

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Dengan mempertimbangkan keseluruhan proses kegiatan, dinamika lapangan, serta temuan hasil evaluasi, dapat disimpulkan:

1. Proses identifikasi kebutuhan guru menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi dan fasilitas dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Guru di SDN Masiraan masih dominan menggunakan media konvensional karena faktor kebiasaan, minimnya pelatihan, dan keterbatasan perangkat. Meskipun memahami pentingnya media digital, mereka belum memiliki keterampilan praktis maupun sarana yang memadai untuk merancang secara mandiri. Temuan ini menjadi dasar perencanaan workshop, yang tidak hanya perlu fokus pada kemampuan teknis pengoperasian aplikasi, tetapi juga pada pemahaman prinsip desain, peningkatan kepercayaan diri, dan penguatan kesadaran akan manfaat jangka panjang penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Perencanaan workshop dilakukan secara kolaboratif dan menyesuaikan kebutuhan guru. Pendekatan partisipatif digunakan agar guru tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi terlibat langsung dalam merumuskan isi workshop berdasarkan pengalaman dan keterbatasan mereka. Canva dipilih sebagai media utama karena mudah diakses, praktis digunakan, dan

menyediakan template edukatif yang dapat dimodifikasi tanpa keterampilan desain lanjutan. Alur pembelajaran disusun bertahap sesuai tingkat literasi digital guru, mulai dari pengenalan fitur dasar hingga praktik membuat media. Selain panduan teknis, workshop memberi ruang bagi guru untuk bereksperimen dengan gaya visual dan konten. Pendekatan ini tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga menumbuhkan rasa kepemilikan dan pemberdayaan dalam penggunaan media digital di kelas.

3. Pelaksanaan workshop dilakukan dengan pendekatan partisipatif yang menekankan praktik langsung. Guru tidak hanya menerima materi, tetapi langsung membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Fasilitator menyediakan contoh desain yang relevan dengan mata pelajaran inti, kemudian guru memodifikasinya sesuai kebutuhan kelas dan gaya mengajar masing-masing. Proses ini mendorong kreativitas melalui pengaturan warna, teks, ilustrasi, dan struktur konten. Interaksi antar peserta juga aktif, karena mereka saling memberi masukan dan membandingkan karya. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan kolaborasi lebih efektif dibanding metode ceramah satu arah.
4. Pengembangan media berbasis teknologi menghasilkan produk digital yang meningkat secara pedagogis dan estetis. Media yang dibuat guru menunjukkan peningkatan kualitas desain, mulai dari keseimbangan komposisi, konsistensi elemen, keterbacaan teks, hingga pemilihan warna yang lebih tepat. Materi yang awalnya sederhana berubah menjadi tampilan visual yang lebih komunikatif dengan ikon, ilustrasi, dan penyajian

informasi yang lebih terstruktur. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai memahami fungsi elemen visual dalam memperkuat penyampaian materi. Produk yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan di kelas, tetapi juga dapat terus dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

5. Refleksi dan evaluasi menunjukkan bahwa workshop berhasil mengubah mindset guru terhadap teknologi sebagai bagian penting pembelajaran. Guru mulai melihat media digital bukan sekadar hiasan visual, tetapi sebagai alat pedagogis yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Sikap guru juga berubah: dari ragu dan takut salah menjadi lebih berani mencoba fitur baru dan mengembangkan media sesuai kebutuhan kelas. Selain peningkatan kemampuan teknis, guru mulai merencanakan penggunaan media digital dalam pembelajaran rutin. Meskipun sebagian masih merasa belum mahir, mereka menunjukkan motivasi tinggi untuk terus belajar. Implementasi berkelanjutan tetap memerlukan dukungan teknis dan penguatan ekosistem pembelajaran berbasis teknologi.

## **B. Rekomendasi**

Keberhasilan workshop tidak serta merta menjamin keberlanjutan praktik. Diperlukan dukungan berlapis dari guru, sekolah, pendamping, dan peneliti berikutnya. Rekomendasi berikut disusun untuk memastikan bahwa hasil workshop benar-benar memberi dampak jangka panjang.

1. Kepala Sekolah perlu berperan sebagai fasilitator perubahan, bukan sekadar penerima hasil pelatihan. Ketersediaan sarana seperti proyektor, speaker, jaringan internet yang memadai, dan perangkat laptop perlu direncanakan

bertahap melalui anggaran sekolah, BOS, atau kerja sama masyarakat. Selain itu, sekolah penting menyusun kebijakan pembelajaran berbasis digital agar praktik teknologi tidak berhenti pada guru tertentu tetapi menjadi standar umum dalam pembelajaran.

2. Guru diharapkan tidak berhenti pada penggunaan desain media yang dihasilkan saat workshop, tetapi terus mengembangkan kemampuan secara mandiri. Guru dapat mencoba variasi template Canva sesuai mata pelajaran, memodifikasi desain untuk siswa dengan gaya belajar berbeda, serta menyusun bank media pembelajaran digital yang dapat digunakan berulang. Kolaborasi antar guru melalui forum internal (*peer learning group*) sangat disarankan agar pengetahuan tidak berjalan individual. Guru dapat saling menilai, mengoreksi, dan memperbaiki desain sehingga tercipta budaya inovasi yang kolektif.
3. Operator sekolah diharapkan untuk menjaga kesiapan perangkat teknologi, membantu guru dalam akses dan pengelolaan aplikasi digital, serta menyediakan sistem penyimpanan file yang terorganisasi. Operator juga perlu mengembangkan bank media digital sekolah, memberikan dukungan teknis saat pembelajaran berlangsung, serta mencatat penggunaan perangkat sebagai bahan evaluasi. Selain itu, operator dianjurkan mengikuti pelatihan dasar teknologi pendidikan agar pendampingan yang diberikan semakin optimal.
4. Penelitian selanjutnya perlu melakukan pendampingan jangka panjang untuk mendampingi dan menyusun tahapan lanjutan seperti pengembangan

media kelas tematik, evaluasi implementasi di kelas, serta pembuatan modul intruksional digital per mata pelajaran. Dengan demikian workshop tidak hanya menghasilkan media sekali pakai, tetapi mendorong guru melakukan inovasi berkelanjutan.