

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subyek Dampingan

Subjek pengabdian dalam kegiatan ini merujuk pada pihak-pihak yang secara langsung terlibat dalam proses pendampingan dan pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan. Subjek ini terdiri dari unsur-unsur penting dalam ekosistem sekolah yang memiliki peran strategis dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan informasi digital, yaitu kepala sekolah, guru-guru, dan operator sekolah (OPS). Ketiganya merupakan pilar utama yang menentukan keberhasilan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

SDN Masiraan berlokasi di Desa Masiraan, Kecamatan Pandawan, Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Provinsi Kalimantan Selatan, dengan kode pos 71352. Sekolah ini dipimpin oleh Bapak Rahmansyah, S.Pd, seorang kepala sekolah yang aktif mendukung inisiatif pengembangan profesionalisme guru dan inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Sebagai pemimpin lembaga, beliau memiliki tanggung jawab dalam mengarahkan kebijakan pendidikan serta mendukung berbagai program yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Sekolah ini memiliki 8 orang guru yang mengajar berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar, serta 1 orang operator sekolah (OPS) yang berperan penting dalam aspek administrasi digital, pengelolaan data pendidikan, serta

dukungan teknis terhadap pelaksanaan kegiatan berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim pendamping, diketahui bahwa sebagian besar guru di SDN Masiraan masih terbiasa menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional. Penggunaan teknologi informasi dalam merancang dan menyampaikan materi ajar masih belum optimal, baik dari segi keterampilan teknis maupun kreativitas desain media.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pendekatan pendampingan partisipatif dan kolaboratif. Dalam pelaksanaan workshop, para guru tidak hanya berperan sebagai peserta pasif yang menerima materi, tetapi didorong untuk secara aktif merancang, mengembangkan, hingga mempresentasikan produk media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Selama proses ini berlangsung, pendamping hadir untuk memberikan bimbingan teknis, memfasilitasi diskusi reflektif, serta mendukung guru dalam mengatasi tantangan yang muncul selama praktik pembuatan media digital.

Pendampingan ini juga berperan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam hal desain instruksional berbasis digital, serta memperkuat kolaborasi antarguru melalui diskusi dan kerja kelompok. Dengan terlibat langsung dalam proses kreatif ini, guru-guru diajak untuk memahami bahwa media pembelajaran digital tidak harus rumit, namun yang terpenting adalah kesesuaianya dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks sekolah masing-masing. Kegiatan ini juga menjadi ruang yang mendorong tumbuhnya budaya kerja

yang lebih terbuka terhadap inovasi dan penggunaan teknologi di lingkungan sekolah dasar.

Selain guru, keterlibatan operator sekolah juga sangat penting dalam mendukung kelancaran kegiatan. OPS berperan dalam memastikan bahwa perangkat digital yang digunakan selama workshop dapat berfungsi dengan baik, membantu guru dalam hal teknis, serta turut memfasilitasi proses penyimpanan dan dokumentasi hasil kegiatan. Dengan demikian, operator tidak hanya dilibatkan sebagai tenaga administratif, tetapi sebagai bagian dari ekosistem pendukung transformasi digital di sekolah.

Pendampingan ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa media pembelajaran yang dihasilkan, tetapi juga menekankan pada proses pembelajaran yang membangun kapasitas dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi. Melalui keterlibatan aktif semua subjek pengabdian, kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan perubahan yang berkelanjutan dalam praktik pembelajaran di SDN Masiraan, sekaligus memperkuat semangat kolaborasi dan inovasi dalam komunitas sekolah.

Dengan adanya partisipasi penuh dari kepala sekolah, guru, dan operator, pengabdian ini tidak hanya menjadi sarana pelatihan teknis, tetapi juga momentum strategis untuk menumbuhkan budaya belajar yang adaptif dan berorientasi pada pemanfaatan teknologi informasi secara kreatif dan berkelanjutan.

Tabel 3.1 Subjek Pengabdian 1

No.	Kategori Subjek	Jumlah	Keterangan
1	Kepala Sekolah	1	Sebagai penanggung jawab pelaksanaan kegiatan dan fasilitator kebijakan.
2	Guru	8	Terlibat aktif dalam proses workshop dan pembuatan media pembelajaran.
3	Operator Sekolah	1	Mendukung teknis penggunaan aplikasi digital dan administrasi pendukung.

