilihan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan masa libur semester agar tidak kegiatan pembelajaran di sekolah. Keberhasilan pelatihan guru sangat ditentukan oleh kombinasi kegiatan tatap muka langsung dan pendampingan berkelanjutan, karena guru membutuhkan waktu untuk mempraktikkan keterampilan baru serta memperoleh umpan balik. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak berhenti pada sesi workshop semata, melainkan dilanjutkan dengan sesi mentoring jarak jauh untuk memastikan setiap peserta benar-benar menguasai keterampilan yang telah diajarkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Ajar Interaktif bagi Guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar di Kabupaten Nganjuk menunjukkan hasil yang positif dan sejalan dengan tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil kegiatan tidak hanya terlihat dari peningkatan keterampilan teknis guru dalam mengembangkan media ajar berbasis teknologi, tetapi juga dari perubahan cara pandang guru terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pembahasan pada bagian ini menguraikan hasil kegiatan secara deskriptif dan reflektif berdasarkan pengamatan fasilitator, hasil praktik peserta, serta analisis terhadap produk media ajar yang dihasilkan.

Perbedaan literasi digital antar-guru menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam pelatihan berbasis teknologi. Jika pelatihan dirancang terlalu kompleks, peserta dengan kemampuan rendah akan kesulitan mengikuti; sebaliknya, jika terlalu sederhana, peserta yang sudah mahir akan kehilangan motivasi. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang dengan pendekatan bertingkat (*scaffolded learning*) agar semua peserta dapat berkembang sesuai kemampuannya.

### Pendekatan dan Model Pelatihan

Pelatihan menggunakan pendekatan andragogi, yaitu teori pembelajaran orang dewasa yang dikembangkan oleh Knowles dan masih relevan hingga kini. (Knowles, M. S. (1984).) Pendekatan ini menekankan bahwa orang dewasa belajar paling efektif ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang relevan dengan pekerjaan mereka, dapat mempraktikkan keterampilan baru, dan memperoleh umpan balik langsung. Dalam konteks pelatihan guru, pendekatan ini diterjemahkan ke dalam empat prinsip utama:

1. Pembelajaran harus berbasis pada pengalaman guru sendiri.
2. Aktivitas harus kontekstual dengan kebutuhan mengajar di kelas.
3. Peserta harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Hasil pelatihan harus dapat diterapkan secara nyata di sekolah masing-masing.

Untuk mencapai tujuan tersebut, tim pengabdian menggunakan model pelatihan berbasis proyek (*Project-Based Training Model*) sebagaimana disarankan oleh Suryani dan Ramadhan (2023). Model ini memadukan teori dan praktik melalui pembuatan proyek nyata, dalam hal ini berupa produk media ajar interaktif yang akan digunakan di kelas Bahasa Inggris sekolah dasar. Setiap peserta diwajibkan menghasilkan minimal satu produk media digital yang kemudian dipresentasikan dan dievaluasi bersama. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu:

1. Tahap Pengenalan dan Motivasi (Day 1)

Pemaparan tentang urgensi pembelajaran digital dan peran guru dalam transformasi pendidikan. Pengenalan berbagai jenis media interaktif (Canva, Genially, PowerPoint interaktif, dan video pembelajaran sederhana). Diskusi dan refleksi mengenai pengalaman peserta dalam menggunakan media pembelajaran.

2. Tahap Pelatihan dan Praktik Langsung (Day 2)

- a. Workshop pembuatan media ajar interaktif berbasis PowerPoint dan Canva.
- b. Praktik langsung membuat media digital dengan panduan fasilitator.
- c. Pengenalan prinsip desain visual, pemilihan warna, font, animasi, dan integrasi audio.
- d. Sesi kolaboratif antarguru untuk saling bertukar ide dan materi.

3. Tahap Produksi dan Presentasi (Day 3)

Peserta mengembangkan media ajar sesuai topik pembelajaran Bahasa Inggris di SD (tema: *"Introducing Myself"*, *"Animals"*, *"My Family"*, dan *"Things in the Classroom"*). Setiap peserta mempresentasikan hasil karyanya. Sesi evaluasi dan umpan balik bersama fasilitator. Penyerahan sertifikat pelatihan dan kesepakatan tindak lanjut (mentoring daring selama dua minggu).

