

BAB IV

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengabdian

1. Gambaran Umum Lokasi Pengabdian

SDN Masiraan merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar negeri yang berada di Desa Masiraan, Kecamatan Pandawan, Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Provinsi Kalimantan Selatan. Sekolah ini beroperasi di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia serta berada dalam pembinaan Dinas Pendidikan Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Keberadaan SDN Masiraan memiliki peran strategis dalam memperluas layanan pendidikan dasar di wilayah pedesaan, terutama bagi masyarakat Desa Masiraan dan daerah sekitarnya.

Secara geografis, sekolah ini berlokasi di Jl. Masiraan Raya dengan kondisi lingkungan yang relatif tenang, asri, dan jauh dari kebisingan. Suasana ini sangat mendukung terciptanya ekosistem belajar yang kondusif bagi peserta didik. Sekolah berdiri di atas lahan kurang lebih 600 meter persegi, yang mencakup ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, perpustakaan, serta halaman terbuka yang digunakan untuk berbagai aktivitas belajar siswa.

Penyelenggaraan pendidikan di SDN Masiraan dipimpin oleh Rahmansyah, S.Pd., yang dibantu oleh delapan guru dan seorang operator sekolah, Noor Arif Supiana. Seluruh tenaga pendidik di sekolah ini memiliki kualifikasi akademik yang relevan dan secara berkala mengikuti pengembangan kompetensi baik melalui pelatihan tingkat kabupaten maupun provinsi. Para guru berperan penting dalam

mengimplementasikan pembelajaran yang interaktif, kreatif, serta berorientasi pada perkembangan karakter peserta didik.

SDN Masiraan terdaftar secara resmi dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) 106026406009 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 30311664. Pada tahun 2023, sekolah ini mendapatkan akreditasi B melalui Keputusan Nomor 105/BAN-PDM/SK/2023 yang ditandatangani oleh Ketua BAN-PDM Totok Suprayitno, Ph.D., pada tanggal 23 Oktober 2023. Status akreditasi ini menunjukkan bahwa sekolah telah memenuhi standar pelayanan pendidikan meliputi manajemen, kurikulum, sarana prasarana, dan mutu tenaga pendidik.

Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan setiap Senin hingga Sabtu pada pagi hari. Proses pembelajaran menekankan pendekatan yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada pembentukan karakter positif. Sekolah juga menanamkan nilai-nilai religius melalui rutinitas seperti pembacaan doa harian, pembacaan surah pendek, serta pelaksanaan salat dhuha berjamaah setiap hari Jumat.

Untuk mendukung pembelajaran di era digital, SDN Masiraan telah memiliki akses listrik dari PLN dan jaringan internet yang memadai. Ketersediaan fasilitas ini memungkinkan guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar digital.

Visi SDN Masiraan adalah *“Terwujudnya siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, cerdas, berprestasi, terampil, dan kreatif, serta mencintai kebersihan, keindahan, kesehatan, olahraga, dan seni.”* Visi tersebut direalisasikan melalui berbagai misi dan tujuan strategis

yang menekankan pembelajaran holistik, pembiasaan karakter, serta pengembangan kreativitas siswa.

Lingkungan sekolah yang bersih dan teratur serta hubungan sosial yang baik antara sekolah dan masyarakat menjadi modal penting dalam keberhasilan program pengabdian. Hal ini menjadikan SDN Masiraan sebagai lokasi yang tepat untuk melaksanakan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Aplikasi Canva yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

2. Penyajian Data

g. Tahap Identifikasi Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Tahap identifikasi kebutuhan dilakukan sebelum pelaksanaan workshop di SDN Masiraan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, dialog informal dengan kepala sekolah, serta diskusi terbuka dengan guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas guru menggunakan metode pembelajaran tradisional, seperti papan tulis, buku paket, penjelasan verbal, dan alat bantu cetak sederhana. Media pembelajaran berbasis teknologi digital belum banyak digunakan.

Dalam diskusi, sebagian besar guru menyampaikan bahwa mereka belum pernah mengikuti pelatihan atau workshop terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi yang dilakukan selama ini terbatas pada aplikasi dasar, seperti WhatsApp untuk komunikasi dan Microsoft Word untuk keperluan administrasi.