8. Kondisi Subjek Dampingan

Dalam proses pelaksanaan workshop, kondisi subjek pengabdian tidak hanya mencakup aspek individu guru sebagai pelaku pembelajaran, tetapi juga menyangkut aspek kelembagaan, kesiapan teknologi, serta interaksi antarelemen sekolah. Untuk menjamin tercapainya tujuan workshop secara optimal, perlu dilakukan pengamatan terhadap berbagai aspek yang saling berhubungan dan mempengaruhi keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan. Beberapa kondisi penting yang menjadi dasar pertimbangan dalam pelaksanaan kegiatan ini dijabarkan sebagai berikut:

- a. Kesiapan Sekolah. SDN Masiraan memiliki potensi yang cukup besar untuk terus tumbuh dan berkembang sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman. Namun, dari sisi ketersediaan sarana teknologi, sekolah ini masih menghadapi sejumlah keterbatasan, terutama terkait perangkat komputer, akses internet, dan penggunaan proyektor yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi sebenarnya sudah hadir di lingkungan sekolah, tetapi belum terintegrasi secara efektif dengan strategi pengajaran guru. Oleh

karena itu, sekolah membutuhkan proses pendampingan yang sistematis untuk membantu guru mengelola sumber daya teknologi yang tersedia, meningkatkan keterampilan digital mereka, serta mengimplementasikan media berbasis teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Dalam konteks ini, dukungan dari kepala sekolah dan seluruh perangkat organisasi sekolah menjadi sangat krusial, karena tanpa komitmen kelembagaan, pelaksanaan workshop tidak hanya berisiko berjalan kurang maksimal, tetapi juga sulit berkelanjutan sebagai bagian dari budaya pembelajaran di SDN Masiraan.

- b. Keterlibatan Guru. Guru-guru di SDN Masiraan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pelatihan, namun sebagian besar dari mereka masih belum familiar dengan penggunaan aplikasi digital untuk merancang media pembelajaran. Kondisi ini menandakan adanya kebutuhan akan peningkatan literasi teknologi yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan aplikatif. Keterlibatan aktif para guru dalam setiap tahapan workshop menjadi sangat krusial, sebab mereka lah pihak yang berperan langsung dalam mengimplementasikan media pembelajaran di kelas serta berinteraksi dengan peserta didik secara nyata. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan tidak hanya memahami konsep dasar penggunaan teknologi, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan konkret dalam mendesain media digital yang efektif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Lebih jauh, workshop ini dirancang untuk menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, serta keberanian para guru dalam melakukan inovasi pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga kreator yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan sesuai kebutuhan perkembangan peserta didik di era digital.

c. Kondisi Peserta Didik. Peserta didik di SDN Masiraan umumnya berada pada jenjang kelas awal hingga menengah sekolah dasar, sehingga mereka memiliki tingkat perkembangan kognitif, pemahaman konsep, serta keterampilan belajar yang beragam. Karakteristik perkembangan anak usia SD menuntut media pembelajaran yang dirancang secara tepat, yakni mengutamakan tampilan visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana namun komunikatif, serta mampu memicu keaktifan, rasa ingin tahu, dan kreativitas dalam proses belajar. Media yang terlalu kompleks atau abstrak akan sulit dipahami dan berpotensi menurunkan minat siswa, sementara media yang interaktif dan menyenangkan cenderung membuat peserta didik lebih fokus, terlibat, dan berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kebutuhan individual siswa, latar belakang sosial budaya, serta lingkungan belajar mereka agar media yang dikembangkan tidak hanya sekadar informatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan capaian hasil belajar secara keseluruhan.

Melalui pemahaman terhadap kondisi subjek ini, diharapkan pelaksanaan workshop dapat berjalan secara efektif dan berdampak langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Masiraan. Selain sebagai sarana penguatan kompetensi guru, kegiatan ini juga menjadi langkah awal menuju transformasi digital dalam proses pendidikan dasar yang lebih adaptif, kontekstual, dan berkelanjutan.

9. Kondisi yang Diharapkan

Dalam pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, diharapkan tercipta kondisi yang mendukung peningkatan kapasitas guru dan penguatan praktik pembelajaran di SDN Masiraan. Tujuan dari

kegiatan ini tidak hanya pada pemberian materi, tetapi juga mendorong perubahan nyata dalam cara guru mendesain dan menyampaikan pembelajaran melalui media digital yang menarik dan interaktif. Beberapa kondisi yang diharapkan tercapai dari pelaksanaan workshop ini antara lain:

