

Student Empowerment through Interactive Digital Media Training to Support Student Management in Schools

Santhi Pertiwi^{1*}, Tri Hendrawati², Saat Safaat³, Sugi Alibowo⁴

^{1,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Mohammad Husni Thamrin
² SDIT Hiro Quranic School

Correspondence author: Santhi Pertiwi, sanipung@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v8i1.3391>

Abstract

Community service is part of the implementation of the Tri Dharma of Higher Education, which is directed at improving the quality of education through empowering students according to the needs of modern learning developments. Through community service activities, universities not only play a role in the development of science but also make a real contribution in addressing practical needs in the educational environment. This community service activity aims to improve the ability of elementary school students in using interactive digital media to support more effective learning in the classroom. The activity was carried out from February to March 2026, involving 40 students as the main participants. The implementation method used a participatory approach and drill and practice through four training sessions: an introduction to interactive projectors and screens, presentation training using Microsoft PowerPoint, visual design practice using Canva, and presentation of student work. The results of the activity showed that students were able to understand the basic functions of digital media, create simple presentations, and present their work in front of the class with more confidence. The use of digital media also helps create more structured learning, increases student participation, and facilitates understanding of the material through visual presentations. This program demonstrates that simple digital media training can be an effective first step in supporting technology-based active learning in elementary schools.

Keywords: *Interactive Digital Media, Elementary School Learning, Powerpoint, Canva, Community Service*

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang diarahkan pada peningkatan kualitas pendidikan melalui pemberdayaan peserta didik sesuai kebutuhan perkembangan pembelajaran modern. Melalui kegiatan pengabdian, perguruan tinggi tidak hanya berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam menjawab kebutuhan praktis di lingkungan pendidikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menggunakan media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif di kelas. Kegiatan dilaksanakan pada Februari sampai Maret 2026 dengan melibatkan 40 siswa sebagai peserta utama. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan drill and practice melalui empat sesi pelatihan, yaitu pengenalan proyektor dan layar interaktif, latihan pembuatan presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint, praktik desain visual menggunakan Canva, serta presentasi hasil karya siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami fungsi dasar media digital, menyusun presentasi sederhana, dan menampilkan hasil kerja di depan kelas dengan lebih percaya diri. Penggunaan media digital juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur, meningkatkan partisipasi siswa, serta mempermudah pemahaman materi melalui penyajian visual. Program ini menunjukkan bahwa pelatihan media digital sederhana dapat menjadi langkah awal yang efektif dalam mendukung pembelajaran aktif berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Pembelajaran Sekolah Dasar, Powerpoint, Canva, Pengabdian Masyarakat

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang diarahkan pada peningkatan kualitas pendidikan melalui pemberdayaan peserta didik sesuai kebutuhan perkembangan pembelajaran modern. Melalui kegiatan pengabdian, perguruan tinggi tidak hanya berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam menjawab kebutuhan praktis di lingkungan pendidikan. Program pengabdian yang berorientasi pada sekolah dasar menjadi penting karena sekolah merupakan ruang utama pembentukan kompetensi dasar peserta didik.

Dalam konteks pendidikan dasar, penguatan kemampuan siswa tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga kesiapan menghadapi perubahan cara belajar yang semakin dipengaruhi perkembangan teknologi. Sekolah dituntut mampu menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik generasi yang dekat dengan media visual dan perangkat digital. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang lebih adaptif agar siswa dapat belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran abad ke-21, penggunaan media digital menjadi bagian penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, terstruktur, dan menarik. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses belajar melalui penggunaan teknologi. Pemanfaatan media digital terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa, memperpanjang fokus belajar, serta mempermudah penyampaian materi yang bersifat abstrak melalui tampilan visual yang lebih jelas (Rita Hidayati et al., 2023).

Media digital seperti proyektor, layar interaktif, Microsoft PowerPoint, dan Canva membantu penyajian materi secara visual sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan media tersebut memungkinkan materi ditampilkan secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami informasi berbasis gambar, warna, dan animasi sederhana. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Hidayati et al., 2023).

Dalam konteks manajemen pembelajaran di kelas, media digital membantu mengatur perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan belajar, memperjelas alur penyampaian materi, dan mendukung efektivitas interaksi pembelajaran. Guru dapat mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efisien karena materi tersusun jelas, sedangkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih terarah. Penggunaan media digital juga

membantu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif karena siswa memiliki fokus visual yang mendukung keterlibatan selama kegiatan belajar berlangsung.