Fasilitas sekolah juga masih terbatas. SDN Masiraan hanya memiliki satu proyektor yang digunakan secara bergantian antar guru. Tidak tersedia perangkat presentasi permanen di masing-masing kelas. Beberapa guru menyampaikan bahwa apabila mereka ingin menggunakan media digital, mereka harus membawa perangkat pribadi seperti laptop atau smartphone, termasuk menyediakan kuota internet sendiri.

Guru juga mengungkapkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sederhana, mudah dibuat, dan dapat membantu penyampaian materi secara visual. Mereka menjelaskan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media visual seperti poster tematik, kartu huruf, atau gambar berwarna. Namun, media tersebut belum pernah dikembangkan dalam bentuk digital oleh guru karena keterbatasan kemampuan teknis.

h. Tahap Perencanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Tahap perencanaan workshop dilakukan secara kolaboratif antara mahasiswa KKN dan pihak sekolah. Kepala sekolah menyampaikan harapan agar pelatihan tidak hanya berisi penjelasan umum mengenai media pembelajaran, tetapi juga memberikan praktik langsung. Guru SDN Masiraan sebagian besar merupakan guru muda dan menunjukkan minat terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi, diputuskan bahwa aplikasi Canva akan digunakan sebagai media utama workshop. Pertimbangan pemilihan Canva meliputi kemudahan penggunaan, aksesibilitas melalui smartphone maupun laptop,

tersedianya template dan ilustrasi pendidikan, serta tidak memerlukan kemampuan desain profesional.

Mahasiswa KKN menyusun modul latihan yang berisi langkah-langkah dasar penggunaan Canva, termasuk pengenalan antarmuka, pemilihan template, pengaturan teks, pemilihan warna, penambahan ikon, dan ekspor hasil desain dalam format gambar atau PDF. Selain modul, disiapkan lembar kerja yang memuat tugas eksplorasi mandiri bagi guru, seperti menentukan tema media pembelajaran, memilih elemen visual, dan mengatur tata letak desain.

Fasilitator juga menyiapkan contoh media pembelajaran sederhana seperti kartu alfabet, poster rumus matematika, dan desain kata-kata motivasi untuk digunakan sebagai referensi dalam kegiatan workshop.

Perencanaan workshop disusun dengan mempertimbangkan ketersediaan fasilitas di sekolah. Kegiatan dirancang agar dapat dilakukan menggunakan perangkat pribadi guru seperti laptop atau smartphone, karena keterbatasan perangkat presentasi di sekolah.

i. Tahap Pelaksanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Workshop dilaksanakan secara tatap muka di salah satu ruang kelas SDN Masiraan dan dipandu oleh mahasiswa KKN yang menguasai aplikasi Canva. Kegiatan berlangsung selama satu hari, dimulai dari sesi pengenalan hingga praktik pembuatan media pembelajaran digital.

Pada sesi awal, fasilitator memperkenalkan tampilan antarmuka Canva termasuk fitur template, teks, ikon, galeri gambar, serta cara memasukkan foto dari

perangkat pribadi. Demonstrasi dilakukan menggunakan proyektor sehingga guru dapat mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan. Guru tampak mengikuti sesi ini dengan aktif, beberapa di antaranya mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan fitur dasar.

Setelah tahap pengenalan, guru diminta melakukan eksplorasi mandiri. Setiap guru mencoba membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing. Beberapa guru membuat kartu alfabet, sebagian lainnya membuat poster bertema lingkungan hidup atau lembar kerja matematika. Selama sesi ini, guru saling bertanya mengenai penggunaan fitur Canva serta menunjukkan desain yang sedang mereka kerjakan.

Pada tahap produksi, guru diminta menyempurnakan desain awal yang telah dibuat. Mereka menyesuaikan tata letak, ukuran teks, pemilihan warna, dan elemen visual lainnya. Fasilitator memberikan penjelasan mengenai penataan elemen desain seperti ukuran tulisan, pengaturan jarak antar objek, serta penambahan ikon atau ilustrasi. Guru mengikuti arahan tersebut sembari melakukan perubahan pada desain masing-masing.

j. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Tahap pengembangan dilakukan setelah sesi eksplorasi Canva pada workshop. Pada tahap ini guru mulai memodifikasi desain awal yang telah dibuat.