1. Peningkatan literasi teknologi guru. Melalui pelaksanaan workshop ini, diharapkan para guru di SDN Masiraan memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fungsi, ragam, serta manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Guru tidak hanya diharapkan mengetahui konsep dasar media pembelajaran, tetapi juga mampu membedakan karakteristik antara media konvensional yang bersifat statis, seperti buku teks atau papan tulis, dengan media digital yang bersifat lebih dinamis, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. Dengan pemahaman tersebut, guru diharapkan dapat mengoptimalkan teknologi informasi baik berupa perangkat lunak edukatif, presentasi multimedia, maupun aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Integrasi media digital yang tepat akan membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, meningkatkan motivasi siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.
2. Keterlibatan aktif dalam proses workshop. Guru-guru serta operator sekolah diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam seluruh tahapan workshop, mulai dari pemaparan materi dasar, praktik langsung pembuatan media pembelajaran, hingga sesi diskusi, evaluasi, dan refleksi bersama. Partisipasi aktif ini tidak hanya dimaknai sebagai kehadiran fisik, tetapi juga keterlibatan intelektual dan emosional dalam memahami materi, mencoba teknologi baru, serta berbagi pengalaman atau kendala yang dihadapi. Semakin besar keterlibatan guru dalam proses pembelajaran, semakin

kuat pula rasa memiliki terhadap media yang mereka rancang, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada tingkat kepedulian dan tanggung jawab dalam penerapannya di kelas. Guru yang mengalami proses belajar secara langsung cenderung memiliki motivasi intrinsik yang lebih tinggi untuk mengimplementasikan hasil pelatihan, mengadaptasi media sesuai dengan karakteristik siswa, dan menerapkannya secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, keterlibatan aktif menjadi kunci dalam membangun budaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

3. Penguasaan keterampilan teknis. Workshop ini dirancang untuk membekali para guru dengan keterampilan teknis dalam mengoperasikan berbagai aplikasi digital yang lazim digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, seperti PowerPoint dan Canva. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya diperkenalkan pada fitur dasar aplikasi, tetapi juga diarahkan untuk memahami strategi pemanfaatannya secara kreatif dalam konteks kelas. Dengan dukungan praktik langsung, guru diharapkan mampu merancang presentasi yang interaktif dan komunikatif, membuat kuis berbasis daring yang meningkatkan partisipasi siswa, serta menghasilkan desain visual sederhana namun menarik yang dapat digunakan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, workshop ini juga bertujuan menumbuhkan kemampuan guru dalam memilih aplikasi yang tepat sesuai kebutuhan materi ajar, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar di kelas.
4. Kolaborasi dan berbagi praktik baik. Kegiatan workshop ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat kolaborasi di antara para guru dalam proses merancang serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Melalui interaksi yang terjalin selama pelatihan, guru memiliki

kesempatan untuk saling berbagi gagasan, pengalaman praktik mengajar, hingga contoh media yang telah mereka hasilkan dan dapat dimanfaatkan secara bersama. Pola kerja kolaboratif semacam ini bukan hanya memperkaya variasi media pembelajaran yang tersedia, tetapi juga membangun budaya saling mendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Ketika guru bekerja sama, saling memberi masukan, dan belajar satu sama lain, tercipta sebuah ekosistem pembelajaran yang sehat dan dinamis, yang pada akhirnya memperkuat budaya inovatif dalam lingkungan SDN Masiraan secara berkelanjutan.

5. Lingkungan yang mendukung inovasi. Kegiatan workshop ini diharapkan mampu mendorong terbentuknya lingkungan sekolah yang responsif dan terbuka terhadap inovasi, dengan dukungan penuh dari kepala sekolah serta seluruh tenaga kependidikan. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan alokasi waktu yang memadai, fasilitas pendukung yang memadai, serta pengakuan atau apresiasi terhadap upaya guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran. Adanya dukungan seperti ini sangat penting untuk memastikan bahwa pemanfaatan media digital yang dikembangkan selama workshop dapat terus diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan. Lingkungan sekolah yang kondusif, yang menghargai kreativitas dan keberanian guru untuk berinovasi, akan semakin memperkuat motivasi mereka untuk terus mengembangkan kompetensi profesional, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menciptakan praktik pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan bagi peserta didik.

6. Peningkatan kualitas pembelajaran. Hasil akhir dari pelaksanaan workshop ini diharapkan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran di SDN Masiraan. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa diyakini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan kondusif. Dengan penerapan media digital yang efektif, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara lebih jelas, tetapi juga termotivasi untuk aktif berpartisipasi, bereksperimen, dan berkreasi selama proses belajar. Dampak positif dari pendekatan ini diharapkan mencakup peningkatan capaian belajar secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan berkelanjutan.