Di sisi lain, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum terbiasa menggunakan media digital sederhana dalam kegiatan belajar. Selama ini siswa lebih sering menjadi penerima tayangan tanpa dilibatkan secara langsung dalam proses penggunaan media. Kondisi tersebut menyebabkan keterampilan dasar penggunaan media presentasi belum berkembang optimal, padahal kemampuan tersebut penting untuk mendukung pembelajaran modern.

Selain itu, belum semua kegiatan pembelajaran memberi ruang bagi siswa untuk menghasilkan produk sederhana berbasis digital. Padahal keterampilan menyusun presentasi, memilih gambar pendukung, dan menampilkan informasi secara runtut dapat membantu siswa memahami materi sekaligus melatih keberanian dalam menyampaikan gagasan di depan kelas. Multimedia interaktif juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar karena membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan sistematis (Yanti Fitria et al., 2022).

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pendampingan dalam penggunaan media digital sederhana sebagai bagian dari aktivitas belajar. Pendampingan dilakukan agar siswa memahami fungsi media, langkah penggunaan, serta etika sederhana dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran di lingkungan sekolah.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif di kelas. Melalui pelatihan ini diharapkan siswa tidak hanya mampu menggunakan media digital, tetapi juga lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam pengelolaan proses pembelajaran sehari-hari.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada Februari sampai Maret 2026 dengan melibatkan 40 siswa sekolah dasar sebagai peserta utama. Peserta dipilih berdasarkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran kelas agar pelaksanaan pelatihan berlangsung efektif sesuai tujuan program.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang tersedia sehingga siswa dapat berlatih menggunakan media digital dalam situasi yang dekat dengan aktivitas belajar sehari-hari.

Pendekatan pelaksanaan menggunakan metode partisipatif agar siswa aktif selama proses pelatihan. Menurut Wina Sanjaya (2014), pembelajaran partisipatif mendorong peserta didik membangun pengalaman belajar melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

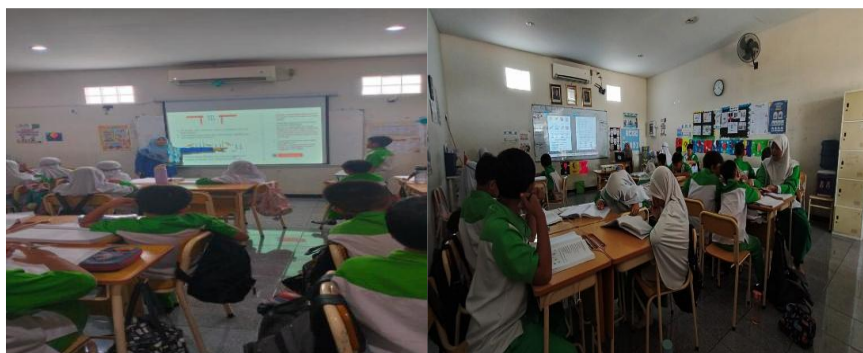
Metode utama menggunakan drill and practice melalui latihan langsung penggunaan media digital. Menurut Roestiyah (2012), metode drill efektif digunakan untuk membentuk keterampilan praktis melalui latihan yang berulang, terarah, dan berkesinambungan.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat sesi pertemuan, masing-masing berdurasi 90 menit:

1. Pengenalan fungsi proyektor dan layar interaktif
2. Latihan membuat presentasi sederhana menggunakan Microsoft PowerPoint
3. Praktik desain visual pembelajaran menggunakan Canva
4. Presentasi hasil karya siswa dan evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan berlangsung aktif dengan keterlibatan tinggi dari siswa. Penggunaan media digital membuat suasana belajar lebih terarah dan interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena sebagian besar materi disampaikan melalui perangkat yang jarang mereka gunakan secara langsung dalam pembelajaran sehari-hari. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih fokus mengikuti setiap tahapan pelatihan karena materi disajikan secara visual dan mudah dipahami. Interaksi antara fasilitator dan siswa juga berjalan lebih dinamis, terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan serta keinginan siswa untuk mencoba perangkat secara langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan media digital interaktif di kelas

Pada saat praktik penggunaan proyektor dan layar interaktif, siswa tampak lebih fokus mengikuti instruksi karena tampilan visual membantu mereka memahami langkah penggunaan perangkat secara bertahap. Keterlibatan siswa terlihat dari keberanian mencoba perangkat secara langsung, bertanya ketika mengalami kesulitan, serta membantu teman sebaya selama latihan berlangsung.

Siswa mampu membuat presentasi sederhana menggunakan Microsoft PowerPoint dan Canva. Pada awal pelatihan, sebagian siswa masih memerlukan arahan dalam memilih template, menata tulisan, dan memasukkan gambar ke dalam slide presentasi. Namun setelah latihan bertahap, siswa mulai menunjukkan peningkatan kemandirian dalam menyusun materi.