Beberapa guru memperbesar ukuran teks pada media mereka agar dapat dibaca oleh siswa kelas rendah. Guru lain mengganti gambar ilustrasi umum dengan ikon yang sesuai dengan materi, seperti gambar hewan untuk tema lingkungan, atau

simbol angka untuk materi matematika. Selain itu, terdapat guru yang menghapus elemen dekoratif seperti bentuk visual berlebihan karena dianggap mengganggu fokus pada informasi utama.

Pada tahap ini, guru secara bertahap menyusun kembali tata letak desain. Sebagian guru mengatur posisi judul di bagian atas, menempatkan gambar di tengah, serta menambahkan penjelasan ringkas di bagian bawah. Beberapa guru menyesuaikan warna latar dengan warna teks untuk memastikan keterlihatan. Terdapat contoh media berupa poster tematik, kartu alfabet, flashcard, dan lembar kerja visual yang berasal dari rancangan masing-masing guru. Setiap media yang dihasilkan dicetak dalam format awal PDF atau JPG, kemudian ditampilkan kembali untuk dilihat bersama oleh guru lain.

k. Tahap Refleksi dan Evaluasi Workshop

Refleksi dilaksanakan pada akhir kegiatan workshop dengan metode diskusi terbuka. Guru diminta menyampaikan pengalaman, kendala, dan pemahaman yang diperoleh selama proses pelatihan.

Sebagian besar guru menyampaikan bahwa workshop merupakan kesempatan pertama mereka menggunakan Canva. Guru mengungkapkan bahwa proses praktik langsung memudahkan mereka dalam memahami fungsi template, penempatan teks, pemilihan gambar, serta pengaturan warna. Beberapa guru menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah membuat media pembelajaran ketika diberikan contoh dan pendampingan langkah per langkah.

Beberapa guru menyebutkan kesulitan teknis, seperti menemukan fitur tertentu, mengatur ukuran elemen visual, serta menyesuaikan komposisi pada

halaman. Guru juga menunjukkan kebutuhan terhadap instruksi lanjutan mengenai fitur Canva yang belum sempat digunakan, seperti animasi atau penataan layer.

Selama refleksi, guru menyampaikan rencana tindak lanjut pasca workshop. Beberapa guru menyimpan desain yang mereka hasilkan untuk digunakan pada pertemuan pembelajaran berikutnya. Ada guru yang menyarankan penggunaan proyektor secara bergiliran. Guru lain mengusulkan pembentukan kelompok kecil untuk berbagi desain media. Selain itu terdapat permintaan mengenai sesi pelatihan lanjutan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis Canva.

Kegiatan refleksi ditutup dengan penyimpulan kembali produk media yang telah dibuat, daftar kendala yang muncul selama proses, serta daftar kebutuhan pelatihan selanjutnya sebagaimana diutarakan oleh guru.

B. Hasil Wawancara

Untuk memperoleh data kualitatif yang mendalam mengenai dampak pelaksanaan workshop, peneliti melakukan wawancara semi-terstruktur dengan beberapa subjek pengabdian, yaitu kepala sekolah, guru, dan operator sekolah. Wawancara dilakukan setelah pelaksanaan workshop dan pendampingan dengan tujuan menggali persepsi, pengalaman, serta perubahan yang dirasakan oleh peserta.

1. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN Masiraan, Bapak Rahmansyah, S.Pd., diperoleh informasi bahwa kegiatan workshop ini dinilai sangat membantu dalam meningkatkan kapasitas guru, khususnya dalam

pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Kepala sekolah menyatakan bahwa sebelum kegiatan ini dilaksanakan, penggunaan media digital di sekolah masih sangat terbatas dan belum terstruktur.

Beliau mengungkapkan bahwa melalui workshop ini, guru-guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan mulai menunjukkan inisiatif untuk menerapkannya dalam proses belajar mengajar. Kepala sekolah juga menyampaikan bahwa kegiatan ini sejalan dengan visi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong inovasi guru, sehingga diharapkan dapat dilanjutkan dengan program pendampingan serupa di masa mendatang.

2. Hasil Wawancara dengan Guru

Hasil wawancara dengan beberapa guru menunjukkan adanya perubahan positif setelah mengikuti workshop. Guru menyatakan bahwa sebelumnya mereka cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan papan tulis, serta belum terbiasa menggunakan aplikasi digital dalam merancang media pembelajaran.