Melalui pencapaian kondisi-kondisi tersebut, kegiatan workshop ini diharapkan dapat memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kapasitas guru, memperkuat praktik pembelajaran, serta menciptakan iklim pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi di SDN Masiraan.

10. Peran Pendamping

Peran pendamping memegang posisi yang sangat strategis dalam memastikan keberhasilan pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pendamping tidak hanya bertugas untuk memberikan arahan dan bimbingan, tetapi juga bertanggung jawab dalam menyediakan dukungan teknis yang dibutuhkan oleh para guru sehingga seluruh tujuan workshop dapat tercapai secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Lebih dari sekadar menjadi narasumber yang menyampaikan materi, pendamping

berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar kolaboratif dan mendukung interaksi aktif antara peserta. Selain itu, pendamping juga berfungsi sebagai pelatih yang membimbing guru dalam praktik langsung pembuatan media digital, serta sebagai mitra kerja yang mendampingi guru secara profesional, menghargai pengalaman dan kemampuan mereka, serta membantu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, aplikatif, dan relevan dengan konteks kelas. Dengan kehadiran pendamping yang proaktif dan kolaboratif, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Adapun peran pendamping dalam kegiatan ini meliputi beberapa aspek berikut:

1. Fasilitator diskusi. Pendamping memiliki peran sentral sebagai fasilitator dalam setiap sesi workshop, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, terbuka, dan inklusif bagi seluruh peserta. Dalam peran ini, pendamping memberikan kesempatan kepada setiap guru untuk menyampaikan ide, berbagi pengalaman mengajar, serta mengungkapkan berbagai tantangan yang mereka hadapi dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Pendamping juga bertugas mengelola jalannya diskusi agar tetap aktif, fokus, dan produktif, sehingga setiap peserta merasa dihargai dan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang partisipatif ini, workshop tidak hanya menjadi sarana transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi ruang kolaboratif yang memungkinkan guru saling belajar, berdiskusi, dan menemukan solusi bersama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2. Pengumpul informasi awal. Sebelum pelaksanaan workshop, pendamping melakukan identifikasi kebutuhan guru melalui berbagai cara, antara lain observasi langsung di kelas, wawancara mendalam, serta diskusi informal dengan para guru. Data dan informasi yang diperoleh dari proses ini menjadi landasan penting dalam merancang materi serta menentukan metode pelatihan yang sesuai dengan konteks, karakteristik, dan tingkat kemampuan peserta. Dengan memahami secara komprehensif kebutuhan, pengalaman, dan latar belakang profesional guru, pendamping dapat menyesuaikan pendekatan workshop sehingga lebih relevan, efektif, dan tepat sasaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan peluang keberhasilan pelatihan, tetapi juga memastikan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan memiliki dampak nyata dalam meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran di sekolah.
3. Penasihat teknis. Pendamping memiliki peran sebagai penasihat teknis yang memberikan arahan dan panduan praktis terkait pemilihan aplikasi yang tepat, prinsip-prinsip desain media pembelajaran, serta strategi penerapan media digital di kelas. Selain itu, pendamping juga membagikan praktik-praktik terbaik yang diperoleh dari pengalaman mereka sendiri maupun dari referensi sekolah lain yang telah berhasil mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga mendapatkan contoh konkret dan inspirasi yang relevan, yang dapat diadaptasi dan diterapkan sesuai kebutuhan dan kondisi kelas masing-masing. Pendekatan ini membantu guru memahami bagaimana merancang media yang efektif, menarik, dan aplikatif, sekaligus memotivasi mereka untuk mengembangkan inovasi pembelajaran secara berkelanjutan.

- d. Pembimbing pengembangan media. Dalam pelaksanaan workshop, pendamping memberikan bimbingan langsung kepada guru dalam keseluruhan proses perancangan media pembelajaran digital, mulai dari menentukan topik yang relevan hingga menyusun tampilan visual yang efektif. Pendampingan mencakup eksplorasi dan penggunaan berbagai aplikasi seperti PowerPoint, Canva, dan Quizizz, sehingga guru tidak hanya memahami cara kerja aplikasi tersebut, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam desain media yang komunikatif dan siap pakai di kelas. Selain itu, pendamping memastikan bahwa setiap media yang dihasilkan memiliki daya tarik visual, sesuai konteks materi, serta selaras dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar, sehingga produk akhir benar-benar mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.
- e. Pelatih keterampilan digital. Sebagai fasilitator pelatihan, pendamping berperan memberikan bimbingan teknis terkait penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran berbasis TIK secara sistematis dan mudah diikuti. Materi disusun secara bertahap, dimulai dari pengenalan fitur dasar hingga pemanfaatan fungsi yang lebih kompleks, sehingga guru dapat memahami alur kerja setiap aplikasi secara menyeluruh. Proses pelatihan dilengkapi dengan sesi praktik langsung, di mana pendamping memberikan arahan personal, membantu mengatasi kesulitan teknis, serta memastikan setiap guru mampu mengikuti tahapan yang diberikan. Selain berlatih secara terstruktur, guru juga diberi ruang untuk mencoba aplikasi secara mandiri, kemudian menerima umpan balik konstruktif guna meningkatkan keterampilan mereka dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang efektif dan sesuai kebutuhan kelas.
- f. Evaluator hasil workshop. Selain memberikan bimbingan teknis, pendamping juga memiliki tanggung jawab untuk mengevaluasi seluruh proses dan hasil workshop. Evaluasi ini dilakukan melalui berbagai cara, antara lain pengamatan