Gambar 2. Siswa mempraktikkan kegiatan pembelajaran

Media digital membantu pembelajaran menjadi lebih terstruktur, meningkatkan perhatian siswa, serta memperlancar interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Azhar Arsyad (2017), media pembelajaran visual memiliki fungsi memperjelas pesan, meningkatkan efisiensi penyampaian materi, dan membantu pengaturan proses pembelajaran agar lebih efektif. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, materi yang ditampilkan melalui media visual membantu siswa mengikuti urutan pembelajaran secara lebih jelas karena setiap tahapan dapat diamati secara langsung melalui tampilan layar. Penggunaan media digital juga memudahkan guru dalam mengatur waktu penyampaian materi sehingga proses belajar berlangsung lebih terarah dan tidak banyak mengalami gangguan. Selain itu, tampilan visual berupa gambar, warna, dan susunan informasi sederhana membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dibandingkan penjelasan verbal saja.

Efektivitas program terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Menurut Wina Sanjaya (2014), latihan berulang dalam kegiatan pembelajaran membantu peserta didik membangun keterampilan secara bertahap melalui pengalaman langsung. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat semakin percaya diri ketika diberikan kesempatan mencoba perangkat digital

secara mandiri. Pada sesi presentasi, sebagian besar siswa mampu menjelaskan hasil kerja dengan urutan yang lebih jelas dibandingkan pada tahap awal pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa latihan yang dilakukan secara bertahap memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan penggunaan media digital sekaligus meningkatkan keberanian siswa dalam berkomunikasi di depan kelas.

SIMPULAN

Pelatihan media digital interaktif berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi pembelajaran sederhana melalui praktik penggunaan proyektor, layar interaktif, presentasi digital, dan desain visual pembelajaran. Program ini mendukung manajemen pembelajaran di kelas melalui peningkatan partisipasi, keteraturan belajar, dan pemahaman materi. Keterlibatan aktif siswa menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, tertib, dan efektif. Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan juga mendorong keberanian siswa dalam menyampaikan hasil kerja melalui presentasi sederhana di depan kelas. Secara umum, program pengabdian ini menjadi langkah awal yang efektif dalam mendukung pembelajaran aktif berbasis teknologi di sekolah dasar sesuai kebutuhan pendidikan abad ke-21.

REFERENSI

- Anwar, C., Munir, M. S., Muharram, M. S., et al. (2025). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.
<https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/view/3780>
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model pembelajaran IPA di sekolah dasar*.
<https://books.google.com/books?id=FqclEQAAQBAJ>
- Ansyah, Y. A., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2025). *Strategi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran sekolah dasar di era society 5.0*.
<https://books.google.com/books?id=gbxPEQAAQBAJ>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Dista, D. X., Hermita, N., & Triani, R. A. (2024). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Journal of Education Research*.
<https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/964/536>
- Hidayati, R., Thomas, V., & Luciani, C. (2023). Utilization of the Canva application for elementary school learning media. *Journal International Inspire Education Technology*, 2(1), 44–52.
<https://journal.thamrin.ac.id/index.php/JPKMHThamrin/article/view/3391/2827>

- Kusumaningpuri, A. R. (2024). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran IPAS fase B kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Didaktika*.
<https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/1321>
- Magdalena, I. (2023). *Desain pembelajaran sekolah dasar*.
<https://books.google.com/books?id=7IXrEAAAQBAJ>
- Prawiyogi, A. G., & Rosalina, A. (2025). *Deep learning dalam pembelajaran sekolah dasar*.
<https://books.google.com/books?id=15BfEQAAQBAJ>
- Purnasari, P. D., Sadewo, Y. D., et al. (2024). Analisis digitalisasi pembelajaran sekolah dasar wilayah perbatasan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan*.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/10755>
- Putra, L. D., Shiddiq, A. J., Khafi, I., et al. (2024). Integrasi teknologi immersive learning dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*.
<https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/view/3349>
- Roestiyah. (2012). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sunaryati, T., Laelly, T. A., Febriyanti, U., et al. (2024). Analisis komprehensif terhadap jenis-jenis evaluasi pembelajaran sekolah dasar: Tinjauan literatur. *Journal of Social Science*. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/13463>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., et al. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Edukasi dan Pembelajaran*. <http://www.journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/389>
- Yanti Fitria, Y., Iswari, L., Amini, R., Kristiawan, M., & Kiswanto, A. (2022). Interactive multimedia on learning achievement of the digestive system in elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 6(4), 542–550.