Setelah mengikuti workshop, guru merasa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, khususnya dalam penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media visual yang menarik dan interaktif. Salah satu guru menyampaikan bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami karena disertai dengan praktik langsung, sehingga memudahkan guru untuk mengaplikasikannya di kelas.

Guru juga mengungkapkan bahwa workshop ini memberikan motivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran. Media yang

dihadirkan dinilai mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Hasil Wawancara dengan Operator Sekolah

Hasil wawancara dengan operator sekolah menunjukkan bahwa kegiatan workshop turut memberikan dampak positif dalam aspek teknis penggunaan perangkat teknologi di sekolah. Operator sekolah menyatakan bahwa guru-guru menjadi lebih terbiasa menggunakan perangkat komputer dan aplikasi digital, sehingga memudahkan koordinasi dan dukungan teknis dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

Operator sekolah juga menilai bahwa keterlibatan operator dalam kegiatan workshop membantu memperkuat kolaborasi antara guru dan tenaga kependidikan dalam mendukung transformasi digital di sekolah.

C. Data Empiris Hasil Pelaksanaan Workshop

Data empiris diperoleh melalui observasi, dokumentasi, hasil produk media pembelajaran, serta refleksi peserta selama dan setelah pelaksanaan workshop. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

1. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru

Berdasarkan hasil observasi, guru yang sebelumnya belum familiar dengan aplikasi desain media digital mulai mampu:

- a. Mengoperasikan aplikasi Canva dan PowerPoint secara mandiri
- b. Memilih template yang sesuai dengan materi pembelajaran

- c. Menyusun media pembelajaran visual yang menarik dan komunikatif

Sebagian besar guru berhasil menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran digital yang siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Hasil Produk Media Pembelajaran

Produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh guru meliputi:

- a. Slide presentasi interaktif berbasis Canva
- b. Media visual tematik untuk pembelajaran sekolah dasar
- c. Bahan ajar digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik

Media yang dihasilkan menunjukkan peningkatan dari segi desain visual, keterpaduan materi, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

3. Perubahan Sikap dan Motivasi Guru

Hasil refleksi dan diskusi evaluatif menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi informasi. Guru menjadi lebih terbuka terhadap inovasi pembelajaran dan memiliki keinginan untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri.

Guru juga menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran berbasis teknologi, yang ditandai dengan kesediaan untuk berbagi media yang telah dibuat kepada rekan sejawat dan menerapkannya secara berkelanjutan di kelas.

D. Pembahasan

Pembahasan ini menguraikan hasil penelitian dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yaitu suatu pendekatan penelitian yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses, mulai

dari identifikasi masalah, perencanaan, aksi, hingga evaluasi secara reflektif. Prinsip PAR menempatkan guru sebagai subjek yang berperan langsung dalam proses perubahan, bukan sebagai penerima solusi semata. Hal ini sejalan dengan pandangan Kemmis & McTaggart bahwa PAR tidak hanya bertujuan memperbaiki praktik, tetapi juga memberdayakan individu yang terlibat di dalamnya²⁸. Melalui pendekatan ini, seluruh tahapan workshop pembuatan media pembelajaran di SDN Masiraan dianalisis secara mendalam untuk menggambarkan transformasi kompetensi guru dalam memanfaatkan media berbasis teknologi informasi.

Temuan workshop menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan guru seperti presentasi multimedia, infografis, poster tematik, dan video pembelajaran selaras dengan teori *Cone of Experience* yang dijelaskan pada Bab II. Edgar Dale menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik berinteraksi dengan representasi visual dan pengalaman yang lebih konkret, bukan hanya teks atau ceramah verbal.²⁹ Produk media yang dibuat guru selama workshop menunjukkan pergeseran dari penyampaian informasi yang bersifat abstrak menuju representasi visual yang kaya, sehingga membantu siswa memahami materi melalui berbagai saluran persepsi. Dengan demikian, temuan lapangan membuktikan bahwa workshop berhasil mengarahkan guru menuju praktik yang sejalan dengan teori pengalaman belajar Dale.