langsung selama kegiatan, pengumpulan umpan balik dari peserta, serta penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan. Berdasarkan temuan tersebut, pendamping kemudian menyusun rekomendasi perbaikan dan langkah tindak lanjut yang dapat diterapkan. Proses evaluasi ini sangat krusial karena memastikan bahwa pelatihan tidak hanya berhenti pada kegiatan workshop semata, tetapi benar-benar berdampak pada praktik pembelajaran di kelas, sehingga guru dapat secara konsisten mengintegrasikan media pembelajaran digital yang efektif dan relevan bagi peserta didik.

Melalui peran-peran tersebut, pendamping diharapkan mampu menjadi katalisator dalam peningkatan kapasitas guru dalam hal inovasi pembelajaran, serta mendukung terciptanya budaya pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan secara berkelanjutan.

11. Rencana Pendampingan

Pengabdian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR), yaitu metode penelitian dan pengabdian kolaboratif yang menekankan partisipasi aktif seluruh pihak yang terlibat dalam proses perubahan, seperti guru, kepala sekolah, dan operator sekolah di SDN Masiraan Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Metode PAR pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin, seorang tokoh psikologi sosial, pada tahun 1940-an. Pendekatan ini mengintegrasikan kegiatan penelitian dengan tindakan nyata (*action*) serta refleksi

berkelanjutan sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan dan menghasilkan perubahan yang bermakna.²⁷

Metode PAR bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, tetapi juga untuk menciptakan solusi praktis yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Melalui pendekatan ini, guru diposisikan sebagai subjek aktif yang terlibat dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan workshop, hingga evaluasi dan refleksi hasil kegiatan.

Melalui metode PAR, proses pengabdian dirancang secara partisipatif dan berkelanjutan, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran bersama antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan transformasi pembelajaran di SDN Masiraan, baik dari sisi metode pembelajaran maupun pemanfaatan media berbasis teknologi informasi, menuju praktik pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

A. Focus Group Discussion

FGD merupakan metode diskusi terarah yang digunakan untuk menggali informasi secara mendalam melalui interaksi kelompok. Dalam konteks kegiatan ini, *FGD* dilaksanakan pada awal program sebagai langkah strategis untuk membangun komunikasi dan kolaborasi antara tim pendamping dengan pihak SDN

²⁷ Kurt Lewin, *Action Research and Minority Problems*, Journal of Social Issues, Vol. 2, No.4, 1946, hlm. 34–46.

Masiraan. Kegiatan ini dilaksanakan sebelum pelaksanaan workshop dengan tujuan utama mengidentifikasi tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran digital serta untuk menggali kebutuhan, tantangan, dan harapan guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran.

Pada sesi *FGD* ini, diskusi diarahkan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengalaman guru dalam memanfaatkan media ajar, baik yang bersifat konvensional maupun berbasis digital. Guru-guru diberikan ruang untuk menceritakan pengalaman mereka menggunakan berbagai media, hambatan yang dihadapi, serta harapan terhadap pelatihan yang akan diberikan. Dari diskusi tersebut, terungkap bahwa sebagian besar guru telah mengenal beberapa platform digital seperti Canva, PowerPoint, dan Quizizz, namun belum semuanya mampu memanfaatkan secara optimal untuk merancang media ajar yang interaktif dan menarik.

Selain itu, *FGD* ini juga berperan sebagai forum awal untuk memetakan aplikasi atau platform digital yang sudah familiar atau memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil pemetaan ini menjadi dasar dalam merancang materi dan strategi workshop agar sesuai dengan konteks kebutuhan lokal serta tingkat literasi digital guru di SDN Masiraan.