### Partisipasi dan Keterlibatan Peserta

Selama pelaksanaan pelatihan, peserta menunjukkan tingkat partisipasi dan keterlibatan yang tinggi. Seluruh guru mengikuti rangkaian kegiatan secara konsisten, mulai dari sesi pengenalan konsep hingga praktik pengembangan media



ajar interaktif. Keterlibatan peserta tampak jelas dalam berbagai aktivitas pelatihan, seperti diskusi kelompok, kerja kolaboratif, serta eksplorasi fitur-fitur teknologi pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan.

Antusiasme peserta juga terlihat dari kesediaan mereka untuk berbagi pengalaman mengajar serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Diskusi yang berlangsung tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada bagaimana media ajar interaktif dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa, kondisi kelas, serta keterbatasan sarana prasarana di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak sekadar mengikuti instruksi pelatihan, tetapi secara aktif merefleksikan praktik pembelajaran mereka sendiri.

Dalam pembahasan, tingginya keterlibatan peserta dapat dipahami sebagai dampak dari penerapan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis proyek. Pendekatan ini memberi ruang bagi guru untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar dan penciptaan produk, sehingga pelatihan menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Sejalan dengan pendapat (Rahman et al., 2021), pelatihan partisipatif mendorong keterlibatan emosional dan kognitif peserta karena mereka dilibatkan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran.

Selain itu, peran fasilitator sebagai pendamping belajar turut menciptakan suasana pelatihan yang kondusif dan kolaboratif. Fasilitator tidak memposisikan diri sebagai sumber pengetahuan tunggal, melainkan sebagai mitra diskusi yang membantu peserta menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip andragogi yang menekankan pentingnya penghargaan terhadap pengalaman dan kemandirian pembelajar dewasa (Knowles, 1984).

### **Peningkatan Kompetensi Guru**

Hasil pelaksanaan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan media ajar interaktif. Peningkatan ini terlihat dari perubahan kemampuan peserta dalam menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran digital, seperti PowerPoint interaktif, Canva, dan platform pendukung lainnya. Pada tahap awal, sebagian besar guru masih menggunakan media ajar sederhana dengan fitur terbatas. Namun, seiring berjalannya pelatihan, peserta mulai mampu memanfaatkan fitur interaktif yang lebih kompleks untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris.

Perkembangan kompetensi guru juga tampak dari cara peserta merancang alur pembelajaran dalam media yang dikembangkan. Media ajar tidak lagi sekadar menyajikan materi secara satu arah, tetapi dirancang untuk melibatkan siswa melalui aktivitas interaktif, latihan, dan umpan balik langsung. Hal ini menunjukkan bahwa peserta mulai memahami pentingnya peran media sebagai alat pedagogis, bukan sekadar alat presentasi.

Dalam pembahasan, peningkatan kompetensi ini dapat dikaitkan dengan penerapan pelatihan berbasis tindakan (*action-based training*), di mana peserta

belajar melalui praktik langsung dan refleksi berkelanjutan. Guru tidak hanya mempelajari konsep secara teoretis, tetapi juga langsung menerapkannya dalam konteks pembelajaran yang nyata. Temuan ini sejalan dengan .(Widaningrum et al., 2024) yang menekankan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi teknologi guru.

Selain kemampuan teknis, pelatihan ini juga mendorong berkembangnya kreativitas dan inovasi guru. Peserta menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan media ajar dengan konteks lokal dan karakteristik siswa sekolah dasar. Kreativitas ini tercermin dari pemilihan visual, penggunaan bahasa yang sederhana, serta integrasi aktivitas bermain dalam media ajar. (Alvionita & Putri, 2024), kreativitas guru merupakan salah satu indikator kompetensi profesional yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

### **Produk Media Ajar yang Dihasilkan dan Dampaknya terhadap Pembelajaran**

Produk media ajar interaktif yang dihasilkan peserta menjadi indikator nyata keberhasilan kegiatan pelatihan. Setiap peserta berhasil mengembangkan media ajar yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Media yang dihasilkan menunjukkan keberagaman bentuk dan pendekatan, mulai dari media presentasi interaktif, kuis digital, hingga video pembelajaran sederhana.