Selain itu, proses pendampingan dalam workshop menunjukkan penerapan nyata kerangka TPACK yang dibahas pada Bab II. Guru tidak hanya mempelajari

²⁸ Kemmis, Stephen & McTaggart, Robin. *The Action Research Planner*. Springer, 2014.

²⁹ Indah Dwi Lestari et al., “Workshop Platform Canva Dan Quizizz Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Tik Bagi Guru Sdn Semongkat,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 3 (2024): 43–47.

aspek teknologi melalui aplikasi digital seperti Canva, PowerPoint, dan Quizizz, tetapi juga belajar menyesuaikan media dengan karakteristik materi pembelajaran (*content knowledge*) dan strategi pedagogis yang tepat (*pedagogical knowledge*). Integrasi teknologi dengan aspek konten dan pedagogi tampak dalam pemilihan warna, visual, tata letak, serta cara menuangkan konsep agar lebih mudah dipahami peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru selama workshop tidak hanya bersifat teknis, tetapi mencakup pemahaman holistik tentang bagaimana teknologi digunakan secara bermakna dalam konteks pembelajaran inti dari kerangka TPACK.³⁰

Hasil workshop juga memperkuat teori pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Bab II menjelaskan bahwa aplikasi digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran apabila digunakan secara tepat. Hal tersebut sejalan dengan temuan refleksi guru, yang menyatakan bahwa media digital membantu mereka membuat materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Penggunaan Canva untuk visualisasi, PowerPoint untuk penyajian materi, serta Quizizz untuk evaluasi interaktif menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya menjadi alat presentasi, tetapi juga sarana pedagogis yang meningkatkan kejelasan konsep dan partisipasi siswa. Dengan demikian, penerapan aplikasi digital dalam workshop memberikan bukti empiris bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran secara signifikan, sebagaimana dijelaskan dalam kajian teori.

³⁰ Matthew J Koehler dan Punya Mishra, *What Is Technological Pedagogical Content Knowledge?*, 9, no. 1 (2009): 60–70.

6. Identifikasi Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN Masiraan

Tahap identifikasi kebutuhan menjadi fondasi awal yang sangat menentukan arah intervensi program, karena pada tahap inilah kondisi riil guru dan pembelajaran dipetakan secara objektif. Dalam konteks SDN Masiraan, hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional, seperti papan tulis, buku paket, dan alat peraga sederhana. Meskipun media tersebut cukup membantu dalam penyampaian materi dasar, namun tidak mampu memberikan variasi visual yang memadai untuk memenuhi gaya belajar siswa masa kini yang lebih terbiasa dengan tampilan digital dan materi yang lebih interaktif. Ketidakhadiran elemen visual yang menarik dan multimodal dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang memperoleh stimulasi yang dapat memperkuat pemahaman konsep serta mengurangi potensi keterlibatan mereka selama proses belajar.

Pada saat kegiatan identifikasi yang dilakukan melalui diskusi terarah, guru secara terbuka mengungkapkan berbagai keterbatasan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan media digital. Hambatan-hambatan tersebut meliputi minimnya pengalaman teknis dalam menggunakan perangkat dan aplikasi, kurangnya pelatihan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi, serta keterbatasan infrastruktur pendukung seperti proyektor dan perangkat TIK yang belum tersedia secara merata di setiap ruang kelas. Berbagai kendala ini memperlihatkan adanya kesenjangan signifikan antara tuntutan pembelajaran modern yang berbasis teknologi dan kemampuan aktual guru dalam mengadopsinya. Oleh karena itu, identifikasi kebutuhan tidak hanya berfungsi sebagai pemetaan masalah, tetapi juga

menjadi dasar yang kuat untuk merancang intervensi pelatihan yang relevan dan tepat sasaran.

Dari perspektif teoritis, kebutuhan guru akan media yang variatif dan relevan dengan perkembangan zaman sejalan dengan pendapat Arsyad bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran³¹. Dengan demikian, identifikasi kebutuhan tidak hanya menampilkan masalah, tetapi juga menjadi titik berangkat untuk merumuskan solusi melalui workshop.