Diskusi kelompok ini juga difungsikan untuk menyamakan persepsi seluruh peserta mengenai pentingnya transformasi digital dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Tim pendamping mendorong adanya dialog terbuka mengenai urgensi pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui pendekatan ini, guru didorong untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga sebagai inovator dalam mengembangkan

media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan karakteristik peserta didik mereka.

Secara keseluruhan, *FGD* ini menjadi pondasi awal yang sangat penting dalam proses pendampingan, karena menghasilkan pemahaman bersama mengenai tujuan dan arah kegiatan workshop ke depan. Dengan mengedepankan pendekatan partisipatif dan dialogis, proses ini membangun rasa memiliki (sense of ownership) di kalangan guru terhadap kegiatan pengembangan media pembelajaran, sekaligus memperkuat komitmen kolaboratif antara tim pendamping dan pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi.

B. Pemetaan Asset

Pemetaan aset merupakan tahapan strategis yang dilakukan untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai sumber daya yang dimiliki oleh SDN Masiraan, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat berjalan dengan optimal, relevan, dan sesuai dengan kondisi riil di lapangan. Pemetaan aset tidak hanya bertujuan untuk mengetahui apa yang tersedia, tetapi juga bagaimana sumber daya tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung keberhasilan program pendampingan.

Langkah awal dalam pemetaan aset di SDN Masiraan difokuskan pada inventarisasi sumber daya fisik, seperti ketersediaan perangkat komputer, akses internet, proyektor, serta ruang kelas yang dapat digunakan untuk pelaksanaan workshop dan praktik langsung. Kondisi dan kelayakan perangkat-perangkat

tersebut dianalisis untuk mengetahui sejauh mana kesiapan infrastruktur sekolah dalam mendukung proses pelatihan media digital.

Selain itu, pemetaan juga mencakup sumber daya non-fisik yang tak kalah penting, seperti semangat inovasi guru, budaya kerja kolaboratif, serta keterbukaan terhadap perubahan dan pengembangan kapasitas. Nilai-nilai dan budaya yang hidup di lingkungan sekolah menjadi faktor pendukung yang sangat krusial, karena akan memengaruhi sejauh mana proses pelatihan dapat diterima dan diinternalisasi oleh para guru.

Dalam konteks ini, kompetensi individu turut menjadi fokus pemetaan. Setiap guru diidentifikasi berdasarkan tingkat keterampilan mereka dalam mengoperasikan teknologi, pengalaman sebelumnya dalam menggunakan media pembelajaran digital, serta kesiapan mental untuk mengikuti pelatihan. Tidak hanya itu, ketersediaan waktu, jadwal kegiatan belajar mengajar, dan ruang praktik juga dipertimbangkan sebagai bagian dari sumber daya yang mempengaruhi efektivitas pelaksanaan workshop.

Pemetaan ini juga menjadi sarana untuk mengidentifikasi tantangan dan hambatan yang mungkin dihadapi oleh guru, seperti keterbatasan pemahaman teknologi, kesenjangan digital antarindividu, maupun keterbatasan sarana penunjang. Dengan mengetahui tantangan-tantangan ini secara lebih awal, tim pendamping dapat merancang pendekatan pelatihan yang lebih adaptif dan solutif, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta.

Proses pemetaan aset ini dilakukan melalui kolaborasi aktif antara tim pendamping dan pihak sekolah. Diskusi terbuka dan observasi langsung dilakukan

agar seluruh informasi yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata di SDN Masiraan. Hasil dari pemetaan ini menjadi fondasi penting dalam merancang kurikulum workshop, memilih metode pelatihan yang sesuai, serta menentukan platform digital apa saja yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan.

Dengan pendekatan berbasis aset, kegiatan workshop tidak hanya diarahkan untuk memperkenalkan teknologi baru, tetapi juga untuk memperkuat dan mengembangkan potensi yang sudah dimiliki sekolah. Diharapkan, hasil pelatihan nantinya benar-benar aplikatif, relevan, dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Masiraan.

C. Pendampingan

Kegiatan inti dari program pengabdian ini adalah pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dilaksanakan secara langsung di SDN Masiraan. Workshop ini dirancang secara sistematis dan bertahap guna mendukung peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media ajar digital yang relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar. Pelatihan ini menjadi sarana utama bagi para guru untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan teknis, serta pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif.

Pada tahap awal, workshop difokuskan pada pengenalan konsep media pembelajaran digital, termasuk urgensi pemanfaatannya dalam pembelajaran abad ke-21, serta jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan, seperti Canva, PowerPoint, dan Quizizz. Pendamping menjelaskan secara interaktif mengenai karakteristik

media pembelajaran digital yang efektif, serta memberikan contoh produk media yang berhasil diterapkan di berbagai sekolah.