Analisis terhadap produk media ajar menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaksi dalam satu kesatuan pembelajaran. Media dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk melatih keterampilan berbahasa siswa secara aktif, seperti mendengarkan, membaca, dan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memahami fungsi media ajar sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Dalam pembahasan, temuan ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran strategis dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. penggunaan media visual dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep bahasa yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, media ajar yang dihasilkan dalam kegiatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Lebih lanjut, keberhasilan guru dalam menghasilkan media ajar sendiri juga berdampak pada peningkatan kemandirian profesional. Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks sekolah. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, capaian ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya menghasilkan luaran berupa produk, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang berupa



penguatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Ajar Interaktif bagi Guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar di Kabupaten Nganjuk terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan profesionalisme guru, baik dari sisi keterampilan teknis maupun pola pikir dalam memanfaatkan media digital sebagai bagian integral pembelajaran. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif berbasis proyek dan tindakan, guru terlibat aktif dalam proses belajar, kolaborasi, serta penciptaan media ajar yang kontekstual dengan kebutuhan kelas. Hasilnya, guru mampu merancang media ajar interaktif yang menarik, bermakna secara pedagogis, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sekaligus menunjukkan meningkatnya kreativitas, kemandirian, dan kesiapan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abas, S., & Susetiyo, A. (2022). Redesain Pembelajaran Tematik PAI di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 52–60. <https://doi.org/10.38073/jpi.v12i1.932>
- Alvionita, M., & Putri, D. W. M. (2024). Urgensi Knowledge Management Dalam Pengembangan Profesionalisme Guru. *TADBIRUNA*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v4i1.922>
- Cahyaningrum, F., Kusumadewi, R. F., & Sari, Y. (2025). Implementasi Literasi Dasar Melalui Literasi Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Iklan Kelas V SDN Karangroto 02 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 469–482. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5883>
- Fausiah, Akhir, M., & Paidi, A. (2025). Interactive Learning Media Based on Google Slides for Fifth-Grade Indonesian Language Classes: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slides pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 10.21070/ijins.v26i4.1698-10.21070/ijins.v26i4.1698. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1698>
- Graves, M., Sales, G. C., Lawrenz, F., Robelia, B., & Richardson, J. W. (2010). Effects of Technology-Based Teacher Training and Teacher-Led Classroom Implementation on Learning Reading Comprehension Strategies. *Contemporary Educational Technology*, 1(2), 160–174.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SDKelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>

*Kemendikbud.go.id.* (n.d.). Retrieved January 10, 2026, from <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/konten/asesmen-nasional-sebagai-penanda-perubahan-paradigma-evaluasi-pendidikan>

*Knowles, M. S. (1984). Andragogy in Action. Applying Modern Principles of Adult Education. San Francisco, CA Jossey Bass. - References—Scientific Research Publishing.* (n.d.). Retrieved January 10, 2026, from <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1108745>

Olayvar, S. R. (2023). Integration of Game-Based Learning Approach as an Innovative Teaching Tool in Improving Students' Academic Performance in English. *International Journal of Instruction*, 16(3), 677–690.

Rahman, A., Wasliman, I., Hanafiah, H., & Iriantara, Y. (2021). The Implementation of Strengthening Character Education Program through Scouts Extracurricular Activities in Islamic Senior High School. *Journal of Education Research and Evaluation*, 5(4), 633–644. <https://doi.org/10.23887/jere.v5i4.32858>

Susetiyo, A. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Pada Kurikulum Merdeka. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 928–937. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2443>

Tuna, Y. (2022). Literasi Digital dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 0. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1084>

Widaningrum, I., Astuti, I. P., Nurfitri, K., Az-Zahra, R. R., Mustikasari, D., Selamat, A., & Widiyahseno, B. (2024). Enhancing Teacher Competency In Using Technology-Based Interactive Learning Media Through Wordwall Training At Tsanawiyah Dharut Thalibin. *International Journal Of Community Service*, 4(4), 314–318. <https://doi.org/10.51601/ijcs.v4i4.785>