Dalam perspektif pendekatan PAR, tahap identifikasi kebutuhan tidak hanya berfungsi sebagai proses pemetaan masalah, tetapi juga sebagai upaya membangun kesadaran kritis (*critical consciousness*) di kalangan guru mengenai urgensi transformasi media pembelajaran di era digital. Pada tahap ini, guru diajak untuk merefleksikan praktik pembelajaran yang selama ini mereka lakukan, sekaligus menyadari bahwa tantangan yang dihadapi bukan sekadar keterbatasan teknis dalam mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga berkaitan dengan perlunya perubahan pola pikir dalam merancang dan menyajikan materi ajar. Identifikasi kebutuhan menegaskan bahwa guru perlu menggeser paradigma pembelajaran dari pendekatan yang bersifat tradisional dan tekstual menuju penggunaan media digital yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi, dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, tahap ini menjadi momentum penting yang membuka

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019), hlm. 16.

ruang dialog reflektif dan mempersiapkan guru untuk terlibat secara aktif dalam proses perubahan melalui workshop dan pendampingan berikutnya.

7. Perencanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN Masiraan

Perencanaan workshop dilaksanakan melalui proses yang benar-benar kolaboratif dan partisipatif, sesuai dengan prinsip dasar dalam pendekatan (PAR). Dalam kerangka ini, kolaborasi tidak hanya dimaknai sebagai kerja sama teknis, tetapi sebagai strategi penting untuk membangun rasa memiliki (*sense of ownership*) terhadap program pelatihan yang akan dijalankan. Guru dilibatkan secara aktif dalam proses perumusan kebutuhan, penyampaian kendala yang mereka hadapi dalam penggunaan teknologi, serta pengungkapan harapan terhadap bentuk pelatihan yang paling sesuai bagi mereka. Berbagai masukan tersebut menjadi pijakan utama dalam menyusun modul workshop, yang secara khusus diarahkan pada peningkatan kemampuan dasar desain visual melalui aplikasi Canva sebagai media digital yang mudah diakses dan relevan dengan pembelajaran di sekolah dasar.

Penyusunan modul pelatihan dirancang sejalan dengan tingkat literasi teknologi guru yang beragam. Untuk itu, materi disusun secara bertahap dan sistematis, dimulai dari pengenalan antarmuka dasar Canva, pemahaman fungsi-fungsi utama, hingga praktik membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti poster, lembar kerja, dan kartu ilustrasi. Selain mempertimbangkan aspek kompetensi guru, perencanaan juga memperhitungkan kondisi sarana prasarana sekolah yang masih terbatas, termasuk ketersediaan perangkat dan alat penunjang

yang belum merata di setiap kelas. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, strategi pelaksanaan workshop dirancang agar tetap efektif, fleksibel, dan dapat diikuti oleh semua guru meskipun infrastruktur teknologi belum sepenuhnya memadai.

Secara pedagogis, perencanaan workshop ini disusun berdasarkan prinsip bahwa media pembelajaran yang efektif harus memenuhi unsur kemudahan penggunaan, keterbacaan, serta kesesuaian antara desain visual dan konten materi yang akan disampaikan. Oleh karena itu, perencanaan tidak hanya berfokus pada pelatihan teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga memastikan bahwa guru memahami prinsip-prinsip dasar desain pembelajaran yang relevan dan dapat diterapkan secara nyata dalam konteks pendidikan di SDN Masiraan. Pendekatan ini menegaskan bahwa kualitas media tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi oleh sejauh mana media tersebut mampu mendukung pemahaman siswa secara optimal.

Dalam kerangka PAR, proses perencanaan menekankan bahwa keberhasilan sebuah program sangat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan peserta dalam merumuskan kegiatan. Tahap ini memberikan ruang luas bagi guru untuk menyampaikan pengalaman, tantangan, dan kebutuhan mereka terkait penggunaan media digital. Partisipasi aktif ini memungkinkan perumusan workshop yang benar-benar mencerminkan kondisi dan kebutuhan riil di lapangan, bukan sekadar berdasarkan asumsi perancang program. Dengan demikian, desain workshop yang dihasilkan lebih tepat sasaran, responsif terhadap konteks sekolah, dan memiliki

peluang lebih besar untuk menghasilkan perubahan yang berkelanjutan dalam praktik pembelajaran guru.