Selanjutnya, sesi pelatihan diarahkan pada penguasaan teknis penggunaan aplikasi, di mana para guru diberikan bimbingan langsung dalam mengoperasikan perangkat dan fitur-fitur utama dalam aplikasi yang telah dipilih. Dalam sesi ini, pendamping tidak hanya berperan sebagai narasumber, tetapi juga sebagai fasilitator yang aktif mendampingi guru secara personal, menjawab pertanyaan, dan mengatasi kendala teknis yang dihadapi selama proses pelatihan.

Puncak kegiatan workshop adalah praktik langsung pembuatan media pembelajaran oleh guru, yang dilakukan secara berkelompok maupun individu. Guru didorong untuk mengembangkan media yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran di SDN Masiraan. Selama proses praktik ini, pendamping memberikan arahan teknis, bimbingan kreatif, serta masukan strategis agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional secara pedagogis.

Setelah proses produksi selesai, setiap guru diberi kesempatan untuk memaparkan hasil karyanya melalui sesi presentasi. Pada tahap ini, guru memperoleh umpan balik langsung dari pendamping dan rekan sejawat, baik dalam aspek desain, isi materi, maupun kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Proses ini tidak hanya memperkaya wawasan guru, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat kolaborasi, karena mereka belajar saling memberi dan menerima kritik secara konstruktif.

Pendampingan dalam workshop ini bukan hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai mitra reflektif yang mendukung guru dalam menemukan solusi dari tantangan-tantangan yang mereka hadapi selama proses pengembangan media. Melalui pendekatan yang partisipatif dan empatik, pendamping membantu guru membangun kompetensi digital secara bertahap dan berkelanjutan.

Dengan pelaksanaan workshop yang intensif dan terfokus ini, diharapkan guru-guru SDN Masiraan dapat memiliki keterampilan baru dalam menyusun media pembelajaran digital yang lebih efektif, kontekstual, dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan menjadi pemicu perubahan positif dalam budaya belajar guru, di mana inovasi dan pemanfaatan teknologi menjadi bagian dari praktik profesional mereka sehari-hari.

D. Monitoring dan Evaluasi Partisipatif

Monitoring dan evaluasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, yang bertujuan untuk memastikan bahwa proses workshop berjalan efektif, tepat sasaran, dan memberikan dampak nyata bagi peningkatan kompetensi guru di SDN Masiraan. Monitoring dilakukan secara berkala, baik selama proses pelatihan berlangsung maupun setelah kegiatan selesai. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati tingkat keterlibatan guru, efektivitas pendekatan pelatihan yang digunakan, serta perkembangan keterampilan yang dicapai oleh peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Proses monitoring dilakukan dengan pendekatan yang beragam, seperti observasi langsung pada saat pelaksanaan workshop, diskusi terbuka antara pendamping dan peserta, serta melalui refleksi individu maupun kelompok yang

diselenggarakan di akhir setiap sesi. Melalui pengamatan ini, tim pendamping dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai antusiasme peserta, pemahaman terhadap materi, serta kendala-kendala teknis yang dihadapi guru dalam mengoperasikan aplikasi seperti Canva, PowerPoint, atau Quizizz. Selain itu, monitoring juga mencakup dokumentasi terhadap hasil kerja guru selama sesi praktik, termasuk proses perancangan dan penyusunan media ajar yang telah dibuat.

Sementara itu, evaluasi dilaksanakan sebagai proses reflektif dan partisipatif yang melibatkan berbagai pihak, seperti guru peserta workshop, kepala sekolah, dan operator sekolah. Evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di SDN Masiraan, serta kebermanfaatan media yang dikembangkan dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas. Dalam proses evaluasi ini, setiap pihak diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, pengalaman, serta masukan yang bersifat membangun berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan ini.

Evaluasi juga mencakup analisis sejauh mana guru mampu menginternalisasi keterampilan yang diperoleh selama workshop dan mengimplementasikannya dalam praktik pembelajaran. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur keberlanjutan dampak dari kegiatan pengabdian, apakah guru merasa percaya diri dan memiliki motivasi untuk terus menggunakan media digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran mereka. Seluruh umpan balik yang terkumpul dari proses monitoring dan evaluasi diolah menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun rencana tindak lanjut yang lebih terarah dan realistik.