8. Pelaksanaan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SDN Masiraan

Pelaksanaan workshop merupakan tahap aksi dalam kerangka PAR, yaitu fase di mana guru mulai menerapkan secara langsung keterampilan dan pengetahuan baru yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, kegiatan dirancang dengan pendekatan praktik langsung sehingga guru tidak hanya menerima penjelasan teoretis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembuatan media digital menggunakan Canva. Guru dituntun untuk menghasilkan desain yang sederhana namun tetap relevan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh benar-benar dapat digunakan dalam konteks kelas mereka.

Selama pelaksanaan workshop, guru mengikuti berbagai aktivitas yang meliputi eksplorasi fitur aplikasi, perancangan tata letak visual, penyesuaian elemen desain, hingga diskusi mengenai prinsip keefektifan visual dalam media pembelajaran. Pendampingan diberikan secara dialogis, bukan sekadar instruksi satu arah, sehingga guru dapat membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam sekaligus mengembangkan keterampilan teknis melalui interaksi dan refleksi. Pendekatan ini juga memberi ruang bagi guru untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta belajar dari pengalaman satu sama lain. Menariknya, beberapa guru yang pada awalnya tampak ragu dan kurang percaya diri dalam menggunakan perangkat digital mulai menunjukkan peningkatan keberanian, antusiasme untuk mencoba fitur baru, dan keaktifan dalam mencari solusi ketika

menghadapi kesulitan teknis. Perubahan ini menandakan bahwa workshop bukan hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong transformasi sikap dan keyakinan guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Pelaksanaan workshop menunjukkan dinamika khas dari pendekatan PAR, di mana proses belajar tidak berlangsung secara linier, tetapi melalui siklus berulang yang mencakup tindakan, umpan balik, dan perbaikan. Guru terlebih dahulu mencoba membuat media pembelajaran digital sesuai pemahaman awal mereka, kemudian memperoleh masukan dari pendamping maupun rekan sejawat, dan setelah itu melakukan revisi untuk meningkatkan kualitas hasil karyanya. Siklus reflektif ini secara bertahap memperkuat kompetensi guru, sehingga mereka tidak hanya menguasai langkah-langkah teknis seperti memilih elemen visual atau mengatur tata letak, tetapi juga mulai mampu mempertimbangkan prinsip estetika, keterbacaan, dan efektivitas visual dalam desain media pembelajaran.

Selain peningkatan kemampuan individu, workshop juga membangun ekosistem belajar yang kolaboratif. Guru saling membantu ketika menghadapi kendala teknis, bertukar ide mengenai konsep visual yang lebih efektif, serta mempresentasikan media yang telah mereka buat sebagai bentuk apresiasi dan pembelajaran bersama. Interaksi semacam ini tidak hanya menumbuhkan rasa percaya diri, tetapi juga memperkuat keyakinan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mereka pelajari dan kuasai melalui latihan yang berkelanjutan. Dengan demikian, workshop berfungsi tidak hanya sebagai sarana transfer keterampilan, tetapi juga sebagai ruang pemberdayaan yang

mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

9. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi yang Relevan dengan Kebutuhan Pembelajaran di SDN Masiraan

Tahap pengembangan media menjadi bukti konkret bahwa proses workshop tidak berhenti pada peningkatan kemampuan teknis semata, tetapi telah mendorong guru untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip desain pembelajaran dalam menghasilkan media yang benar-benar relevan dengan kebutuhan kelas mereka. Pada fase ini, guru mulai mampu menyesuaikan kombinasi warna, mengatur tata letak secara proporsional, memilih gambar yang representatif, serta menata teks agar lebih mudah dibaca dan dipahami oleh siswa. Perubahan ini menunjukkan bahwa guru tidak lagi sekadar mengikuti instruksi teknis, tetapi mulai menginternalisasi standar estetika dan pedagogis yang diperlukan dalam penyusunan media digital.

Kemajuan signifikan tampak pada kreativitas guru dalam menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Produk yang dihasilkan tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana elemen desain dapat memperkuat penyampaian konsep dalam proses belajar. Bahkan, beberapa guru telah mampu mengembangkan media yang lebih variatif dan kompleks sesuai konteks materi yang mereka ajarkan, seperti poster tematik, *flashcard*, hingga lembar kerja visual yang dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran tertentu. Hal ini menggambarkan bahwa workshop berhasil mendorong guru berpindah dari sekadar pengguna teknologi

menjadi perancang media yang lebih reflektif, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Meskipun kemajuan terlihat jelas, sejumlah tantangan tetap muncul dalam proses pengembangan media. Beberapa guru masih membutuhkan pendampingan dalam hal harmonisasi warna, pemilihan dan konsistensi tipografi, serta pengaturan ruang visual agar tampilan media tidak terasa terlalu padat atau membingungkan bagi siswa. Kesulitan-kesulitan ini menunjukkan bahwa penguasaan desain visual bukanlah keterampilan yang dapat dikuasai secara instan, melainkan proses bertahap yang memerlukan latihan berulang, umpan balik berkelanjutan, dan pendampingan yang konsisten agar kualitas media yang dihasilkan semakin meningkat.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Daryanto, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya menampilkan informasi secara jelas, tetapi juga harus memiliki daya tarik visual yang mampu memotivasi dan membantu siswa dalam memahami konsep.³² Dengan demikian, tahap pengembangan media tidak hanya berfungsi sebagai proses menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kesadaran dan pemahaman guru mengenai pentingnya desain visual yang berkualitas dalam mendukung efektivitas proses belajar. Proses ini memperkuat pemahaman bahwa desain yang baik merupakan bagian integral dari pembelajaran bermakna, bukan sekadar aspek estetika tambahan.

³² Nunuk Suryani, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 137–145.

10. Refleksi dan Evaluasi Terhadap Hasil Workshop Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi

Tahap refleksi merupakan elemen kunci dalam PAR karena berfungsi sebagai ruang evaluatif untuk menilai sejauh mana perubahan terjadi selama proses pendampingan berlangsung. Pada tahap ini, guru diajak untuk meninjau kembali pengalaman mereka selama mengikuti workshop, menilai perkembangan kompetensi yang telah dicapai, serta mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang masih memerlukan pendalaman. Melalui proses refleksi ini, guru tidak hanya melihat perubahan pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada cara mereka memahami peran media digital dalam menunjang proses pembelajaran.

Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri yang signifikan di kalangan guru, khususnya dalam mengoperasikan aplikasi Canva sebagai alat desain media pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa mereka kini lebih memahami bagaimana pemilihan warna, tata letak, dan elemen visual lain dapat memengaruhi tingkat pemahaman dan keterlibatan siswa. Lebih jauh lagi, refleksi mengungkap bahwa guru mulai membangun kesadaran baru bahwa media digital tidak lagi dapat dipandang sebagai pelengkap semata, tetapi sebagai bagian penting dari inovasi pembelajaran yang perlu dikembangkan secara berkelanjutan. Kesadaran ini menjadi indikasi positif bahwa workshop tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong transformasi pola pikir guru terhadap peran teknologi dalam pendidikan.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada kualitas media pembelajaran yang dihasilkan guru setelah mengikuti workshop.

Guru mulai mampu mengatur komposisi visual dengan lebih proporsional, menyesuaikan ukuran teks agar mudah dibaca, memilih kombinasi warna yang serasi, serta memanfaatkan ilustrasi yang relevan dengan materi ajar. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa guru tidak hanya menguasai langkah teknis, tetapi juga mulai memahami prinsip-prinsip dasar desain visual. Meskipun demikian, evaluasi juga mengungkap bahwa sebagian guru masih membutuhkan pendampingan lanjutan, khususnya dalam mengoperasikan fitur desain tingkat lanjut dan memperkuat aspek estetika agar media yang dihasilkan semakin profesional dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Dalam perspektif PAR, refleksi yang dilakukan setelah evaluasi tidak hanya berperan sebagai instrumen untuk menilai keberhasilan kegiatan, tetapi juga menjadi landasan penting untuk merancang perbaikan di tahap berikutnya. Siklus dalam PAR mengharuskan setiap kemajuan, sekecil apa pun, dijadikan pijakan bagi aksi yang lebih baik pada proses selanjutnya, sehingga perubahan yang terjadi bersifat progresif dan berkelanjutan. Dengan demikian, refleksi pada penelitian ini menunjukkan bahwa workshop telah memberikan dampak positif dan berarti terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital. Namun, temuan evaluatif juga menegaskan perlunya pendampingan lanjutan agar transformasi yang telah dimulai dapat terus berkembang dan tertanam dalam praktik pembelajaran sehari-hari.