Hasil dari monitoring dan evaluasi ini kemudian menjadi dasar dalam merancang pengembangan program lanjutan yang lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan SDN Masiraan. Misalnya, jika ditemukan bahwa guru masih memerlukan pendalaman teknis atau pendampingan lanjutan dalam mendesain media ajar, maka kegiatan lanjutan dapat dirancang secara lebih spesifik dan kontekstual. Di sisi lain, jika ditemukan praktik baik dan potensi lokal yang bisa dikembangkan, hal ini dapat dijadikan sebagai pijakan untuk menciptakan komunitas belajar antar guru dalam rangka penguatan kapasitas secara berkelanjutan.

Dengan keterlibatan aktif seluruh elemen sekolah dalam proses monitoring dan evaluasi ini, kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan luaran berupa peningkatan keterampilan teknis guru, tetapi juga mendorong terbentuknya ekosistem pembelajaran yang lebih kolaboratif, reflektif, dan inovatif. Monitoring dan evaluasi yang dilakukan secara sistematis dan partisipatif inilah yang menjadi kunci untuk memastikan bahwa setiap intervensi yang dilakukan benar-benar memberikan nilai tambah bagi pengembangan kualitas pendidikan di SDN Masiraan secara berkelanjutan.

E. Jadwal Pengabdian

Kegiatan pengabdian direncanakan sebagaimana tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Jadwal Pengabdian 1

No.	Kegiatan	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept
1	Persiapan Riset					
2	Riset awal; Observasi dan Wawancara					
3	Focus Group Discussion (FGD)					
4	Pemetaan Asset					
5	Pendampingan					
6	Monitoring dan Evaluasi Partisipatif					
7	Penulisan Laporan					
8	Ekspos Hasil					

7. Pihak-Pihak yang Terlibat

Dalam pelaksanaan kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SDN Masiraan, berbagai pihak memiliki peran penting dan berkontribusi aktif dalam memastikan kegiatan berjalan dengan lancar, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Kolaborasi antara berbagai unsur di lingkungan sekolah menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pengabdian ini. Keterlibatan aktif semua pihak juga menunjukkan bahwa workshop ini bukan sekadar kegiatan pelatihan teknis, tetapi bagian dari proses transformasi pembelajaran yang partisipatif dan berkelanjutan di SDN Masiraan.

1. Kepala sekolah. Kepala sekolah dalam hal ini Bapak Rahmansyah, S.Pd, memiliki peran strategis dalam memimpin dan mengarahkan pelaksanaan workshop. Sebagai pimpinan lembaga pendidikan, kepala sekolah memastikan bahwa kegiatan ini sejalan dengan visi, misi, dan tujuan sekolah. Kepala sekolah juga berperan sebagai fasilitator kebijakan dan komunikasi antar

elemen sekolah, memberikan dukungan fasilitas dan motivasi kepada guru, serta menjembatani kerja sama antara tim pendamping dengan warga sekolah.

2. Guru. Guru-guru di SDN Masiraan berjumlah 8 orang dan menjadi peserta utama dalam workshop ini. Mereka merupakan subjek pengabdian yang memiliki pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Peran guru sangat penting, karena mereka yang akan mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di kelas. Keterlibatan aktif guru sejak tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi workshop menjadikan mereka sebagai penggerak utama dalam keberhasilan program ini.
3. Operator sekolah. Operator sekolah di SDN Masiraan turut berperan dalam mendukung kegiatan workshop dari sisi teknis dan administratif. OPS bertugas menyiapkan perangkat keras, koneksi internet, dokumentasi kegiatan, serta membantu guru dalam aspek teknis penggunaan aplikasi digital. Perannya sangat penting untuk memastikan kelancaran jalannya pelatihan, terutama dalam hal penggunaan peralatan teknologi informasi.
4. Tim pendamping. Tim pendamping dari pihak pengabdian berperan sebagai fasilitator, pelatih, dan evaluator. Mereka memberikan materi, praktik langsung, serta bimbingan teknis selama proses workshop. Selain itu, tim pendamping juga mendampingi guru dalam proses refleksi hasil karya, memberi masukan, dan memfasilitasi tindak lanjut agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan secara berkelanjutan di kelas.

Kerja sama antara kepala sekolah, guru, operator, dan tim pendamping menciptakan sinergi yang kuat dalam pelaksanaan workshop di SDN Masiraan. Dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk media ajar yang inovatif, tetapi juga membangun budaya belajar yang terbuka terhadap teknologi. Harapannya, hasil dari workshop ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran, sehingga mendukung pencapaian visi dan misi SDN Masiraan sebagai sekolah yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan teknologi.